

## 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"> <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>	
<p><u>Scénario alternatif :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6 Bis. Le temps imparti est écoulé              → Fin de la manche (à l'autre joueur de jouer)</li> <li>7 Bis. Si la réponse est incorrecte              → La main passe à l'autre joueur              → Si Question couronne remise à 0 des bonnes réponses</li> <li>8 Bis. Si le joueur a répondu correctement à sa 3<sup>ème</sup> question             <ol style="list-style-type: none"> <li>8. a. Le système affiche la liste des couronnes acquérir</li> <li>8. b. Le joueur choisit la couronne (domaine) dans lequel une question sera posée              → Retour en 4</li> <li>8. c. Si la question posée est dans le cas d'une couronne              → Le joueur gagne la couronne</li> <li>8. c. 1. Si c'est la dernière couronne              → Le joueur gagne la partie</li> </ol> </li> </ol>	