

## Cas d'utilisation Système de Serveur d'Enregistrement

### Acteurs principaux

- Joueur (d'une partie)
- Hébergeur (d'une partie)

### Scénario principal (succès)

Joueur d'une partie	Hébergeur d'une partie
<ol style="list-style-type: none"><li>1. le joueur demande la liste des parties (hébergeurs) disponibles</li><li>2. Le système fournit la liste des parties (hébergeurs) en attente de joueurs</li><li>3. Le joueur choisit une partie dans la liste qu'il vient de recevoir</li><li>4. Le joueur se connecte à la partie</li><li>5. Le joueur attend que la partie commence (que d'autres joueurs se connectent)</li><li>6. La partie commence</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 1. L'hébergeur crée une partie</li><li>2. 2. Le système enregistre la partie nouvellement créée dans sa base de données</li><li>3. 3. L'hébergeur attend que des joueurs rejoignent la partie qu'il vient de créer</li><li>4. L'hébergeur signale au système qu'une place de moins est disponible</li><li>5. L'hébergeur signale au système que la partie est complète et qu'elle va commencer</li><li>6. Le système efface l'enregistrement de sa base de données</li></ol>