

## 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 → Retour au 1</li></ol>	
<u>Scénario alternatif :</u> <ol style="list-style-type: none"><li>6 Bis. Le temps imparti est écoulé → Fin de manche ( à l'autre joueur de jouer)</li><li>7 Bis. Si la réponse est incorrecte<ol style="list-style-type: none"><li>→ La main passe à l'autre joueur</li><li>→ Si Question couronne, remise à zéro des bonnes réponses</li></ol></li><li>8 Bis. Si le joueur a répondu correctement à sa 3<sup>ème</sup> question<ol style="list-style-type: none"><li>a. Le système affiche la liste des couronnes à acquérir</li><li>b. Le joueur choisit la couronne (domaine) dans lequel une question sera posée → Retour au 4</li><li>c.1 Si la question posée est dans le cas d'une couronne → Le joueur gagne la couronne</li><li>c.2 Si c'est la dernière question → Le joueur gagne la partie</li></ol></li></ol>	