**1. Tegels plaatsen op spelbord**

De speler kan op vrije plaatsen van het spelbord de verschillende soorten tegels leggen.

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Leeg veld.

**Postcondities**

Alle tegels zijn gelegd.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De speler kiest een type tegel.
2. De speler kiest een lege plaats op het spelbord.
3. Herhaal stap 1 en 2 tot het volledige spelbord gevuld is.

**Alternatieve scenario's**

2b. Als de tegel niet leeg is, gebeurt er niets.

**2. Getalfiches plaatsen**

De speler kiest waar de getalfiches geplaatst worden.

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Het bord is opgevuld met type tegels.

**Postcondities**

Alle tegels hebben een getal gekregen behalve de woestijn.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. Kies op welke randtegel het eerste getal gelegd wordt.
2. Alle andere tegels worden automatisch aangevuld.

**Alternatieve scenario's**

Geen

**3. Startscenario: Nederzettingen en wegen plaatsen**

De speler kan zijn eerste nederzetting en weg plaatsen. Als het weer aan zijn beurt is, mag hij zijn tweede nederzetting en weg plaatsen.

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Het spelbord is gevuld met tegels en elke tegel bevat een cijfer.

**Postcondities**

Het spel is klaar om te starten.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De speler kiest een willekeurig kruispunt van tegels om zijn eerste nederzetting te plaatsen.
2. De speler plaatst zijn eerste weg aan zijn net geplaatste nederzetting.
3. De speler kiest een willekeurig kruispunt van tegels om zijn tweede nederzetting te plaatsen, hierbij moet er voldaan zijn aan de afstandsregel.
4. De speler plaatst zijn tweede weg aan zijn tweede nederzetting.

**Alternatieve scenario's**

3b. Indien de speler niet voldoet aan de afstandsregel, doe 3 opnieuw.

**4. Startscenario: struikrover plaatsen**

De struikrover wordt op de woestijntegel geplaatst.

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Laag

**Precondities**

Het bord is opgevuld met tegels.

**Postcondities**

Rover staat op de woestijntegel.

**Primaire actoren**

Geen

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De rover wordt automatisch op de woestijntegel geplaatst

**Alternatieve scenario's**

Geen

**5. Eigenschappen opvragen**

De speler kan elke tegel, nederzetting of weg selecteren en er de eigenschappen van opvragen.

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Er zijn tegels/nederzettingen/wegen aanwezig.

**Postcondities**

De eigenschappen worden getoond.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De speler selecteert een tegel / nederzetting / weg.
2. De eigenschappen zijn zichtbaar op het scherm.

**Alternatieve scenario's**

Geen

**6. Dobbelsteen gooien**

De speler kan de dobbelstenen gooien en de bijhorende grondstofkaarten bemachtigen.

**Prioriteit**

Hoog

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Het is een nieuwe beurt.

**Postcondities**

De beurt is afgelopen.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De speler rolt de dobbelsteen.
2. De speler krijgt mogelijk grondstofkaarten afhankelijk van het gerolde getal en zijn nederzettingen

**Alternatieve scenario's**

Geen

**7a. Aanmelden**

De gebruiker kan zich aanmelden op de website. Indien de gebruiker reeds over een account beschikt, kan hij gewoon inloggen en verder gaan naar de spellobby. Als de gebruiker nog niet over een account beschikt, kan hij zich registreren via het invulformulier. Na een mailbevestiging kan de nieuwe gebruiker doorgaan naar de spellobby.

**Prioriteit**

Hoog

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Een gebruikersaccount bezitten.

**Postcondities**

De gebruiker komt terecht in de spellobby.

**Primaire actoren**

Gebruiker

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De gebruiker vult zijn gebruikersnaam in.
2. De gebruiker vult zijn wachtwoord in.
3. De gebruiker logt in.

**Alternatieve scenario's**

1. Als de gebruiker geen account heeft is het mogelijk om zich te registreren op de registratiepagina.

2. Herhaal successcenario.

**7b. Registratie**

De speler kan een registratieformulier invullen en na bevestigingsmail inloggen met zijn nieuwe gebruikersaccount.

**Prioriteit**

Hoog

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Geen

**Postcondities**

Nieuwe gebruikersaccount aangemaakt en geactiveerd.

