

Use case: Aanvallen (briefing)

Alle spelers kunnen elkaar aanvallen, ook als ze van hetzelfde soort zijn, mits ze naast elkaar staan. De bedreigde speler kan proberen te verdedigen. Een aanval heeft een zekere vertraging. Binnen die tijd kun je verdedigen (en die verdediging geldt dan ook voor eventuele andere aanvallen). Aanvallen kost energie.

Een aanval slaagt of mislukt. Dit wordt bepaald door het toeval en de kracht van de aanvaller en aangevallene. Hoeveel schade er aangericht wordt aan de verliezer ligt aan of de aangevallene verdedigt en of er door de aanvaller en/of verdediger een attribuut gebruikt wordt. De schade wordt toegebracht aan de verliezer van de strijd als vermindering van levenspunten. Een mislukte aanval kost de aanvaller dus ook levenspunten.

Use case: Aanvallen

Scope: Kiss of death applicatie

Level: User goal

Primary actor: Aanvallende speler

Supporting actor: de timer

Stakeholders and interest:

- Alle andere spelers van het spel: De gevolgen van een aanval bepalen het vervolg van het spel en mogelijk de tactiek van de spelende spelers/teams. Het spel kan ook afgelopen zijn na een aanval.

Preconditions:

- De speler is aangemeld.
- De speler zit in een team.
- De speler heeft een bepaald spelkarakter (dwerg, strijder of elf).
- Het spel is begonnen.
- De speler heeft genoeg energie.
- De speler is geen kikker.

Postconditions:

- De energiewaarden van de aanvallende speler zijn aangepast.
- De levenspunten van de verliezende speler zijn aangepast.

Main Success Scenario:

1. Deze use case begint wanneer de speler van een spelkarakter aangeeft aan te willen vallen.	
2. De speler geeft een richting op naar waar hij zijn spelkarakter wil laten aanvallen.	
	3. Het systeem verlaagt de energie van het aanvallende spelkarakter.
	4. Het systeem start een timer.
	5. De timer controleert of er een spelkarakter op het eerder geselecteerde vakje staat.
	6. De timer stuurt de speler van het spelkarakter op het vakje een boodschap dat het wordt aangevallen.
	7. Zodra de timer afgelopen is controleert het systeem of er een spelkarakter op het vakje staat.

Stap 6 en 7 herhalen zich tot de timer afgelopen is.

	8. Het systeem bepaalt of de aanval faalt of slaagt rekening houdend met de kracht van de spelkarakters, mogelijke attributen en of er door het aangevallene spelkarakter verdedigd wordt.
	9. Het systeem verlaagt de levenspunten van het verliezende spelkarakter.
	10. Het systeem controleert of het verliezende karakter dood is.

Alternative flows:

De timer is afgelopen en het geselecteerde vakje bevat geen spelkarakter.

Stap 8, 9 en 10 worden niet uitgevoerd.

Extended flow:

	10a. Het verliezende spelkarakter is dood. * Zie use case "spel afgelopen".
--	--