

# Voorbeeldoefening Lotto - UC2 Controleer nummers

---

## Table of Contents

1. Situering
2. Use case 2 - Controleer nummers
3. Domeinmodel
4. SSD
5. OC's
6. TODO

## 1. Situering

Dit is een tweede UC voor de Lotto applicatie. We bouwen verder op het resultaat van de eerste UC.

## 2. Use case 2 - Controleer nummers

**Primaire actor** : een willekeurig lid.

**Preconditie** :

**Postconditie** : het lid heeft voor een gekozen trekking zijn nummers gecontroleerd en kent zijn winst.

**Normaal verloop**:

1. Het lid wenst zijn nummers te controleren.
2. Het lid geeft de naam van de trekking in.
3. Het systeem selecteert de trekking.
4. Het lid geeft zijn unieke nummers in.
5. Het systeem geeft een melding met de winst. [DR-WINST]
6. Zolang het lid nog nummers wenst te controleren, terug naar stap 4.

**Alternatieve verlopen**:

6A. De speler stopt

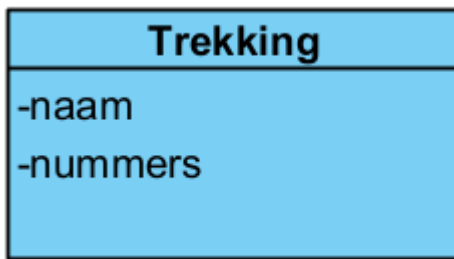
*Einde use case*

**Domeinregels**:

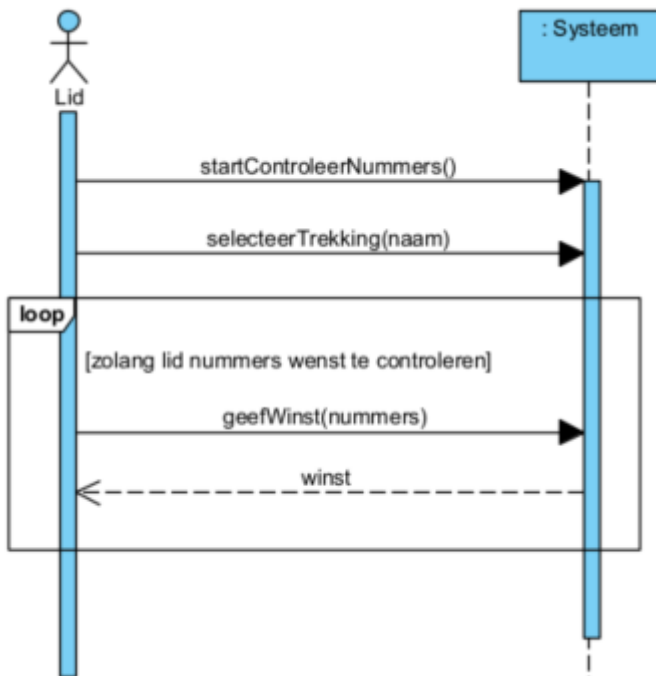
**DR-WINST**

- De winst wordt als volgt berekend
  - 0, 1 of 2 juiste nummers: 0 Euro
  - 3 of 4 juiste nummers: 5 Euro
  - 5 juiste nummers: 10 Euro
  - 6 juiste nummers: 50 Euro

### 3. Domeinmodel



### 4. SSD



### 5. OC's

### 6. TODO

1. Maak het ontwerp. Het resultaat is een DCD.
2. Implementeer het DCD.
3. Maak een applicatie waarbij je de flow vanop het SSD (cfr. use case) uitwerkt.