

### **Use case: Boodschap sturen (briefing)**

Elke speler moet gedurende het hele spel een boodschap kunnen geven aan het systeem. Het systeem moet deze boodschap doorgeven aan de spelers met hetzelfde type als de verstuurder.

## Use case: Boodschap sturen

Scope: Kiss of death applicatie

Level: User goal

Primary actor: Speler

### Stakeholders and interest:

- Alle spelers uit hetzelfde spelteam als het spelteam van de primary actor: Een boodschap kan bepalend zijn voor bijvoorbeeld de tactiek van het team.

### 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.

### Postconditions:

- De boodschap is verstuurd naar alle spelers van de spelkarakters die hetzelfde type hebben als de verstuurder.

### Main Success Scenario:

1. Deze use case begint wanneer de speler van een spelkarakter een boodschap aan het systeem geeft.	
	2. Het systeem geeft de boodschap door aan alle spelers die hetzelfde type spelkarakter hebben als die van de verstuurder.