

# Case Dobbelspel

## Table of Contents

1. Iteratie 1 .....	1
1.1. Use case Speel spel (vereenvoudigd) .....	1
1.2. Domeinmodel .....	2
1.3. SSD .....	2
1.4. OC's .....	3
2. Iteratie 2 .....	4
2.1. Use case Registreer .....	4
2.2. Domeinmodel .....	5
2.3. SSD .....	5
2.4. OC's .....	5
3. Iteratie 3 .....	6
3.1. Use case Meld aan .....	6
3.2. Domeinmodel .....	7
3.3. SSD .....	7

## 1. Iteratie 1

### 1.1. Use case Speel spel (vereenvoudigd)

**Primaire actor** : een willekeurige gebruiker

**Preconditie** :

**Postconditie** : De gebruiker heeft een spel gespeeld en kent zijn score

**Normaal verloop**:

1. De gebruiker start een nieuw spel.
2. Het systeem initialiseert het spel
3. De gebruiker vraagt om de dobbelstenen te rollen.
4. Het systeem rolt de dobbelstenen, en gaat na of einde spel bereikt is (zie DR\_ EindeSpel).
5. Het systeem toont het aantal ogen worp.
6. Herhaal 4 – 6 tot einde spel bereikt (zie DR\_ EindeSpel).
7. Het systeem berekent de score (zie DR\_ EindeSpel)
8. Het systeem toont de score spel.

**Alternatieve verlopen**:

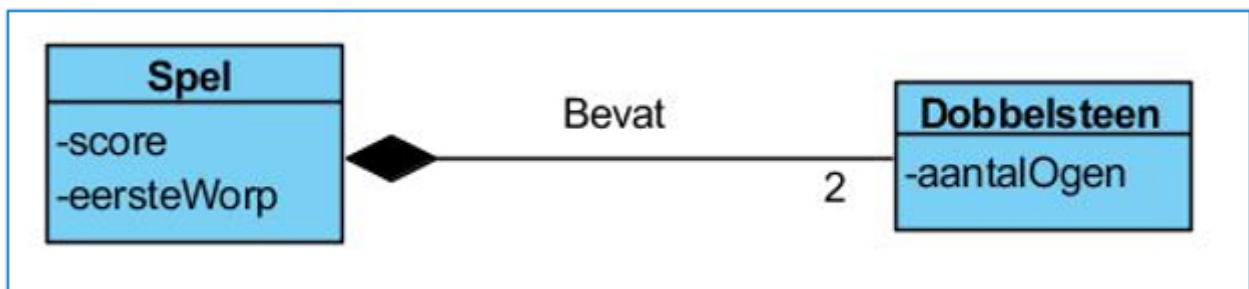
3A. De gebruiker wenst het spel af te breken. Use case eindigt zonder bereiken van de postconditie

