# 1. Usecasemodel

## 1.1 Quiz spelen

Een speler geeft aan een quiz te willen spelen. Het systeem controleert of de speler genoeg credits heeft en start de quiz wanneer dit het geval is. Na het invullen van de vragen krijgt de speler een letter voor elk juist beantwoorde vraag. Met deze letters probeert de speler een zo lang mogelijk woord te vormen. Het systeem controleert het woord en bepaald een score op basis van alle uitgevoerde acties.

## 1.2 Quiz beheren

Een medewerker geeft aan de quizzen te willen beheren. Het systeem geeft een overzicht van de reeds bestaande quizzen en vragen alsmede de mogelijkheid een nieuwe vraag of quiz toe te voegen. De medewerker geeft aan welke gegevens hij wilt wijzigen of toevoegen en voert deze door. Deze stappen worden doorlopen tot de medewerker tevreden is met de doorgevoerde wijzigingen en geeft aan dat deze opgeslagen moeten worden.

## 1.3 Registreren

Een klant geeft aan zich te willen registreren. Het systeem vraagt om een gebruikersnaam en wachtwoord. Vervolgens maakt het systeem een account aan op basis van deze gegevens. De speler ontvangt een startsaldo van 1000 credits en kan voortaan inloggen met de opgegeven gegevens.

## 1.4 Credits bijkopen

Een speler geeft aan credits te willen bijkopen. Het systeem toont een keuze menu voor het aantal credits en de daar bijhorende kosten. De speler maakt een keuze en wordt doorgestuurd naar de afhandeling van de betaling. Na het succesvol afhandelen van de betaling krijgt de klant een succesmelding en zijn de credits aan zijn account toegevoegd.

# 2. Requirements

**Functionality**

* Het systeem moet geregistreerde spelers de mogelijkheid bieden in te loggen op basis van hun emailadres en wachtwoord.
* Het systeem moet in staat zijn het aantal credits van een geregistreerde speler bij te houden.
* Het systeem moet bij kunnen houden welke quizzen en speler heeft gespeeld.

**Usability**

* De tekst binnen de applicatie moet in het Nederlands zijn.

**Reliability**

**Performance**

* Het nakijken van de vragen mag niet langer dan 1 seconde duren.
* Het controleren van het gemaakte woorden mag niet langer dan 1 seconde duren.
* Het uitrekenen van de eindscore mag niet langer dan 1 seconde duren.

**Supportability**

* De functionaliteit voor het uitreken van de eindscore moet zo geïmplementeerd worden dat deze later door één persoon binnen één dag te gewijzigd kan worden zonder dat hier andere delen van de applicatie voor te moeten wijzigen.
* Het toevoegen van ondersteuningen voor meerdere talen moet door één persoon binnen één dag doorgevoerd kunnen worden mitst de benodigde tekst in de desbetreffende taal beschikbaar is.

**+**

* Het controleren van het woord moet m.b.v. een externe library gebeuren.

# 3. Prioriteit

1. Quiz spelen.
2. Quiz beheren.
3. Credits bijkopen.
4. Registreren.

# 4. Uitgewerkte usecases

## 4.1 Quiz spelen

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Speler | |
| **Stakeholders and Interests:** n.v.t. | |
| **Brief description:** Een speler geeft aan een quiz te willen spelen. Het systeem controleert of de speler genoeg credits heeft en start de quiz wanneer dit het geval is. Na het invullen van de vragen krijgt de speler een letter voor elk juist beantwoorde vraag. Met deze letters probeert de speler een zo lang mogelijk woord te vormen. Het systeem controleert het woord en bepaald een score op basis van alle uitgevoerde acties. | |
| **Preconditions:** Speler is ingelogd | |
| **Postconditions (Success Guarantee):** speler heeftquiz gespeeld, credits zijn van account gehaald. | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. Speler geeft aan quiz te willen spelen.  7. Speler beantwoord vraag.  *Stap 6 en 7 worden herhaald tot alle vragen beantwoord zijn.*  9. Speler maakt woord met getoonde letters. | 2. Systeem controleert of speler voldoende credits heeft.  3. [speler heeft voldoende credits] Systeem schrijft kosten spelen quiz af van credits.  4. Systeem zoekt een quiz die de speler nog niet gespeeld heeft.  5. [nog niet gespeelde quiz bestaat] Systeem start quiz.  6. Systeem toont eerstvolgende vraag.  8. Systeem toont letters die bij juist beantwoorde vragen horen.  10. Systeem controleert woord.  11. Systeem berekent en toont eindscore. |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
|  | 3 A. [speler heeft onvoldoende credits] Systeem toont melding dat speler onvoldoende credits heeft om een quiz te spelen.  5 A. [speler heeft alle quizzen al eens gespeeld] Systeem start quiz die het langst geleden gespeeld is. *Gaat verder bij stap 6.* |

