

Extended use case: Spel afgelopen

| | |
|--|--|
| | 1. Het systeem controleert of er een team of het monster gewonnen heeft. |
| | 2. Het systeem start een timer. |
| | 3. Zolang de timer loopt toont het systeem wie er gewonnen heeft. |
| | 4. Als de timer afgelopen is wordt het spel hersteld. Spelers kunnen zich opnieuw aanmelden. |