## Cas d’utilisation

### Acteur

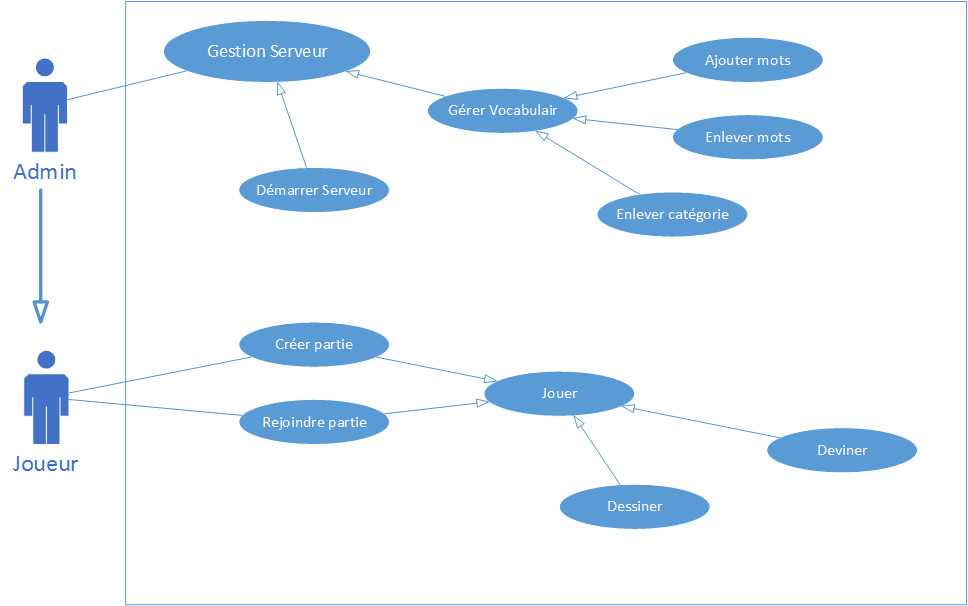
Acteur principal : Joueur

Le joueur de l’application peut démarrer une partie, jouer à une partie et récolter des points.

Acteur secondaire : Administrateur

L’administrateur peut gérer les mots proposés au joueur et les classer par catégorie.

### Diagramme de contexte



### Scénario principale de succès

#### Gestion Serveur

1. L’administrateur se connecte au serveur
2. L’administrateur se trouve face à l’interface de gestion de Serveur

#### Démarrer Serveur

1. Le serveur démarre
2. Le serveur est en écoute des connexions
3. Retour à la gestion Serveur

#### Gérer Vocabulaire

1. L’administrateur choisie une opération à faire (Ajouter mots, Enlever mots, Enlever catégorie)

#### Ajouter mots

1. L’administrateur saisie la catégorie du mot
2. L’administrateur saisie le mot à ajouter
3. Le mot est ajouté dans la base de données

#### Enlever mots

1. L’administrateur saisie la catégorie du mot
2. L’administrateur saisie le mot à effacer
3. Le mot est éliminé de la base de données

#### Enlever catégorie

1. L’administrateur saisie le nom de la catégorie
2. La catégorie (avec tous les mots contenue) est supprimé de la base de données

#### Créer partie

1. Le joueur se connecte au serveur
2. Le joueur saisie les informations sur la partie à créer
3. La partie est crée

#### Rejoindre partie

1. Le joueur se connecte au serveur
2. Le joueur se connecte à une partie existante sur le serveur

#### Jouer

1. Le joueur se voit attribuer un rôle (dessiner / deviner)
2. Le joueur joue son rôle tant que la partie ne soit pas terminé

#### Dessiner

1. Le joueur se voit attribuer un mot à dessiner
2. Le joueur dessine tant que le système n’indique pas le contraire
3. Fin du tour

#### Deviner

1. Le joueur voit le dessin dans la zone spécifique
2. Le joueur envoie une réponse
3. Répéter les étapes 1 et 2

### Scénario alternatif

#### Gestion Serveur

1. L’administrateur se connecte au serveur
   1. Le serveur ne réponde pas:
      1. terminer le programme
      2. redémarrer le serveur
2. L’administrateur se trouve face à l’interface de gestion de Serveur
   1. Le serveur est bloqué et l’interface n’est pas visible :
      1. terminer le programme
      2. redémarrer le serveur

#### Démarrer Serveur

1. Le serveur démarre
   1. Le serveur est déjà démarré
   2. La porte spécifié n’est pas disponible :
      1. changer porte et redémarré
      2. terminer les opérations de démarrage
2. Le serveur est en écoute des connexions
   1. Une connexion n’est pas établie correctement ou échange des messages pas prévu :
      1. fermer la connexion

#### Gérer Vocabulaire

1. L’administrateur choisie une opération à faire (Ajouter mots, Enlever mots, Enlever catégorie)

#### Ajouter mots

1. L’administrateur saisie la catégorie du mot
   1. La catégorie n’existe pas dans la base de données :
      1. créer un nouvelle catégorie
      2. retourner à la saisie (1.)
      3. retourner à « Gérer Vocabulaire »
2. L’administrateur saisie le mot à ajouter
   1. Le mot existe déjà dans la base de données :
      1. afficher un message d’avertissement et retourner à la saisie
      2. Terminer l’opération « Ajouter mots » et retourner à « Gérer vocabulaire »
3. Le mot est ajouté à la base de données
   1. Un erreur dans la communication avec la base de données est survenue :
      1. Afficher un message d’erreur

#### Enlever mots

1. L’administrateur saisie la catégorie du mot
   1. La catégorie n’existe pas dans la base de données :
      1. afficher un message d’erreur et retourner à la saisie de la catégorie (1.)
2. L’administrateur saisie le mot à effacer
   1. Le mot n’existe pas dans la base de données :
      1. afficher un message d’erreur et retourner à la saisie du mots(2.)
3. Le mot est enlevé de la base de données
   1. Un erreur dans la suppression est survenue :
      1. Afficher un message d’erreur

#### Enlever catégorie

1. L’administrateur saisie le nom de la catégorie
   1. La catégorie n’existe pas dans la base de données :
      1. afficher un message d’erreur et retourner à la saisie de la catégorie (1.)
2. La catégorie (avec tous les mots contenue) est supprimé de la base de données
   1. Un erreur dans la suppression est survenue :
      1. Afficher un message d’erreur

#### Créer partie

1. Le joueur se connecte au serveur
   1. Le serveur ne réponds pas ou refuse la connexion :
      1. Afficher un message d’erreur et terminer l’application
2. Le joueur saisie les informations sur la partie à créer
   1. Les informations ne sont pas accepté par le serveur
      1. Afficher un message d’erreur :

i\_1. Retourner à la saisie (2.)

i\_2 Terminer l’application

1. La partie est crée

#### Rejoindre partie

1. Le joueur se connecte au serveur
   1. Le serveur ne réponds pas ou refuse la connexion :
      1. Afficher un message d’erreur et terminer l’application
2. Le joueur se connecte à une partie existante sur le serveur

#### Jouer

1. Le joueur se voit attribuer un rôle (dessiner / deviner)
2. Le joueur joue son rôle

#### Dessiner

1. Le joueur se voit attribuer un mot à dessiner
2. Le joueur dessine
3. Fin du tour

#### Deviner

1. Le joueur voit le dessin dans la zone de dessin
2. Le joueur envoie une réponse
3. Fin du tour