## 4.2 Quizzen beheren

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Medewerker | |
| **Stakeholders and Interests:** n.v.t. | |
| **Brief description:** Een medewerker geeft aan de quizzen te willen beheren. Het systeem geeft een overzicht van de reeds bestaande quizzen en vragen alsmede de mogelijkheid een nieuwe vraag of quiz toe te voegen. De medewerker geeft aan welke gegevens hij wilt wijzigen of toevoegen en voert deze door. Deze stappen worden doorlopen tot de medewerker tevreden is met de doorgevoerde wijzigingen en geeft aan dat deze opgeslagen moeten worden. | |
| **Preconditions:** Medewerker is ingelogd en heeft toegangsrechten tot admin-domein. | |
| **Postconditions (Success Guarantee):** Aangepaste gegevens zijn doorgevoerd en opgeslagen. | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. Medewerker geeft aan quizzen te willen beheren.  3. Medewerker geeft aan een nieuwe vraag toe te willen voegen.  5. Medewerker vult gegevens in.  6. Medewerker geeft aan de ingevulde gegevens op te willen slaan.  *Stap 2 t/m 7 worden herhaald tot medewerker alle gewenste veranderingen heeft doorgevoerd.* | 2. Systeem toont keuzemenu met beheeropties.  4. Systeem geeft mogelijkheid gegevens op te geven.  7. Systeem slaat gegevens op. *Gaat terug naar stap 2.* |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
| 3 A. Medewerker geeft aan een al bestaande vraag op non-actief te willen zetten.  5 A. Medewerker selecteert vraag om op non-actief te zetten.  *Gaat verder bij stap 6.* | 4 A . Systeem geeft overzicht vragen. |
| 3 B. Medewerker geeft aan een nieuwe quiz te willen samenstellen.  5 B. Medewerker geeft basisgegevens quiz op.  7 B. Medewerker selecteert vragen die de nieuwe quiz gaan vormen.  *Gaat verder bij stap 6.* | 4 B. Systeem geeft mogelijkheid basisgegevens in te vullen.  6 B . Systeem geeft overzicht vragen. |
| 3 C. Medewerker geeft aan een vraag in een al bestaande quiz te willen vervangen.  5 C. Medewerker selecteert quiz om vraag van te vervangen.  7 C. Medewerker selecteert vraag om te vervangen.  *Gaat verder bij stap 6.*  9 C. Medewerker selecteert vraag.  *Gaat verder bij stap 6.* | 4 C. Systeem geeft overzicht quizzen.  6 C. Systeem geeft overzicht van vragen in quiz.  8 C. Systeem toont mogelijke vragen om de geselecteerde vraag mee te vervangen. |
| 3 D. Medewerker geeft aan alle gewenste veranderingen te hebben doorgevoerd. | 4 D. Systeem sluit beheermenu. |

## 4.3 Credits bijkopen

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Speler | |
| **Stakeholders and Interests:** n.v.t. | |
| **Brief description:** Een speler geeft aan credits te willen bijkopen. Het systeem toont een keuzemenu voor het aantal credits en de daar bijhorende kosten. De speler maakt een keuze en wordt doorgestuurd naar de afhandeling van de betaling. Na het succesvol afhandelen van de betaling krijgt de klant een succesmelding en zijn de credits aan zijn account toegevoegd. | |
| **Preconditions:** Speler is ingelogd | |
| **Postconditions (Success Guarantee):** Betaling is voltooid, en credits zijn toegevoegd aan account. | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. Speler geeft aan credits te willen bijkopen.  3. De speler selecteert het gewenste aantal credits.  5. De speler betaalt d.m.v. de betaalservice. | 2. Het systeem toont een keuzemenu.  4. Het systeem verwijst de speler door naar een betaalservice.  6. [Betaling voltooid] Het systeem voegt credits toe aan het account.  7. Het systeem toont een succesmelding. |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
|  | 6 A. [Betaling niet voltooid] Het systeem voegt geen credits toe aan het account.  7 A. Het systeem toont een foutmelding. |

# Domeinmodel

# Sequentiediagrammen

# Design class diagram