

## Verdedigen

<b>Primary Actor: Spelkarakter</b>	
<b>Stakeholders and interests: Aanvallende spelkarakter, spelkarakter</b>	
<b>Pre-conditions: Het spelkarakter heeft genoeg energie om te verdedigen</b>	
<b>Postconditions: Het aantal levenspunten van de verdedigende speler is afgenomen, de energie van de verdedigende speler is verlaagd</b>	
<b>Main success scenario (verdedigende speler verliest de aanval)</b>	
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.

	3a. Systeem registreert dat het verdedigende spelkarakter de aanval heeft gewonnen.
	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.