

Cas : Se connecter à l'application

Nom : Se connecter à l'application

Acteur principal : Utilisateur non-connecté

Condition initiale : L'utilisateur ne doit pas être connecté

Scénario d'utilisation : -l'utilisateur clique sur le bouton rond en haut à droite et cela affiche la possibilité de se connecter
-l'utilisateur ne s'est pas connecté et a recherché un jeu, il a cliqué sur l'étoile pour mettre en favori, cependant être connecté est obligatoire pour utiliser cette fonctionnalité

Condition de fin : l'utilisateur s'est connecté donc la fonctionnalité a pris fin. Cela se passe si l'utilisateur a rentré le bon identifiant et le bon mot de passe, sinon un message d'erreur lui est affiché.

Cas : Chercher un jeu

Nom : Chercher un jeu

Acteur principal : Utilisateur non-connecté, utilisateur connecté

Condition initiale : L'utilisateur doit avoir cliqué sur la barre de recherche

Scénario d'utilisation : -l'utilisateur commence à entrer des mots-clés
-la requête est soumise en temps réel et s'actualise au fur et à mesure des caractères entrés au clavier

Condition de fin : l'utilisateur appuie sur la touche entrée ce qui termine la requête et met fin à la fonctionnalité. Si rien n'est trouvé alors une fenêtre avertit l'utilisateur que sa recherche n'a pas été fructueuse.

Cas : Appliquer un filtre

Nom : Appliquer un filtre

Acteur principal : Utilisateur non-connecté, utilisateur connecté

Condition initiale : L'utilisateur doit sélectionner une une des différentes boites à filtres proposées en haut de la page

Scénario d'utilisation : -l'utilisateur choisi un filtre à appliquer à la liste de jeux
-IDès lors du choix la liste de jeux s'actualise en fonction du filtre choisi

Condition de fin : l'utilisateur a sélectionné le filtre, la requête est terminée. Si rien n'est trouvé alors une fenêtre avertit l'utilisateur que sa recherche n'a pas été fructueuse.

Cas : Ajouter un favori

Nom : Ajouter un favori

Acteur principal : utilisateur connecté

Condition initiale : L'utilisateur doit se situer au préalable dans la page de description d'un jeu-vidéo

Scénario d'utilisation : -l'utilisateur clique sur l'étoile non-colorée en haut à droite de la description
-la requête est soumise et l'étoile se colore. Or, si l'utilisateur n'est pas connecté la fenêtre de connexion s'affiche.
-dès lors de l'ajout en favori, une fenêtre pour renommer le favori s'affiche (elle est facultative)

Condition de fin : l'utilisateur appuie sur valider dans la fenêtre pour renommer le favori. L'ajout est terminé et le favori est sauvegardé

Cas : Créer un compte

Nom : Créer un compte

Acteur principal : Utilisateur non-connecté, utilisateur connecté

Condition initiale : L'utilisateur n'a pas de compte lorsqu'il lui demande de se connecter

Scénario d'utilisation : -l'utilisateur clique sur l'option créer un compte lorsque qu'il est sur la fenêtre de connexion
-la requête est soumise et une fenêtre de création s'affiche où l'utilisateur peut rentrer identifiant et un mot de passe.

Condition de fin : l'utilisateur appuie sur la touche de validation ce qui crée le compte, renvoie à la fonction de connexion et met fin à la fonctionnalité. Cependant cela se passe seulement si l'utilisateur a choisi un mot de passe assez long. Sinon un cas d'erreur lui est signalé.