

# Puissance 4

Scénario :

Cas d'utilisation : Jouer jeu Puissance 4

Périmètre : Système de jeu

Niveau : But utilisateur

Acteur Principal : Les 2 joueurs

Parties prenantes et intérêts : Les 2 joueurs

Pré-condition : aucune

Post-condition : Les joueurs ont joués au puissance 4

Scénario nominal pour « Jouer jeu Puissance 4 » :

- 1 . Le système demande le nom du joueur 1.
- 2 . Les joueurs saisissent le nom du joueur 1.
- 3 . Le système demande le nom du joueur 2.
- 4 . Les joueurs saisissent le nom du joueur 2.
- 5 . Le système démarre une partie, le joueur 1 est définit joueur courant et commence.
- 6 . Le système affiche l'état de la partie.
- 7 . Le système invite le joueur courant à jouer un coup.
- 8 . Le joueur saisit son coup.
- 9 . Le système vérifie l'état de la partie.
- 10 . Le système détermine le vainqueur de la partie et affiche son nom.
- 11 . Le système propose aux joueurs de rejouer.
- 12 . Les joueurs choisissent de ne pas rejouer.
- 13 . Le système affiche le nombre de partie gagnées de chaque joueur.
- 14 . Le système détermine le vainqueur et affiche le nom de celui-ci.

### Extension :

- 8.a Le coup saisi par le joueur courant est invalide
  - 1 . Le système affiche l'erreur
  - 2 . Retour au point 6 du scénario nominal
- 9.a La partie en cours n'est pas terminée
  - 1 . Le système change le joueur courant
  - 2 . Retour au point 6 du scénario nominal
- 10.a Le système détermine aucun gagnant pour la partie
  - 1 . Le système affiche que la partie est nulle
- 12.a Les joueurs décident de rejouer une partie.
  - 1 . Retour au point 5 du scénario nominal
- 14.a Les deux joueurs ont le même nombres de victoires
  - 1 . Le système affiche ex æquo