|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Navn** | **Spil Goofy Candygun 3000** | |
| **Mål** | | At brugeren har mulighed for at spille spillet. |
| **Initiering** | | Bruger |
| **Aktører** | | Primær: Bruger |
| **Antal samtidige forekomster** | | 1 |
| **Prækondition** | | Goofy Candygun 3000 er funktionsdygtig, tilsluttet strøm og tændt.  UC2 – opfyld slik er udført. |
| **Postkondition** | | Brugeren har spillet spillet og brugergrænsefladen er vendt tilbage til hovedmenu. |
| **Hovedscenarie** | | 1. Bruger vælger spiltype på brugergrænseflade. 2. Bruger vælger antal skud i spillet. 3. Bruger indstiller kanon med joystick på wii-nunchuck. 4. Bruger udløser kanon med knap på wii-nunchuck. 5. Brugergrænseflade opdateres med information om spiltilstand.   [Extension 1: Bruger afslutter undervejs i spillet på brugergrænsefladen]   1. Alle skud i spillet er opbrugt. Brugergrænseflade viser afslutningsinfo om spillet. 2. Bruger trykker afslut. 3. Brugergrænseflade vender tilbage til hovedmenu. |
| **Udvidelser/undtagelser** | | *[Extension 1:* Bruger afslutter undervejs i spillet på brugergrænsefladen.*]*  1.1: Brugergrænseflade spørger, om bruger er sikker på at vedkomne ønsker at forlade spillet.  1.2: [Ja]: brugergrænseflade afslutter spillet og vender tilbage til hovedmenu. [Nej]: usecasen fortsættes ved punkt 3. |
| **Kommentarer** | | Punkt 3, 4 og 5 kører i loop indtil antal skud er opbrugt. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Navn** | **Fyld slik på Goofy Candygun 3000** | |
| **Mål** | | At Goofy Candygun fyldes med slik. |
| **Initiering** | | Bruger |
| **Aktører** | | Primær: Bruger |
| **Antal samtidige forekomster** | | 1 |
| **Prækondition** | | Goofy Candygun 3000 er funktionsdygtig, tilsluttet strøm og tændt.  UC2 – opfyld slik er udført. |
| **Postkondition** | | Brugeren har spillet spillet og brugergrænsefladen er vendt tilbage til hovedmenu. |
| **Hovedscenarie** | | 1. Bruger vælger spiltype på brugergrænseflade. 2. Bruger vælger antal skud i spillet. 3. Bruger indstiller kanon med joystick på wii-nunchuck. 4. Bruger udløser kanon med knap på wii-nunchuck. 5. Brugergrænseflade opdateres med information om spiltilstand.   [Extension 1: Bruger afslutter undervejs i spillet på brugergrænsefladen]   1. Alle skud i spillet er opbrugt. Brugergrænseflade viser afslutningsinfo om spillet. 2. Bruger trykker afslut. 3. Brugergrænseflade vender tilbage til hovedmenu. |
| **Udvidelser/undtagelser** | | *[Extension 1:* Bruger afslutter undervejs i spillet på brugergrænsefladen.*]*  1.1: Brugergrænseflade spørger, om bruger er sikker på at vedkomne ønsker at forlade spillet.  1.2: [Ja]: brugergrænseflade afslutter spillet og vender tilbage til hovedmenu. [Nej]: usecasen fortsættes ved punkt 3. |
| **Kommentarer** | | Punkt 3 og 4 kører i loop indtil antal skud er opbrugt. |