

Kravspecifikation

17. februar 2016

1 Fully dressed use case

Navn	Spil Goofy Candygun 3000
Mål	At spille spillet
Initiering	Bruger
Aktører	Bruger
Antal samtidige forekomster	Ingen
Prækondition	Spillet og kanonen er operationel
Postkondition	Brugeren har færdiggjort spillet
Hovedscenarie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruger vælger spiltype på brugergrænsefladen [Extension 1: Brugeren vælger 2 player mode] 2. Brugeren vælger antal skud til runden 3. Brugeren fylder magasin med slik tilsvarende antal skud 4. Brugeren indstiller kanon med analog stick på Wii-nunchuck 5. Bruger udløser kanonen med Wii-nunchucks trigger 6. Systemet lader et nyt skud 7. Brugergrænsefladen opdateres med spillets statistikker 8. Punkt 4 til 6 gentages indtil skuddene er opbrugt [Extension 2: Bruger afslutter det igangværende spil] 9. Brugergrænseflade viser afslutningsinfo for runden 10. Brugeren afslutter runden 11. Brugergrænsefladen vender tilbage til starttilstanden
Udvidelser/ undtagelser	<p>[Extension 1: Brugeren vælger 2 player mode]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Punkt 4 til 6 i hovedscenariet gennemføres 2. Brugeren overdrager Wii-nunchuck til den anden bruger 3. Punkt 1 til 2 gentages indtil skuddene er opbrugt 4. Use casen genoptages fra punkt 8 <p>[Extension 2: Bruger afslutter det igangværende spil]</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Brugergrænsefladen vender tilbage til starttilstanden 2. Use casen afsluttes