

Scénarios d'utilisation

Numéro de scénario	[utilisateur] – [se connecter]
Cas d'utilisation	Connexion au jeu en tant qu'utilisateur

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur doit pouvoir se connecter au jeu et avoir accès aux différentes parties en attentes et en cours.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur arrive sur un formulaire de connexion au jeu.
Actions
<ul style="list-style-type: none">Saisie du login : matthiasSaisie du mot de passe : matthiasValidation de l'authentification
Résultat attendu
On attend l'affichage d'une page d'accueil de joueur connecté affichant les éléments suivants : <ul style="list-style-type: none">Créer partieParties joignablesParties en coursParties en attente

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[utilisateur] – [créer un compte]
Cas d'utilisation	Créer un compte utilisateur

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur doit pouvoir créer un compte pour avoir accès aux différentes fonctionnalités du jeu.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur arrive sur le formulaire de connexion au jeu qui propose de créer un compte en sélectionnant l'option de création de compte.Affichage d'un formulaire d'inscription où l'utilisateur doit remplir les différents champs afin de s'inscrire.
Actions
<ul style="list-style-type: none">Saisie d'un NomSaisie d'un PrénomSaisie d'un MailSaisie d'un LoginSaisie d'un PasswordSélection d'un MondeValidation de l'inscription
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">On obtient l'affichage d'une confirmation d'inscription au site avec notre nom et notre prénom en clair.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[utilisateur] – [lister mes parties]
Cas d'utilisation	Lister les parties qui me concernent

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur doit pouvoir voir les parties dans lesquelles il joue et celles qui attendent son coup.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur arrive sur la page d'accueil du jeu.
Actions
<ul style="list-style-type: none">Se connecter à la page d'accueil (voir [se connecter] dans le cas où l'utilisateur n'est pas connecté).
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">On attend l'affichage de la page d'accueil affichant les parties en cours, les parties à joignables et les parties en attente, en plus de pouvoir en créer une nouvelle. Ainsi, cette page doit afficher les parties qui le concernent, c'est-à-dire celles « en cours » et celles « en attente » qui existent actuellement.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[général] - [afficher statistiques partie]
Cas d'utilisation	Lister les statistiques des parties que j'ai joué

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur doit pouvoir afficher les statistiques des parties qu'il a joué, affichant ainsi différents chiffres tels que le pourcentage de bonnes réponses données ou le nombre de parties jouées.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur est sur une page de jeu en y étant connecté.
Actions
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur clique sur son nom de joueur affiché en haut à droite de la page.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur accède ainsi à sa page de profil, qui contient ses statistiques.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[général] - [afficher le profil d'un joueur]
Cas d'utilisation	Afficher la page de profil d'un joueur enregistré

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur peut afficher le profil d'un autre joueur, afin de consulter ses informations et ses statistiques.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur est sur la page d'accueil du jeu.
Actions
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur va dans la liste des joueurs et sélectionne le pseudo du joueur voulu.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">Le joueur accède à la page du joueur sélectionné et peut ainsi consulter ses statistiques.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[général] - [démarrer une nouvelle partie]
Cas d'utilisation	Créer une partie en attente d'un joueur

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur peut créer une nouvelle partie dont il sera le joueur 1, afin de se mesurer à un deuxième joueur.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur est sur la page d'accueil du jeu.
Actions
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur l'option de création de partie.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">Le jeu créé une nouvelle partie dans la base ayant pour premier joueur le pseudo de l'utilisateur venant de créer la partie. Cette partie sera donc en attente, jusqu'à ce qu'un deuxième joueur la rejoigne depuis sa page d'accueil.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[général] - [sélectionner un adversaire]
Cas d'utilisation	Sélectionner un joueur pour la partie créée

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur qui crée une partie a la possibilité de choisir un joueur contre qui se mesurer quand une partie est créée.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">Le joueur vient de créer une partie obtient une liste de joueur à sélectionner.
Actions
<ul style="list-style-type: none">Le joueur sélectionne et valide un joueur dans la liste.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">La partie démarre en affichant une question.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[général] - [sélectionner un domaine]
Cas d'utilisation	Sélectionner un domaine pour la partie créée

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">Le joueur ayant répondu bon à 3 questions de suite obtient une couronne qui lui permet de sélectionner un domaine pour les prochaines questions.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">Après 3 bonnes réponses, le jeu affiche une couronne où sont inscrits des domaines.
Actions
<ul style="list-style-type: none">Le joueur sélectionne un domaine, puis valide.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">Après sélection du domaine, le jeu affiche une question en rapport au domaine.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[général] - [afficher une question]
Cas d'utilisation	Afficher une question en rapport au domaine

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">• Une fois un domaine sélectionné par le joueur, le jeu affiche une question en rapport à ce domaine.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">• Une partie est en cours, et une question doit s'afficher. Cela se fait dans plusieurs situations. Ici nous détaillons la situation où une question s'affiche après sélection d'un domaine.
Actions
<ul style="list-style-type: none">• Le joueur sélectionne un domaine et le valide.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">• Le jeu affiche une question aléatoire du domaine précédemment sélectionné. Le joueur peut jouer sur cette question. Voir [Répondre question].

