|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Enchérir |
| Scénario | Un acheteur enchéri sur un objet qui l’intéresse (happy path) |
| Objectif | Gagner une enchère sur un objet |
| Pré conditions | L’acheteur est sur la page de recherche |
| Post condition (réussite) | L’acheteur propose le meilleur prix |
| Règles de gestion |  |
| Description | |  |  | | --- | --- | | Étapes | Actions | | 1 | L’acheteur clique sur l’objet qui l’intéresse | | 2 | Le système l’affiche en indiquant qu’il s’agit d’une vente aux enchères | | 3 | L’acheteur propose un prix qui lui convient | | 4 | Le système demande à l’utilisateur de valider | | 5 | L’utilisateur clique sur valider | | 6 | Le système enregistre le prix | | 7 | À la fin de la période, le prix proposé est le meilleur, le système valide l’achat et l’acheteur passe au paiement | |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Enchérir |
| Scénario | Un acheteur annule son enchère sur un objet qui l’intéresse (erreur) |
| Objectif | Gagner une enchère sur un objet |
| Pré conditions | L’acheteur est sur la page de recherche |
| Post condition (réussite) | Retour à l’accueil |
| Règles de gestion |  |
| Description | |  |  | | --- | --- | | Étapes | Actions | | 1 | L’acheteur clique sur l’objet qui l’intéresse | | 2 | Le système l’affiche en indiquant qu’il s’agit d’une vente aux enchères | | 3 | L’acheteur propose un prix qui lui convient | | 4 | Le système demande à l’utilisateur de valider | | 5 | L’utilisateur clique sur annuler | | 6 | Le système ramène l’utilisateur sur la page d’accueil | |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Enchérir |
| Scénario | Un acheteur enchéri sur un objet qui l’intéresse, mais une autre enchère dépasse la sienne (erreur) |
| Objectif | Gagner une enchère sur un objet |
| Pré conditions | L’acheteur est sur la page de recherche |
| Post condition (réussite) | Le prix ne convient plus à l’acheteur |
| Règles de gestion |  |
| Description | |  |  | | --- | --- | | Étapes | Actions | | 1 | L’acheteur clique sur l’objet qui l’intéresse | | 2 | Le système l’affiche en indiquant qu’il s’agit d’une vente aux enchères | | 3 | L’acheteur propose un prix qui lui convient | | 4 | Le système demande à l’utilisateur de valider | | 5 | L’utilisateur clique sur valider | | 6 | Le système enregistre le prix | | 7 | Le système indique qu’un autre acheteur a surenchéri et propose un meilleur prix | | 8 | L’acheteur quitte la page | |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Enchérir |
| Scénario | Un acheteur enchéri sur un objet qui l’intéresse |
| Objectif | Gagner une enchère sur un objet |
| Pré conditions | L’acheteur est sur la page de recherche |
| Post condition (réussite) | L’acheteur propose le meilleur prix |
| Règles de gestion |  |
| Description | |  |  | | --- | --- | | Étapes | Actions | | 1 | L’acheteur clique sur l’objet qui l’intéresse | | 2 | Le système l’affiche en indiquant qu’il s’agit d’une vente aux enchères | | 3 | L’acheteur propose un prix qui lui convient | | 4 | Le système demande à l’utilisateur de valider | | 5 | L’utilisateur clique sur valider | | 6 | Le système enregistre le prix | | 7 | Le système indique qu’un autre acheteur a surenchéri et affiche le prix le plus haut | | 8 | L’acheteur enchérit à nouveau | | 9 | Le système enregistre le prix | | 10 | À la fin de la période, le prix proposé est le meilleur, le système valide l’achat et l’acheteur passe au paiement | |