# Use Case beschrijving

## Toeschouwer

### Actief spel bekijken

|  |
| --- |
| **Use Case:** Toeschouwer wilt actief spel bekijken |
| **Actors:** Toeschouwer |
| **Invoer:** Toeschouwer gaat actief spel bekijken **Uitvoer:** Toeschouwer kan het spel bekijken |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. Toeschouwer gaat een zelf gekozen spel bekijken. 2. De applicatie gaat controleren hoeveel spelers er actief aan het kijken zijn. 3. Er zijn nog toeschouwer plaatsen vrij. 4. Er zijn geen toeschouwer plaatsen meer vrij. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-3 * Faal scenario: 1-2-4 |
| **Resultaat** De toeschouwer kan een spel bekijken, er zijn toeschouwer plaatsen beschikbaar bij het gekozen spel. |

### Wisselen actieve spellen

|  |
| --- |
| **Use Case:** Toeschouwer wisselt tussen actieve spellen. |
| **Actors:** Toeschouwer / Actief spel |
| **Invoer:** Toeschouwer wilt wisselen tussen twee spellen **Uitvoer:** Toeschouwer wisselt tussen twee spelen |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. Toeschouwer bekijkt een spel. 2. Toeschouwer wilt wisselen tussen meerdere actieve spellen. 3. Toeschouwer heeft gewisseld tussen actieve spellen. 4. Toeschouwer bekijkt maar één spel, voor te wisselen zijn er minimaal twee actieve spellen nodig. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-3 * Faal scenario: 1-2-4 |
| **Resultaat** De toeschouwer heeft gewisseld tussen twee spellen of de toeschouwer bekijkt niet genoeg spellen. |

### Dual view

|  |
| --- |
| **Use Case:** Toeschouwen met dual view |
| **Actors:** Toeschouwer / Actief spel |
| **Invoer:** Toeschouwer wilt wisselen tussen twee spellen **Uitvoer:** Toeschouwer wisselt tussen twee spelen |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. Toeschouwer bekijkt een spel. 2. Toeschouwer wilt dual view inschakelen. 3. Toeschouwer kiest welke spellen hij wilt zien. 4. Toeschouwer bekijkt twee actieve spellen in dual view modus. 5. Toeschouwer bekijkt maar één spel, voor dual view zijn er twee actieve spellen nodig. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-3-4 * Faal scenario: 1-2-5 |
| **Resultaat** De toeschouwer bekijkt twee actieve spellen in dual view modus of heeft te weinig actieve spellen beschikbaar. |

### Online herhaling

|  |
| --- |
| **Use Case:** Herhaling online bekijken |
| **Actors:** Toeschouwer / Centrale server |
| **Invoer:** Toeschouwer wilt een herhaling van een spel online bekijken **Uitvoer:** Toeschouwer bekijkt een herhaling |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. Toeschouwer wilt herhaling online bekijken. 2. Toeschouwer kiest een spel waar hij of zij geïnteresseerd in is. 3. Het gekozen spel staat op de centrale server. 4. De toeschouwer bekijkt de herhaling online. 5. Het gekozen spel is ouder dan twee dagen en staat niet meer op de centrale server. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-3-4 * Faal scenario: 1-2-5 |
| **Resultaat** De toeschouwer bekijkt een herhaling online of het gekozen spel heeft geen herhaling beschikbaar. |

### Herhaling offline bekijken

|  |
| --- |
| **Use Case:** Herhaling offline bekijken |
| **Actors:** Toeschouwer / Centrale server |
| **Invoer:** Toeschouwer wilt een herhaling van een spel offline bekijken **Uitvoer:** Toeschouwer bekijkt een herhaling |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. Toeschouwer wilt herhaling offline bekijken. 2. Toeschouwer kiest een spel waar hij of zij geïnteresseerd in is. 3. De applicatie controleert of het spel op de smartphone staat. 4. De applicatie staat op de smartphone. 5. De toeschouwer bekijkt de herhaling offline. 6. Het gekozen spel moet worden gedownload 7. Het gekozen spel staat op de centrale server. 8. Het gekozen spel is ouder dan twee dagen en staat niet meer op de centrale server. |
| **Scenario’s**   * Hoofd succes scenario: 1-2-3-4-5 * Alternatieve succes scenario: 1-2-3-4-6-7-5 * Faal scenario: 1-2-3-8 |
| **Resultaat** De toeschouwer bekijkt een herhaling offline of het gekozen spel heeft geen herhaling beschikbaar. |

### Chatten

|  |
| --- |
| **Use Case:** Toeschouwer chat |
| **Actors:** Toeschouwer / Actief spel |
| **Invoer:** Toeschouwer wilt chatten met iemand **Uitvoer:** Toeschouwer chat met een toeschouwer |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. Toeschouwer gaat chatten. 2. Toeschouwer kiest een chat partner. 3. De chatpartner moet een toeschouwer of af in het actieve spel zijn. 4. De toeschouwer kan chatten. 5. De chatpartner is geen toeschouwer of niet af in het spel. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-3-4 * Faal scenario: 1-2-5 |
| **Resultaat** De toeschouwer chat met zijn of haar chatpartner of de gewenste chatpartner is niet beschikbaar. |