**Primaire actoren**

Gebruiker

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De speler vult zijn naam in.
2. De speler vult zijn wachtwoord in.
3. De speler herhaalt zijn wachtwoord.
4. De speler geeft een e-mailadres in.
5. De speler bevestigt de mail gekregen te hebben.

**Alternatieve scenario's**

1b. De gebruikersnaam is reeds in gebruik, kies een nieuwe gebruikersnaam.

5b. Als de speler geen mail gekregen heeft binnen enkele minuten is het mailadres mogelijk fout en moet er een nieuw formulier ingevuld worden.

**8. Een spel aanmaken**

De speler kan via de website een spel aanmaken.

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De gebruiker bevindt zich in de spellobby.

**Postcondities**

Het spel is aangemaakt en de gebruiker is mogelijk aan het wachten op tegenspelers.

**Primaire actoren**

Gebruiker

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De gebruiker maakt een nieuw spel.
2. De gebruiker vult een naam in voor het spel.
3. De gebruiker selecteert het maximum aantal spelers.

**Alternatieve scenario's**

Geen.

1. **Toegang spellobby.**

Een speler kan via de website toegang krijgen tot de spellobby. De spellobby bevat alle openstaande spelletjes waar de speler zich kan bij aansluiten.

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler is aangemeld.   
De speler heeft een (werkende) internet connectie.

**Postcondities**

De speler kan een lijst zien met de openstaande spelletjes.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De lobby wordt correct weergegeven.
2. Site vernieuwt zichzelf periodiek.

**Alternatieve scenario's**

1. Indien de speler niet is aangemeld, wordt hij terug gestuurd naar de homepagina.
2. Indien de verbinding met de server weg valt, wordt een foutboodschap weergegeven.
3. **Aansluiten bij een spel.**

Een speler kan zich aansluiten bij een nog niet gestart spel.

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler is aangemeld.  
De speler heeft een (werkende) internet verbinding.  
De spellobby wordt correct weergegeven.

**Postcondities**

De speler bevindt zich in een wachtkamer.  
De host van het spel weet dat er een extra speler is toegevoegd.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Host

**Successcenario**

1. De speler dubbelklikt op een nog niet gestart spel of klikt op de ”start”-link ernaast.
2. De wachtkamer wordt weergegeven.

**Alternatieve scenario's**

2a. Indien het spel niet meer beschikbaar is wordt een foutmelding gegeven. Daarna komt de speler terug in de spellobby terecht.   
2b. Indien de wachtkamer voor dat spel vol is, wordt een foutmelding gegeven. Daarna keert de speler terug naar de spellobby.

1. **Starten van het spel.**

De speler die een spel aangemaakt heeft, kan het spel starten zodra hij vindt dat er voldoende spelers aanwezig zijn. Op de computer van elke speler wordt hierdoor een desktopapplicatie geopend.

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler is aangemeld.  
De speler bezit een (werkende) internetconnectie.  
De speler zit in een wachtkamer.   
Er zijn minimaal 2 spelers aanwezig.  
Er zijn maximaal 4 spelers aanwezig.

**Postcondities**

Bij elke speler is de desktopapplicatie gestart.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De host vindt dat er voldoende spelers zijn.
2. De host start het spel.
3. Het spel wordt geladen bij alle andere spelers.

**Alternatieve scenario's**

2b. Indien de host niet meer wil spelen dan kan hij het spel annuleren.   
De wachtende spelers worden dan naar de lobby gestuurd en krijgen een boodschap te zien.  
2c. Indien de host connectie verliest wordt een foutmelding gegeven en worden de spelers terug naar de lobby gestuurd.

**12. Spelbord opbouwen volgens standaardregels van Catan**

De tegels van het spelbord en de overeenkomstige nummers worden random geplaatst.

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Laag

**Precondities**

Server werkende, spel gestart.

**Postcondities**

Alle tegels en nummers zijn gelegd.

**Primaire actoren**

Geen  
  
**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De tegels worden gelegd
2. De nummers worden gelegd

**Alternatieve scenario's**

2a. bij 6 en 8 naast elkaar worden de nummers opnieuw gelegd

**13. De speler kan een dorp en een straat op het speelbord plaatsen**

De speler kan zijn eerste nederzetting en weg plaatsen. Als het weer aan zijn beurt is, mag hij zijn tweede nederzetting en weg plaatsen.

