

Descriptifs textuels

Cas d'utilisation	Jouer une manche
Auteur	Joueur
Précondition	Une partie est commencée
<u>Scénario nominal :</u> <ol style="list-style-type: none">1) Le joueur tire au sort un domaine2) Le système retourne un domaine3) Le joueur décide de jouer4) Le système retourne une question aléatoirement dans le domaine sélectionné5) Le système affiche les réponses possibles6) Le joueur sélectionne une réponse7) Le système affiche le résultat de la réponse8) Si la réponse est correcte :<ol style="list-style-type: none">a. Le joueur passe à l'étape suivante9) Le système incrémente de 1 le compteur de bonnes réponses -> Retour au 1	
<u>Scénario alternatif :</u> <ol style="list-style-type: none">6 bis) Le temps imparti est écoulé → Fin de la manche (à l'autre joueur de joueur)7 bis) Si la réponse est incorrecte → La main passe à l'autre joueur → Si Question couronne, remise à 0 des bonnes réponses8 bis) Si le joueur a répondu correctement à sa 3^{ème} question<ol style="list-style-type: none">8 a) Le système affiche la liste des couronnes acquérir8 b) Le joueur choisit la couronne (domaine) dans lequel une question sera posée → Retour en 48 c) Si la question posée est dans le cas d'une couronne → Le joueur gagne la couronne8 c) Si c'est la dernière couronne → Le joueur gagne la partie	