

## Use case: Spilleren kører spillet

Main success scenario: Spillet har en spilleplade, som er et koordinatsystem. Spilleren kører spillet. Det tvinger kanin og slange til at rykke mod hinanden i celler på koordinatsystem: (fx x,y (1,2) (2,4)). De flytter tættere og tættere på hinanden, hvor de til sidst mødes på samme celle på koordinatsystem. Både slange og kanin har et specielt råb. En celle før de mødes, råber kaninen "No, please, don't eat me!", hvorefter slangen råber "Ahhrrr, I am a snake and I am eating you, ha ha!". Når de er på samme punkt, spiser slange kaninen og spillet slutter.

spillet, koordinatsystem, spilleplade, spilleren, kanin, slange, celle, råb, punkt.