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Het bord is opgevuld met tegels en getalfiches.

**Postcondities**

Het spel is klaar om te starten.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De speler kiest een willekeurig kruispunt van tegels om een nederzetting te plaatsen.
2. De speler plaatst zijn eerste weg aan zijn net geplaatste nederzetting.
3. De volgende spelers plaatsen doen stap 1+2
4. Na de laatste speler zijn beurt wordt stap 1-3 herhaald in omgekeerde richting te beginnen met de speler die als laatste zijn dorp plaatste

**Alternatieve scenario's**

Geen

**14. Dobbelsteen gooien**

De speler kan de dobbelstenen gooien en de bijhorende grondstofkaarten bemachtigen.

**Prioriteit**

Hoog

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Het is een aan de speler die wilt gooien.

**Postcondities**

De dobbelstenen zijn gegooid.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De speler rolt de dobbelsteen.
2. Elke speler krijgt grondstofkaarten afhankelijk van het gerolde getal en zijn nederzettingen

**Alternatieve scenario's**

Geen

**15. Wanneer de speler aan beurt is kan hij een dorp of stad maken**

Zie titel

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De dobbelstenen zijn gegooid.

**Postcondities**

Dorp/straat is al dan niet gebouwd.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De speler klikt op een driesprong
2. Als er op de driesprong een dorp staat en de speler genoeg grondstoffen heeft wordt dit dorp vervangen door een stad.
3. De grondstoffen worden toegevoegd bij de bank en verwijderd bij de speler
4. Als er op de driesprong geen staat en de speler genoeg grondstoffen voor een dorp heeft en er volgens de spelregels een dorp kan worden gebouwd dan wordt dit gebouwd
5. Ga naar stap 3

**Alternatieve scenario's**

2b. Als de speler niet genoeg grondstoffen heeft gebeurd er niets in stap 2 en wordt stap 3 overgeslagen

4b. Als de speler niet genoeg grondstoffen heeft gebeurd er niets in stap 2 en wordt stap 3 overgeslagen

**15a. Wanneer de speler aan beurt is kan hij een straat maken**

Zie titel

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De dobbelstenen zijn gegooid.

**Postcondities**

Straat is al dan niet gebouwd.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De speler klikt op een vrije weg
2. Als de speler genoeg grondstoffen heeft en de weg aan een eigen dorp of straat lig wordt de straat gebouwd
3. De grondstoffen worden toegevoegd bij de bank en verwijderd bij de speler

**Alternatieve scenario's**

2b. Als de speler niet genoeg grondstoffen heeft gebeurd er niets in stap 2 en wordt stap 3 overgeslagen

**16. Verplaatsen struikrover**

Indien de speler een 7 gooit, moet hij de struikrover verplaatsen

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De dobbelstenen zijn gegooid en vormen een 7.

**Postcondities**

De struikrover is verplaatst.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De struikrover wordt naast het spel geplaatst om duidelijk te maken dat hij moet worden geplaatst
2. De speler klikt op een tegel om de struikrover te plaatsen

**17. Grondstofkaarten wisselen met de bank**

De speler kan vier grondstofkaarten van dezelfde soort wisselen voor één gewilde grondstofkaart.

**Prioriteit**

Normaal

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Gamefase, vier grondstoffen van dezelfde soort, gewilde grondstof nog aanwezig in bank

**Postcondities**

De vier geruilde grondstofkaarten zijn verwijderd bij de speler en toegevoegd aan de bank. De gewilde grondstofkaart is verwijderd bij de bank en toegevoegd bij de speler.

**Primaire actoren**

Gebruiker

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De speler initieert een ruil.
2. De speler geeft aan welke soort grondstofkaart hij wil wisselen.
3. De speler geeft aan welke grondstofkaart hij wil krijgen van de bank
4. Het ruilen wordt uitgevoerd.

**Alternatieve scenario's**

Geen

**18. Ruilen met één tegenspeler**

De speler kan een voorstel doen om te ruilen met een tegenspeler. De tegenspeler kan dit verwerpen of aanvaarden.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Gamefase, de speler en tegenspeler hebben genoeg grondstofkaarten om de ruil te ondersteunen.

**Postcondities**

De ruil wordt aanvaard of geweigerd. Indien aanvaard, worden de grondstofkaarten gewisseld.

