

Descriptifs textuels

Cas d'utilisation	Jouer une manche
Auteur	Joueur
Précondition	Une partie est commencée
<p><u>Scénario nominal :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur tire au sort un domaine 2. Le système retourne un domaine 3. Le joueur décide de jouer 4. Le système retourne une question aléatoirement dans le domaine sélectionné 5. Le système affiche les réponses possibles 6. Le joueur sélectionne une réponse 7. Le système affiche le résultat de la réponse 8. Si la réponse est correcte : <ol style="list-style-type: none"> a. Le joueur passe à l'étape suivante 9. Le système incrémente de 1 le compteur de bonnes réponses → Retour au 1. 	
<p><u>Scénario alternatif :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 6 Bis. Le temps imparti est écoulé → Fin de la manche (à l'autre joueur de jouer) 7 Bis. Si la réponse est incorrecte → La main passe à l'autre joueur → Si Question couronne remise à 0 des bonnes réponses 8 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 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. 1. Si c'est la dernière couronne → Le joueur gagne la partie 	