

Kussen

Primary Actor: Speler	
Stakeholders and interests: Spelers	
Preconditions: Speler staat naast een wezen dat niet het monster is.	
Postconditions: Het gekuste wezen is veranderd in een non-playing kikker	
Main Success Scenario:	
Actor action	System Responsibility
1. Deze usecase begint als een spelkarakter aangeeft in een bepaalde richting te willen kussen.	
	2. Systeem registreert het vakje.
	3. Systeem registreert dat er een spelkarakter op het geregistreerde vakje staat.
	4. Systeem geeft dit spelkarakter de rol 'non-playing kikker'.
	5. Systeem deelt de levenspunten van het kussende spelkarakter door twee.
Extensions (Alternative flows):	
5a. Spelkarakter geeft aan in een bepaalde richting te willen kussen.	
	6. Systeem registreert het vakje.
	7. Systeem registreert dat er een spelkarakter op het geregistreerde vakje staat.
	8. Systeem registreert dat dit spelkarakter de rol 'non-playing kikker' heeft en hetzelfde type als de kusser is.
	9. Systeem deelt de levenspunten van het kussende spelkarakter door twee.
	10. Systeem verandert de non-playing kikker in een 'playing' spelkarakter.
	4a. Systeem registreert dat dit spelkarakter de rol 'monster' heeft.
	5. Spel afgelopen: zie extended use case.
	3a. Systeem registreert dat er op het geregistreerde vakje geen spelkarakter staat.
	4. Systeem deelt de levenspunten van het kussende spelkarakter door twee.