

Bewegen

Primary actor: Spelkarakter	
Stakeholders and interests: Spelkarakter	
Preconditions: Een spelkarakter is geen non-playing kikker, het spelkarakter heeft meer dan 10 energie <<init>>	
Postconditions (Success Guarantee): Het spelkarakter is verplaatst naar een aangrenzend vakje	
Main Success Scenario	
Actor action	System responsibility
1. Speler geeft aan zijn spelkarakter te willen verplaatsen	
	2. Systeem vraagt of Speler zijn spelkarakter normaal wil verplaatsen of dubbel zo snel
3. Speler geeft aan zijn spelkarakter op normale wijze te willen verplaatsen	
	4. Systeem geeft mogelijke keuzes weer
5. Speler selecteert een bestemming	
	6. Systeem vermindert energie van het spelkarakter
	7. Systeem plaatst spelkarakter op bestemming
Extensions (Alternative flows):	
3a. Speler geeft aan zijn spelkarakter dubbel zo snel te willen verplaatsen	
	4. Use case gaat op bovenstaande wijze verder
Extended flow	

	8. Systeem kent bezemsteel aan het spelkarakter toe
	9. Systeem vraagt aan de Speler naar welk vakje hij zijn spelkarakter wil verplaatsen.
10. Speler selecteert een vakje	
	11. Systeem verplaatst spelkarakter naar het gekozen
	12. Systeem plaatst bezemsteel op een willekeurige plek in de wereld waar geen spelkarakter staat.