#### Domeinregels:

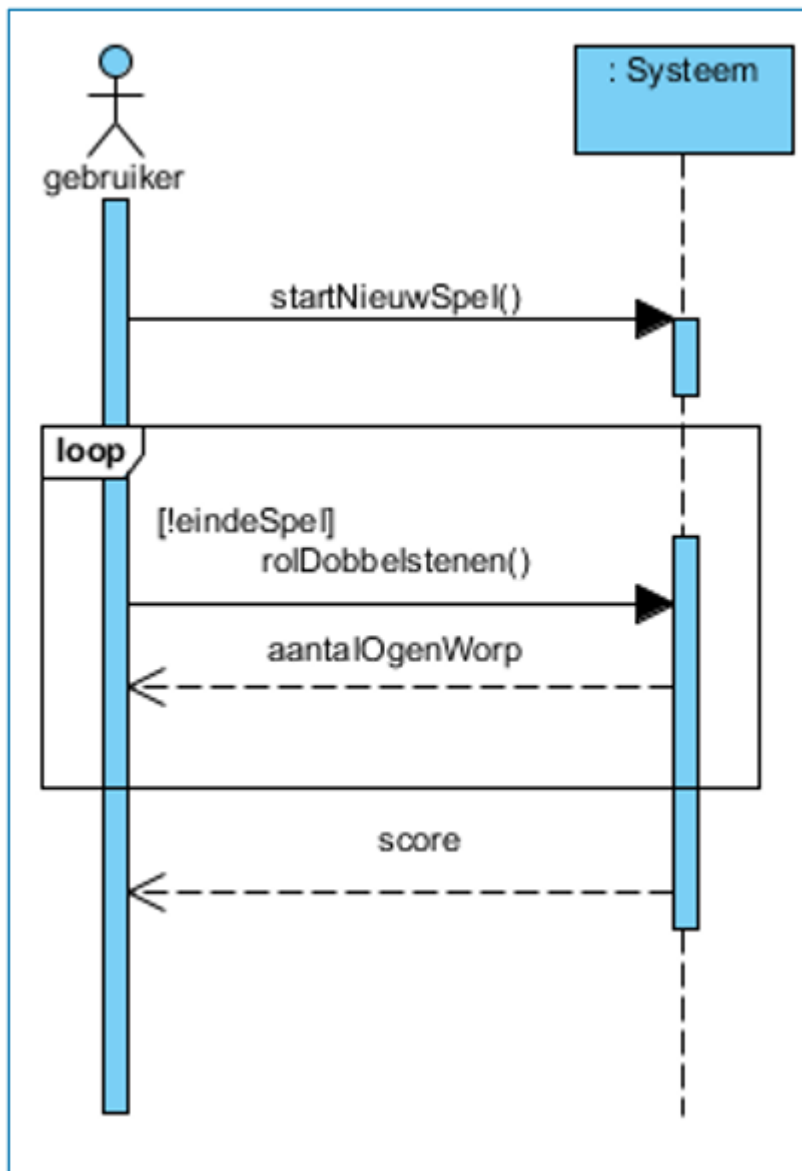
#### DR\_EindeSpel

- Gooit de speler bij de eerste worp 7 of 11 dan eindigt het spel met score 2.
- Gooit de speler bij de tweede of één van de daaropvolgende worpen:
  - een 7 of een 11, dan eindigt het spel met score 0.
  - eenzelfde aantal ogen als dat van de eerste worp, dan eindigt het spel met score 1.

## 1.2. Domeinmodel



## 1.3. SSD



## 1.4. OC's

Operation	startNieuwSpel()
Cross references	Speel Spel
Preconditions	/
Postconditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Een object van Spel s werd gecreëerd, attributen werden geïnitieerd.</li> <li>• Objecten Dobbelsteen d1 en d2 werden gecreëerd.</li> <li>• s werd geassocieerd met d1 en s en d2.</li> </ul>
Operation	rolDobbelstenen()
Cross references	Speel Spel

Operation	rolDobbelstenen()
Preconditions	Het spel s met de dobbelstenen d1 en d2 werd reeds aangemaakt .
Postconditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Het attribuut aantalOgen op de twee dobbelstenen d1 en d2 kreeg een nieuwe randomwaarde</li> <li>• Het attribuut eersteWorp van Spel s werd ingesteld bij de eerste worp</li> <li>• Het attribuut score van Spel s werd aangepast op voorwaarde dat einde spel werd bereikt</li> </ul>

## 2. Iteratie 2

### 2.1. Use case Registreer

**Situering** : Een gebruiker wenst zich te registreren.

**Primaire actor** : een willekeurige gebruiker

**Preconditie** : Systeem met databank is beschikbaar.

**Postconditie** : De gebruiker is als gewone speler (niet admin) geregistreerd.

**Normaal verloop:**

1. De gebruiker wenst zich te registreren.
2. Het systeem vraagt naam, voornaam, e-mailadres, geboortedatum, wachtwoord en bevestiging van het wachtwoord.
3. De gebruiker geeft de gegevens in.
4. Het systeem valideert (DR-speler).
5. Het systeem maakt de speler aan en geeft de speler een krediet van 5EUR.
6. Het systeem meldt dat de gebruiker geregistreerd is als speler.

**Alternatieve verlopen:**

4A. Het systeem detecteert dat niet voldaan is aan DR-Speler.

1. Het systeem geeft een gepaste melding.
2. Terug naar stap 2.

4B. Het systeem detecteert dat wachtwoord en wachtwoordbevestiging niet gelijk zijn aan elkaar.

