

# 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"><li>1) Le joueur tire au sort un domaine</li><li>2) Le système retourne un domaine</li><li>3) Le joueur décide de jouer</li><li>4) Le système retourne une question aléatoirement dans le domaine sélectionné</li><li>5) Le système affiche les réponses possibles</li><li>6) Le joueur sélectionne une réponse</li><li>7) Le système affiche le résultat de la réponse</li><li>8) Si la réponse est correcte :<ol style="list-style-type: none"><li>a. Le joueur passe à l'étape suivante</li></ol></li><li>9) Le système incrémente de 1 le compteur de bonnes réponses -&gt; Retour au 1</li></ol>	
<u>Scénario alternatif :</u>  <p>6 bis) Le temps imparti est écoulé → Fin de la manche (à l'autre joueur de joueur)</p> <p>7 bis) Si la réponse est incorrecte → La main passe à l'autre joueur → Si Question couronne, remise à 0 des bonnes réponses</p> <p>8 bis) Si le joueur a répondu correctement à sa 3<sup>ème</sup> question 8 a) Le système affiche la liste des couronnes acquérir 8 b) Le joueur choisit la couronne (domaine) dans lequel une question sera posée → Retour en 4 8 c) Si la question posée est dans le cas d'une couronne → Le joueur gagne la couronne 8 c) Si c'est la dernière couronne → Le joueur gagne la partie</p>	