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[général] - [répondre à une question]
Cas d'utilisation	Répondre à une question affichée

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">Le joueur peut sélectionner une réponse parmi les quatre affichées par le jeu pour répondre à la question affichée.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">Le joueur est en pleine partie et c'est à lui de jouer. Le jeu lui affiche une question avec quatre propositions de réponse.
Actions
<ul style="list-style-type: none">Le joueur sélectionne puis valide une des réponses affichées.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">Le jeu indique si la réponse est bonne ou non. Voir [Afficher résultat réponse].

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[général] - [afficher résultat réponse]
Cas d'utilisation	Le jeu indique si la réponse est bonne

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">Alors que le joueur répond à une question, le jeu affiche si la réponse est bonne ou non.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">Le joueur est dans une partie et doit répondre à une question affichée.
Actions
<ul style="list-style-type: none">Le joueur sélectionne et valide une des réponses proposées.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">Si la réponse est bonne, le jeu vous l'indique et passe à l'étape suivante. Si la réponse est mauvaise, le jeu vous l'indique et c'est à l'autre joueur de jouer.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[général] - [Signaler une question]
Cas d'utilisation	Possibilité de signaler une question

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">Un utilisateur peut signaler une question du jeu à un administrateur afin qu'il la gère [Gérer question].
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">Le joueur connecté est en pleine partie. Une question s'affiche.
Actions
<ul style="list-style-type: none">Le joueur sélectionne l'option de signalement de la question affichée.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">Un formulaire de signalement s'affiche, que le joueur remplit avant de le valider. L'administrateur devra gérer le litige. Voir [Gérer question].

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[général] - [passer à la question suivante]
Cas d'utilisation	Affichage d'une nouvelle question

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">Après qu'un des deux joueurs ai répondu, le jeu passe à la question suivante soit pour le joueur précédent si il a bien répondu, soit à l'autre joueur si le précédent n'a pas répondu bon.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">Les joueurs sont dans une partie en cours.
Actions
<ul style="list-style-type: none">Un des deux joueurs répond à la question précédente.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">Une nouvelle question s'affiche, en rapport au domaine en cours.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[général] - [terminer la partie]
Cas d'utilisation	La partie se termine après victoire du joueur

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">Le joueur gagne s'il débloque toutes les couronnes avant l'autre joueur, ou si après 25 manches, le joueur a le plus grand nombre de couronnes. Si le nombre de couronne est égal entre les deux joueurs, c'est celui qui a le plus grand nombre de bonnes réponses qui gagne..
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">Le joueur est devant la page de la dernière question avant soit sa 6^{ème} couronne, soit la fin de la 25^{ème} manche.
Actions
<ul style="list-style-type: none">Le joueur sélectionne puis valide une réponse.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">Le jeu vous indique si vous avez gagné ou non la partie.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[concepteur] - [évaluer une question]
Cas d'utilisation	???

Description du scénario
•
Situation initiale
•
Actions
•
Résultat attendu
•

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[concepteur] - [proposer une question]
Cas d'utilisation	Possibilité d'ajouter une question à valider

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">Un concepteur peut proposer une question avec ses réponses qu'un administrateur pourra administrer par la suite.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">Le concepteur est sur la page d'accueil et sélectionne l'option de proposition de question. Un formulaire s'affiche.
Actions
<ul style="list-style-type: none">Le concepteur remplit le formulaire contenant le libellé de la question, les quatre propositions de réponses ainsi que leur validé individuelles, puis valide.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">Le contenu du formulaire est ajouté à la base de données en attente d'administration par un administrateur.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[administrateur] - [gérer mondes]
Cas d'utilisation	Ajouter un monde dans le jeu

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">L'administrateur peut ajouter un monde au jeu dans lequel sera ajouté des domaines puis des questions.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">L'administrateur est connecté au site et va dans la page de gestion des mondes.
Actions
<ul style="list-style-type: none">L'administrateur entre un libellé de monde et l'ajoute en le validant.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">Un nouveau monde est ajouté dans la table correspondante dans la base ayant pour libellé le nom entré par l'administrateur.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[administrateur] - [gérer domaines]
Cas d'utilisation	Ajouter un domaine pour un monde dans le jeu

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">L'administrateur peut ajouter un domaine en rapport à un monde dans lequel seront ajoutés des questions.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">L'administrateur est connecté au site et va dans la page de gestion des domaines.
Actions
<ul style="list-style-type: none">L'administrateur entre un libellé de domaine puis sélectionne un monde à associer au domaine, puis valide la saisie.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">Un nouveau domaine est ajouté dans la table correspondante dans la base ayant pour libellé le nom et le monde associé entrés par l'administrateur.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[administrateur] - [gérer questions]
Cas d'utilisation	Ajouter une question d'un domaine dans le jeu

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">L'administrateur peut ajouter une question et ses quatre propositions de réponse en rapport à un domaine.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">L'administrateur est connecté au site et va dans la page de gestion des questions.
Actions
<ul style="list-style-type: none">L'administrateur entre un libellé de question et quatre propositions de réponse, puis valide la saisie.
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">La nouvelle question et ses réponses sont ajoutées dans les tables correspondantes dans la base.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Numéro de scénario	[administrateur] - [valider une question]
Cas d'utilisation	Valider une question entrée par un concepteur

