<u>Verdedigen</u>

Stakeholders and interests: Aanvallende spelkarakter, spelkarakter Pre-conditions: Het spelkarakter heeft genoeg energie om te verdedigen Postconditions: Het aantal levenspunten van de verdedigende speler is afgenomen, de energie van de verdedigende speler is verlaagd Main success scenario (verdedigende speler verliest de aanval) 1. Deze use case begint als een spelkarakter een melding krijgt dat hij/zij wordt aangevallen. 2. Het spelkarakter geeft aan de aanval(len) te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter. Extensions/alternative flow: 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter.
Postconditions: Het aantal levenspunten van de verdedigende speler is afgenomen, de energie van de verdedigende speler is verlaagd Main success scenario (verdedigende speler verliest de aanval) 1. Deze use case begint als een spelkarakter een melding krijgt dat hij/zij wordt aangevallen. 2. Het spelkarakter geeft aan de aanval(len) te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter.
van de verdedigende speler is verlaagd Main success scenario (verdedigende speler verliest de aanval) 1. Deze use case begint als een spelkarakter een melding krijgt dat hij/zij wordt aangevallen. 2. Het spelkarakter geeft aan de aanval(len) te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. 5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter.
Main success scenario (verdedigende speler verliest de aanval) 1. Deze use case begint als een spelkarakter een melding krijgt dat hij/zij wordt aangevallen. 2. Het spelkarakter geeft aan de aanval(len) te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. 5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter.
1. Deze use case begint als een spelkarakter een melding krijgt dat hij/zij wordt aangevallen. 2. Het spelkarakter geeft aan de aanval(len) te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. 5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter.
spelkarakter een melding krijgt dat hij/zij wordt aangevallen. 2. Het spelkarakter geeft aan de aanval(len) te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. 5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter.
wordt aangevallen. 2. Het spelkarakter geeft aan de aanval(len) te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. 5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter.
2. Het spelkarakter geeft aan de aanval(len) te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. 5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter.
aanval(len) te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. 5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter. 3a. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter.
3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. 5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter.
verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. 5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter.
heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. 5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
4. Systeem verlaagt de energie van het spelkarakter. 5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter.
spelkarakter. 5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter. 4. Systeem verlaagt de energie van het
5. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. Extensions/alternative flow: 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter. 4. Systeem verlaagt de energie van het
het spelkarakter. 2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter. 4. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter. 4. Systeem verlaagt de heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
2a. Spelkarakter geeft aan niet te willen verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
verdedigen. 3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
3. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
spelkarakter de aanval heeft verloren. 4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
4. Systeem verlaagt de levenspunten van het spelkarakter. 3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
spelkarakter de aanval heeft gewonnen. 4. Systeem verlaagt de energie van het
4. Systeem verlaagt de energie van het
,
spelkarakter.
1a. Het spelkarakter geeft aan preventief te
willen verdedigen.
2. Het systeem verlaagt de energie van het spelkarakter
3. Het systeem registreert de verdediging voor
alle inkomende aanvallen rondom het
spelkarakter.