**Primaire actoren**

Speler, tegenspeler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De speler dient een voorstel in bij de tegenspeler met de betrokken grondstofkaarten
2. De tegenspeler aanvaardt.

**Alternatieve scenario's**

2b. De tegenspeler weigert.

**19. Grondstofruil voorstellen aan meerdere tegenspelers**

Een speler kan een grondstofruil voorstellen aan meerdere tegenspelers. Wanneer meerdere

spelers ingaan op het aanbod, wordt er geruild met de medespeler die het snelst heeft

gereageerd. Met het snelst reageren wordt bedoeld dat er aan cliëntkant gecontroleerd wordt hoelang het duurde vooraleer er geaccepteerd werd.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De huidige speler bezit grondstofkaarten om te ruilen.

**Postcondities**

De ruil wordt aanvaard of geweigerd. Indien aanvaard, worden de grondstofkaarten gewisseld.

**Primaire actoren**

Speler, tegenspelers

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De speler geeft aan dat hij een algemeen ruilaanbod wil doen.
2. De speler selecteert welke grondstoffen hij wil wisselen met welke.
3. De speler broadcast zijn voorstel naar de tegenspelers.
4. Een tegenspeler aanvaardt het aanbod.
5. De grondstoffen worden geruild.

**Alternatieve scenario's**

4b. De tegenspeler weigert.

5b Het bod blijft geldig zolang er nog tegenspelers niet gereageerd hebben

6b Het bod wordt door een andere speler aanvaard.

6c Niemand heeft het bod aanvaard, er gebeurt niets.

7b. De ruil wordt uitgevoerd.

**1. Ontwikkelingskaarten**

De speler kan een ontwikkelingskaart kopen.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler bezit de nodige grondstoffen om een ontwikkelingskaart te kopen.

**Postcondities**

De speler heeft een ontwikkelingskaart.

**Primaire actoren**

Speler, bank

**Secundaire actoren**

geen

**Successcenario**

1. De speler koopt een ontwikkelingskaart.

**Alternatieve scenario's**

**2. Ridderkaarten**

Bij het uitspelen van een ridderkaart wordt de struikrover verplaatst. De speler die de kaart speelt mag dan bij een van de getroffen spelers een grondstofkaart stelen.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler heeft een ridderkaart en bevindt zich in het spel.

**Postcondities**

De struikrover is verplaatst en de speler die de kaart speelt heeft een grondstof gestolen van een van de getroffen spelers.

**Primaire actoren**

Speler, tegenspelers

**Secundaire actoren**

bank

**Successcenario**

1. De speler koopt een ridderkaart.
2. De speler speelt de ridderkaart
3. De speler verplaatst de struikrover
4. De speler steelt een grondstofkaart van een van de getroffen speler.

**Alternatieve scenario's**

4b. Indien er geen getroffen spelers zijn wordt de vierde stap overgeslagen.

**3. Uitspelen van een overwinningspunt**

Bij het uitspelen van een overwinningspunt krijgt de speler er een overwinningspunt bij.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler heeft een overwinningspunt.

**Postcondities**

De speler heeft een overwinningspunt bij.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

bank

**Successcenario**

1. De speler speelt zijn overwinningskaart indien hij aan beurt is.
2. De speler heeft een overwinningspunt bij.

**Alternatieve scenario's**

1a. indien de speler niet aan de beurt is kan hij zijn overwinningskaart niet spelen.

**4. Monopolie kaart**

Bij het uitspelen van een monopoliekaart kiest de speler een grondstof en ontvangt hij

vervolgens van zijn tegenspelers alle kaarten van dat type.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler heeft een monopolie kaart en is aan beurt.

**Postcondities**

De speler heeft alle grondstoffen van het gekozen type.

**Primaire actoren**

Speler , Tegenspeler

**Secundaire actoren**

bank

**Successcenario**

1. De speler koopt een monopoliekaart.
2. De speler speelt zijn kaart.
3. De speler kiest een grondstof
4. De speler krijgt alle grondstoffen van het gekozen type van de tegenspelers.

**Alternatieve scenario's**

2b. indien de speler aan beurt is kan hij de monopoliekaart niet spelen.

