Acceptatiecriteria Sprint 2

**User Story 20 – Hint bij fout antwoord (DIP)**

**Datum gereed: 23 mei  
Onderwerp: SOLID – Dependency Inversion Principle  
Acceptatiecriteria:**

1. **Na een fout antwoord verschijnt de vraag: "Wil je een hint?" met de keuzes ja/nee.**
2. **Bij "ja" kiest het systeem willekeurig tussen een HelpHint of een FunnyHint.**
3. **De kamer gebruikt alleen de HintProvider interface om een hint op te vragen.**
4. **De concrete selectie tussen hinttypes gebeurt via een HintFactory.**
5. **De code ondersteunt het toevoegen van nieuwe hinttypes zonder dat de kamerlogica aangepast hoeft te worden.**
6. **HelpHint geeft inhoudelijke hulp; FunnyHint geeft een grappige opmerking.**
7. **De kamer weet niet welk type hint gekozen is, alleen dat er een hint wordt getoond.**

**User Story 21 – Interactieve voorwerpen (ISP)**

**Datum gereed: 27 mei  
Onderwerp: SOLID – Interface Segregation Principle  
Acceptatiecriteria:**

1. **Er is een gemeenschappelijk type InteractableObject, gesplitst in gerichte interfaces (zoals Readable, Weapon).**
2. **Kamerinfo implementeert alleen gedrag dat bij uitleg past (bijv. showMessage()).**
3. **Zwaard implementeert alleen gedrag dat bij vechten past (bijv. attack()).**
4. **Er zijn geen lege methoden of foutmeldingen omdat een object een irrelevante methode moet implementeren.**
5. **Elk voorwerp implementeert alleen interfaces/methoden die passen bij zijn functie.**
6. **De refactoring toont duidelijk het opsplitsen van de algemene interface in gerichte, functionele onderdelen.**

**User Story 22 – Joker kiezen en gebruiken (LSP)**

**Datum gereed: 3 juni  
Onderwerp: SOLID – Liskov Substitution Principle  
Acceptatiecriteria:**

1. **De speler kiest bij de start van het spel één joker (HintJoker of KeyJoker).**
2. **Elke joker kan exact één keer gebruikt worden.**
3. **HintJoker.useIn(room) werkt in alle kamers en toont een hint.**
4. **KeyJoker.useIn(room) werkt alleen in kamers "Daily Scrum" en "Review".**
5. **In andere kamers werkt de KeyJoker niet, zonder foutmelding of stil gedrag.**
6. **De gamecontroller gebruikt jokers polymorf via het Joker-type zonder if-checks.**
7. **De oplossing toont dat elke Joker-subklasse inzetbaar is zonder gedragsschending of uitzonderingslogica (geen if/else op kamernamen).**