**Diagramme des cas d’utilisation :**

## **UC Lancer partie :**

Scénario nominal :

1) Le système demande de saisir le nombre de tas souhaités.

2) Le joueur saisit le nombre de tas et valide.

3) Le système demande d’entrer le nom du joueur 1.

4) Le joueur 1 saisit son nom et valide.

5) Le système demande d’entrer le nom du joueur 2.

6) Le joueur 2 saisit son nom et valide.

7) Le système lance la partie en rappelant comment jouer un coup, et demande au joueur 1 de commencer.

Extensions:

2,a) Le joueur saisit un nombre n < 1 ou saisit un caractère autre qu’un entier.

2,a,1) Le système affiche un message d’erreur et retourne au point 2 du scénario nominal.

4,a/6,a) Le joueur 1/2 saisit un nom invalide ou ne saisit pas de nom.

4,a,1/6,a,1) Le système affiche un message d’erreur et retourne au point 4/6 du scénario.

## UC Jouer un coup :

Scénario nominal :

1) Le système affiche l’état de la partie.  
2) Le système demande au joueur X de jouer son coup en rappelant la forme d’un coup.

3) Le joueur saisit son coup et valide.

4) Le système vérifie l’entrée du joueur.

5) Le système valide le coup du joueur.

6) **Include UC : Vérifier l’état de la partie.**

Extensions:

4,a) Le coup du joueur est invalide (format faux , nombre d’allumettes/tas élevé …)

4,a,1) Le système affiche un message d’erreur puis l’état de la partie.

4,a,2) Le système demande au joueur de rejouer son coup.

## UC Vérifier état partie :

Scénario nominal :

1) Le système teste si la partie est finie ou pas.

Extensions :

1,a) La partie est terminée (c’est-à-dire le nombre des allumettes restantes = 0 )

1,a,1) Le système détermine le vainqueur et affiche son nom.

1,a,2) Le système propose de rejouer une partie.

1,a,2,a) Le joueur choisit de rejouer une partie.

1,a,2,a,1) Le système relance une partie avec les mêmes paramètres.

1,a,2,b) Le joueur choisit d’arrêter le jeu.

1,a,2,b,1) **Include UC : Arrêter partie.**

1,b) La partie n’est pas terminée (c’est-à-dire qu’il reste encore une ou plusieurs allumettes).

1,a,1) Le système met à jour l’état de la partie.

1,a,2) Le système recommence le UC jouer un coup pour le joueur prochain.

# UC Arrêter partie :

Scénario nominal :

1) Le système affiche le nombre de parties jouée par chaque joueur, ainsi que le nom du vainqueur ou « ex-æquo » en cas d’égalité.