**5. Stratenbouwkaart**

Bij het uitspelen van een stratenbouwkaart mag de speler twee wegen bouwen (tenzij de

grens van 15 is bereikt).

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler bezit een stratenbouwkaart.

**Postcondities**

De speler mag twee wegenbouw indien hij nog geen 15 straten heeft.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Bank (van speler => aantal straten over)

**Successcenario**

1. De speler koopt een stratenbouwkaart
2. De speler speelt zijn stratenbouwkaart
3. De speler bouwt 2 straten bij.

**Alternatieve scenario's**

2b. indien de speler aan beurt is kan hij de monopoliekaart niet spelen.  
3b. indien de speler al 15 straten heeft kan hij er geen meer bij bouwen.

**6. Overwinningskaart 2 grondstoffen ontvangen.**

Bij het uitspelen van een overwinningskaart ontvangt de speler twee grondstoffen naar

keuze uit de bank.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler heeft een overwinningskaart

**Postcondities**

De speler ontvangt 2 grondstoffen naar keuze uit de bank.

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

Bank (van speler => aantal straten over)

**Successcenario**

1. De speler koopt een overwinningskaart
2. De speler speelt zijn overwinningskaart
3. De speler krijgt 2 grondstoffen naar keuze van de bank.

**Alternatieve scenario's**

3b. De speler kan enkel grondstoffen kiezen die nog in de bank aanwezig zijn.

**7. Riddermacht**

De grootste riddermacht wordt in rekening gebracht. De speler die de meeste uitgespeelde ridders heeft krijgt , zolang hij de meeste ridders heeft, 2 overwinningspunten.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler heeft de grootste riddermacht

**Postcondities**

De speler krijgt 2 overwinningspunten.

**Primaire actoren**

Speler , Tegenspeler

**Secundaire actoren**

geen

**Successcenario**

1. De speler speelt een ridder
2. De speler die dan de grootste riddermacht heeft ontvangt 2 overwinningspunten.
3. De speler die de vorige grootste riddermacht had verliest zijn 2 overwinningspunten.

**Alternatieve scenario's**

3b. indien er geen vorige grootste riddermacht was , verliest er niemand 2 overwinningspunten.

**9. Overwinningspunten worden mee in rekening gebracht.**

Spelers kunnen zien hoeveel overwinningspunten ze hebben.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler zit in het spel

**Postcondities**

De overwinningspunten zijn zichtbaar.

**Primaire actoren**

Speler, tegenspelers

**Secundaire actoren**

Overwinningskaarten (indien geïmplementeerd)

**Successcenario**

1. De speler start het spel.
2. De begin fase is voorbij.
3. De speler krijgt zijn overwinningspunten te zien.

**10. Overwinningspunten voor een dorp en stad & Einde spel**

Een dorp is 1 overwinningspunt waard, een stad 2. Wanneer er 10 punten bereikt worden wordt het spel beëindigd.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler bevindt zich in het spel en heeft genoeg grondstoffen om ofwel een dorp ofwel een stad te kopen.

**Postcondities**

De overwinningspunten zijn toegenomen met respectievelijk 1 of 2 overwinningspunten.   
Indien de speler 10 punten had wordt het spel beëindigd.

**Primaire actoren**

Speler, tegenspelers

**Secundaire actoren**

Bank

**Successcenario**

1. De speler koopt een dorp/stad.
2. De speler krijgt respectievelijk 1 of 2 overwinningspunten bij

**Alternatieve scenario's**

2b. Indien de speler 10 punten heeft wordt het spel beëindigd. De winnaar van het spel is de speler die het eerste 10 punten behaald heeft.

**13. Facebook login**

De speler kan zich aanmelden met zijn Facebook-account.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

De speler heeft een facebook account

**Postcondities**

De speler is aangemeld

**Primaire actoren**

Speler

**Secundaire actoren**

geen

**Successcenario**

1. De speler gaat naar de site
2. De speler meldt zich aan met zijn facebook account
3. De speler is aangemeld en kan een spel vervoegen

**Alternatieve scenario's**

2b. indien de speler geen facebook account heeft, kan hij zich ook registreren op de site zelf.

**19. De speler kan het spel opnieuw vervoegen.**

Nadat de desktopapplicatie herstart is, kan de speler het spel opnieuw vervoegen.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Het spel is gestart.  
De desktopapplicatie is herstart.