Description du scénario
<ul style="list-style-type: none">• Un administrateur peut valider une question entrée par un concepteur afin qu'elle soit entrée dans la base de données, et ainsi jouable par les joueurs.
Situation initiale
<ul style="list-style-type: none">• L'administrateur se connecte et se rend sur la page de gestion des questions.
Actions
<ul style="list-style-type: none">• L'administrateur sélectionne une option sur la question affichée parmi :<ul style="list-style-type: none">○ Valider○ Modifier (la question et/ou les réponses)○ Supprimer
Résultat attendu
<ul style="list-style-type: none">• Le jeu ajoute la question dans la base de données si l'administrateur a validé ou modifié l'entrée. Ainsi les joueurs pourront avoir cette question dans une partie.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Connexion à l'application		
Numéro du scénario	Cas d'utilisation	Résultat attendu
[utilisateur] – [se connecter]	Connexion au jeu en tant qu'utilisateur	On attend l'affichage d'une page d'accueil de joueur connecté affichant les éléments suivants : Créer partie, Parties joignables, Parties en cours, Parties en attente.
[administrateur] – [se connecter]	Connexion au jeu en tant qu'administrateur	Le jeu affiche les options d'un utilisateur ainsi que les outils d'administration.
[concepteur] – [se connecter]	Connexion au jeu en tant que concepteur	Le jeu affiche les options d'un utilisateur ainsi que les outils des concepteurs.
[général] – [créer un compte]	Créer un compte utilisateur	On obtient l'affichage d'une confirmation d'inscription au site avec notre nom et notre prénom en clair.

Gestion du jeu		
Numéro du scénario	Cas d'utilisation	Résultat attendu
[administrateur] – [gérer mondes]	Gérer les mondes existants en tant qu'administrateur.	On obtient la liste des mondes existants pour éventuellement les supprimer. On peut également en ajouter un.
[administrateur] – [gérer domaines]	Gérer les domaines existants en tant qu'administrateur.	On obtient la liste des domaines existants en rapport au monde préalablement sélectionné pour éventuellement les supprimer. On peut également en ajouter un.
[administrateur] – [gérer questions]	Gérer les questions existantes en tant qu'administrateur.	Le jeu affiche les différentes questions en fonction des mondes et domaines avec la possibilité de les modifier et les supprimer. On peut en ajouter également.
[administrateur] – [valider une question]	Valider une question soumise par un concepteur, en tant qu'administrateur.	Le jeu affiche les questions ajoutées par un concepteur en attente de gestion. (validation/modification/suppression)

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Gestion des parties		
Numéro du scénario	Cas d'utilisation	Résultat attendu
[général] – [listier mes parties]	Lister les parties qui me concernent.	On attend l'affichage de la page d'accueil affichant les parties en cours, les parties à joignables et les parties en attente, en plus de pouvoir en créer une nouvelle. Ainsi, cette page doit afficher les parties qui le concernent, c'est-à-dire celles « en cours » et celles « en attente » qui existent actuellement.
[général] – [rejoindre partie joignable]	L'utilisateur doit pouvoir rejoindre une partie créée par un autre utilisateur, en attente d'un deuxième joueur.	Le joueur rejoint une partie en attente d'un deuxième joueur.
[général] – [créer partie]	L'utilisateur doit pouvoir créer une partie qui sera affichée comme « joignable » pour les autres joueurs afin que la partie puisse commencer.	Le jeu crée une nouvelle partie qui sera donc en attente, jusqu'à ce qu'un deuxième joueur la rejoigne.
[général] – [continuer partie]	L'utilisateur doit pouvoir continuer une partie en attente qu'il joue.	Le joueur revient dans la partie et la continue.
[général] – [afficher statistiques parties]	L'utilisateur obtient des statistiques sur les parties qu'il a joué.	On obtient l'affichage d'une confirmation d'inscription au site avec notre nom et notre prénom en clair.
[général] – [sélectionne un domaine]	L'utilisateur sélectionne un domaine au début d'une partie.	Après sélection du domaine, le jeu affiche une question en rapport au domaine.
[général] – [afficher le profil d'un joueur]	Afficher la page de profil d'un joueur enregistré.	Le joueur accède à la page du joueur sélectionné et peut ainsi consulter ses statistiques.

Gestion concepteur		
Numéro du scénario	Cas d'utilisation	Résultat attendu
[concepteur] – [proposer une question]	Possibilité d'ajouter une question à valider	Un concepteur peut proposer une question avec ses réponses qu'un administrateur pourra administrer par la suite.

Projet : TriviaMMC

Questionnement sur nos connaissances par domaines.

Version 1.0

Déconnexion		
Numéro du scénario	Cas d'utilisation	Résultat attendu
[général] – [se déconnecter]	L'utilisateur se déconnecte du jeu.	Le jeu déconnecte l'utilisateur et proposera un écran de connexion à la place.