

Description Use Case

USE CASE	"Lire les règles"
Finalité dans le contexte	lire les règles du jeu afin de le comprendre et de pouvoir jouer.
Niveau	sous-fonction
Acteurs de ce use case	Tous les utilisateurs de l'application
Pré-conditions	l'application s'est lancée. La page du menu principal est ouverte.
Conditions d'Entrée Réussie	La page de règles est ouverte.
Conditions de Fin Échouée	La page de règles ne s'est pas ouverte
MMS: Main Success Scenario / Scénario Principal de Réussite	1/ L'utilisateur clique sur "Règles" 2/La page de règles s'ouvre 3/L'utilisateur lis les règles
Variantes	L'utilisateur clique sur "retour" et revient au menu principal.

USE CASE	"lancer une partie"
Finalité dans le contexte	lancer une partie pour jouer avec quelqu'un.
Niveau	Tâche Primaire
Acteurs de ce use case	Tous les utilisateurs de l'application.
Pré-conditions	L'application s'est lancée. La page du menu principal est ouverte.

Conditions d'Entrée Réussie	La page pour choisir les noms des joueurs est ouverte
Conditions de Fin Échouée	La page pour choisir les noms des joueurs ne s'est pas ouverte.
MMS: Main Success Scenario / Scénario Principal de Réussite	1/ L'utilisateur clique sur "Jouer" 2/La page pour choisir les noms des joueurs s'ouvre

USE CASE

"choisir nom des joueurs"

Finalité dans le contexte	Etablir le nom respectif des joueurs et déterminer quel joueur commence
Niveau	Tâche Primaire
Acteurs de ce use case	Tous les utilisateurs ayant lancé une partie.
Pré-conditions	L'application s'est lancée. L'utilisateur a choisi de lancer une partie. La page pour choisir les noms des joueurs est ouverte.
Conditions d'Entrée Réussie	La page du plateau de jeu est ouverte
Conditions de Fin Échouée	La page du plateau de jeu ne s'est pas ouverte
MMS: Main Success Scenario / Scénario Principal de Réussite	1/Les joueurs rentrent leur noms 2/Un joueur clique sur "go" 3/Le joueur qui commence est choisi 4/La page du plateau de jeu s'ouvre
Variantes	L'utilisateur clique sur "retour" et revient au menu principal.

USE CASE

"déplacer un pion"

Finalité dans le contexte	Pouvoir jouer une partie.
Niveau	Tâche Primaire

Acteurs de ce use case	Les joueurs ayant lancé une partie et ayant choisi leur nom.
Pré-conditions	L'application s'est lancée. L'utilisateur a choisi de lancer une partie. Les joueurs ont choisi leur nom La page du plateau de jeu est ouverte
Conditions d'Entrée Réussie	Le pion s'est déplacer
Conditions de Fin Échouée	Le pion n'a pas bougé
MMS: Main Success Scenario / Scénario Principal de Réussite	1/ Le joueur clique sur le pion à déplacer 2/ Il déplace le pion 3/Le pion bouge 4/Le joueur suivant joue à son tour.
Variantes	L'utilisateur clique sur "retour" et revient au menu principal.