**Postcondities**

De speler zit opnieuw in het spel.

**Primaire actoren**

Speler, tegenspelers, Server

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. Het spel is gestart.
2. De desktopapplicatie wordt afgesloten.
3. De desktopapplicatie wordt opnieuw opgestart.
4. De speler wordt opnieuw aan het spel toegevoegd.
5. De speler zit opnieuw in het spel.

**Alternatieve scenario's**

**20. De speler kan het spel opnieuw vervoegen na herstarten server.**

Nadat de server herstart is, kan de speler het spel opnieuw vervoegen.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Het spel is gestart.  
De server is herstart.

**Postcondities**

De speler zit opnieuw in het spel.

**Primaire actoren**

Speler, tegenspelers, Server

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. Het spel is gestart.
2. De server wordt afgesloten.
3. De server wordt opnieuw opgestart.
4. De speler zit opnieuw in het spel.

**Alternatieve scenario's**

**21. De applicatie is beschermd tegen ongeldige aanvragen.**

De applicatie is beschermd tegen ongeldige aanvragen, bv. Van malafide nepclients.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Het spel is bezig

**Postcondities**

Het spel is beveiligd

**Primaire actoren**

Speler, tegenspelers, Server

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

geen

**Alternatieve scenario's**

geen

**23. Automatisch afwijzen van ruilvoorstel**

Wanneer een speler niet binnen een bepaald tijdsinterval reageert wordt het trade voorstel afgewezen.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Het spel is gestart.  
Een trade verzoek is verzonden

**Postcondities**

Het verzoek wordt afgewezen indien het tijdsinterval voorbij is.

**Primaire actoren**

Speler, tegenspeler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. Een ruilverzoek wordt verzonden.
2. De tegenspeler reageert niet.
3. Het ruilverzoek wordt geweigerd.

**Alternatieve scenario's**

2a & 2b het ruilverzoek wordt respectievelijk positief of negatief beantwoord. In het eerste geval wordt het uiteraard niet geweigerd.

**25. De speler kan chatten**

De speler kan chatten met zijn tegenspelers.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Het spel is gestart.  
De desktopapplicatie is gestart.

**Postcondities**

Spelers kunnen chatten.

**Primaire actoren**

Speler, tegenspelers

**Secundaire actoren**

Server

**Successcenario**

1. Het spel is gestart.
2. Speler kan een bericht versturen.
3. Tegenspelers kunnen het bericht lezen
4. Tegenspelers kunnen een bericht terug sturen (zie 2)

**Alternatieve scenario's**

**31. Spectate mode**

Een speler kan een spel volgen , zonder mee te spelen.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Het spel is gestart.  
De bezoeker is verbonden

**Postcondities**

De bezoeker ziet hoe het spel verloopt zonder het spel te storen.

**Primaire actoren**

Speler, tegenspelers, Spectators

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. Het spel is gestart.
2. Het spel is bezig.
3. Een bezoeker verbindt met een spel
4. De bezoeker of spectator kan het spel verloop zien.

**Alternatieve scenario's**

3b. het spel is reeds gestopt.

**32. Spelhistoriek**

De bezoeker en de speler kunnen de historiek van het spel bekijken.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Het spel is gestart.

**Postcondities**

De historiek is zichtbaar.

**Primaire actoren**

Speler, tegenspeler

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. Het spel wordt gestart.
2. De historiek is zichtbaar

**Alternatieve scenario's**

**39. Gebruiker accounts kunnen geblokkeerd worden.**

Een administrator met een administrator login kan op de site accounts blokkeren.   
De account die geblokkeerd wordt zal niet meer kunnen inloggen. Ook registreren met hetzelfde email adres of dezelfde naam zal niet mogelijk zijn.

**Prioriteit**

Laag

**Complexiteit**

Normaal

**Precondities**

Er is een administrator account  
Er is een speler die geblokkeerd moet worden.

**Postcondities**

De gebruiker account is geblokkeerd

**Primaire actoren**

account, administrator

**Secundaire actoren**

Geen

**Successcenario**

1. De administrator meldt zich aan
2. De administrator gaat naar de beheerderspagina
3. De administrator verwijdert een account
4. De account kan verder niet meer gebruikt worden

**Alternatieve scenario's**