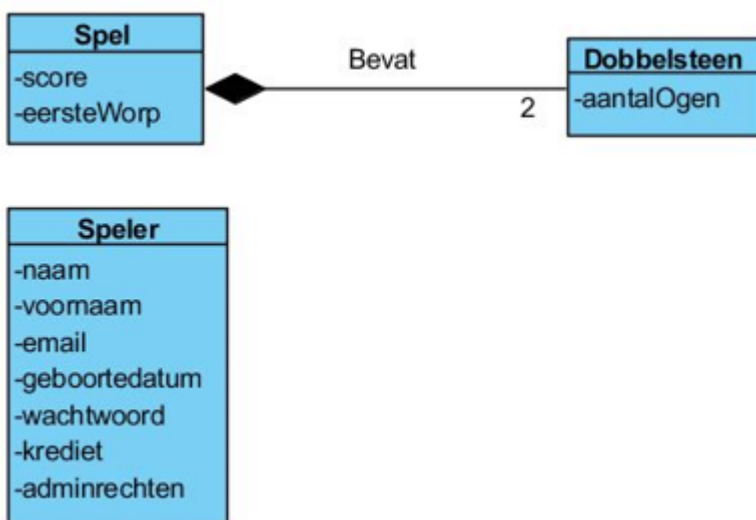
1. Het systeem geeft een gepaste melding.
2. Terug naar stap 2.

## Domeinregels:

### DR-Speler

- Naam, voornaam, e-mailadres, geboortedatum en wachtwoord zijn verplicht.
- Het wachtwoord bestaat uit minstens 6 tekens, waarvan er minstens 2 cijfers zijn.
- Het e-mailadres is een geldig e-mailadres en moet uniek zijn.
- De speler moet 18 jaar zijn.

## 2.2. Domeinmodel



## 2.3. SSD



## 2.4. OC's

Operation	registreer(naam, voornaam, e-mail, geboortedatum, wachtwoord, wachtwoordBevestiging)
Cross references	Registreer

<b>Operation</b>	<b>registreer(naam, voornaam, e-mail, geboortedatum, wachtwoord,wachtwoordBevestiging)</b>
Preconditions	
Postconditions	Indien aan validatie werd voldaan (cfr DR-Speler): Een object van Speler s werd gecreëerd met opgegeven parameterwaarden. Hierbij kreeg attribuut krediet de waarde 5. Deze speler kreeg geen adminrechten.

## 3. Iteratie 3

### 3.1. Use case Meld aan

**Situering** : Bij het opstarten van de applicatie wordt nagegaan of de gebruiker gekend is.

**Primaire actor** : Speler

**Preconditie** : Systeem met databank is beschikbaar.

**Postconditie** : De speler is aangemeld. Een speler kan nu een spel spelen (Use case: Speel spel) of krediet aanvragen (Use case: Dien kredietaanvraag in). Een speler met adminrechten kan daarenboven kredietaanvragen behandelen (Use case: Behandel kredietaanvraag).

**Normaal verloop**:

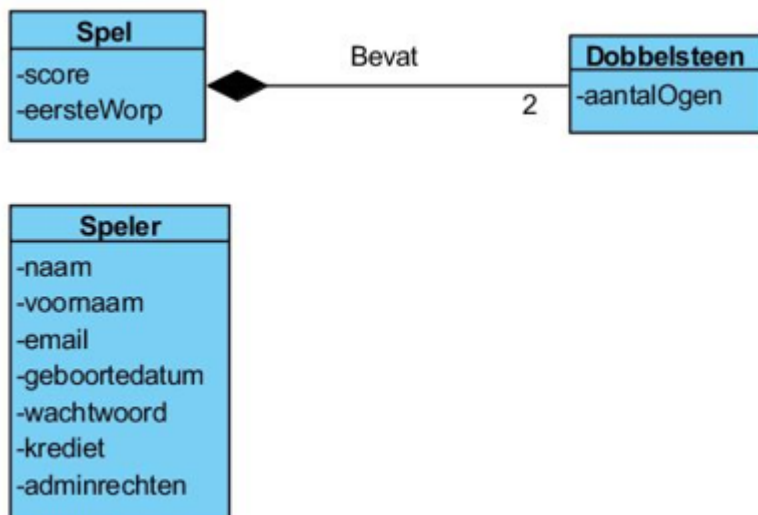
1. De speler wenst zich aan te melden.
2. Het systeem vraagt het e-mailadres en het wachtwoord.
3. De speler geeft e-mailadres en wachtwoord in.
4. Het systeem valideert deze gegevens.
5. Het systeem toont de naam, voornaam en krediet van de speler en biedt de speler de keuzemogelijkheden
  - Use case: Speel spel
  - Use case: Dien kredietaanvraag in
  - Enkel als speler ook adminrechten heeft: Use case: Behandel kredietaanvraag.
6. Het systeem meldt dat de gebruiker geregistreerd is als speler.

**Alternatieve verlopen**:

4A. De combinatie e-mailadres en wachtwoord is niet geldig.

1. Het systeem geeft een gepaste melding.
2. Terug naar stap 2.

## 3.2. Domeinmodel



## 3.3. SSD