## Speler

### Aanmelden

|  |
| --- |
| **Use Case:** Aanmelden in de applicatie |
| **Actors:** Speler / Centrale Server / Social Media API |
| **Invoer:** De speler wil zich aanmelden in de applicatie. **Uitvoer:** De speler is aangemeld in de applicatie. |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. Speler start de applicatie. 2. Speler klikt op aanmelden. 3. Speler meldt zich aan met een Facebook / Twitter account. 4. Speler meldt zich aan met zijn/haar emailadres. 5. Speler is aangemeld. 6. Opgegeven gegevens bestaan niet en speler wordt dus niet aangemeld. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-3-5 * Alternatief succes scenario: 1-2-4-5 * Faal scenario: 1-2-3-6 * Alternatieve faal scenario: 1-2-4-6 |
| **Resultaat** Speler is aangemeld en gereed om de applicatie te gebruiken. |

### Instellingen aanpassen

|  |
| --- |
| **Use Case:** Instellingen aanpassen |
| **Actors:** Speler / Centrale Server / Applicatie |
| **Invoer:** De speler wilt de instellingen van de applicatie aanpassen **Uitvoer:** De speler heeft de instellingen aangepast. |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. Speler klikt op instellingen. 2. Speler klikt op “Profiel aanpassen”. 3. Speler klikt op “Geluids- en Visuele instellingen”. 4. Speler klikt op “Pushnotificatie instellingen”. 5. Speler wijzigt instellingen. 6. Er is een fout opgetreden tijdens het wijzigen van de instellingen. 7. Instellingen zijn gewijzigd. 8. De instellingen zijn niet gewijzigd. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-5-7 * Alternatieve succes scenario 1: 1-3-5-7 * Alternatieve succes scenario 2: 1-4-5-7 * Faal scenario: 1-2-5-6-8 * Alternatieve faal scenario 1: 1-3-5-6-8 * Alternatieve faal scenario 2: 1-4-5-6-8 |
| **Resultaat** De gewenste wijzigingen van de instellingen zijn toegepast. |

### Online spelen

|  |
| --- |
| **Use Case:** Online Spelen |
| **Actors:** Speler / Online Spelers / Centrale Server / Applicatie |
| **Invoer:** De speler wilt online spelen.  **Uitvoer:** De speler heeft een online spel gespeeld. |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. De speler klikt op “Casual Modus”. 2. De speler klikt op “Tournament Modus”. 3. De lobby wordt samengesteld. 4. Er wordt niet binnen 2 minuten verbinding gemaakt met de andere spelers. 5. Het spel wordt gespeeld. 6. Het spel is succesvol geëindigd. 7. Het spel is geannuleerd. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-3-5-6 * Alternatieve succes scenario: 2-3-5-6 * Faal scenario: 1-3-4-7 * Alternatieve succes scenario: 2-3-4-7 |
| **Resultaat** De speler heeft succesvol een online spel gespeeld. |

### Offline spelen

|  |
| --- |
| **Use Case:** Offline spelen |
| **Actors:** Speler / PC tegenstanders / Applicatie |
| **Invoer:** De speler wilt offline spelen.  **Uitvoer:** De speler heeft een offline spel gespeeld. |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. De speler klikt op “Casual Modus”. 2. De speler klikt op “Tournament Modus”. 3. De speler kiest het aantal spelers. 4. De speler krijgt 7 PC tegenstanders toegewezen. 5. Het spel is succesvol geëindigd. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-3-5 * Alternatieve succes scenario: 2-4-5 |
| **Resultaat** De speler heeft succesvol een offline spel gespeeld. |

### Resultaten bekijken

|  |
| --- |
| **Use Case:** Resultaten bekijken |
| **Actors:** Speler / Online Spelers / Applicatie / PC Tegenstanders |
| **Invoer:** De speler wilt de resultaten van het gespeelde spel bekijken.  **Uitvoer:** De speler heeft de resultaten van het gespeelde spel bekeken. |
| **Aanname:** De speler heeft een online of offline spel gespeeld. |
| **Beschrijving**   1. Speler krijgt de resultaten van het gespeelde spel te zien. 2. De speler klikt op “Afsluiten”. 3. De speler klikt op “Opnieuw”. 4. De speler keert terug naar het hoofdmenu. 5. De speler keert terug naar het spelmenu om een nieuw spel te starten. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-4 * Alternatieve succes scenario: 1-3-5 |
| **Resultaat** De speler heeft de resultaten van het gespeelde spel bekeken. |

### Chatten

|  |
| --- |
| **Use Case:** Chatten |
| **Actors:** Speler / Chat partner(s) / Applicatie |
| **Invoer:** De speler wilt chatten met een of meerdere spelers.  **Uitvoer:** De speler heeft gechat. |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. Speler opent de chatfunctie vanaf een willekeurige pagina in de applicatie. 2. De speler kiest voor een één-op-één gesprek. 3. De speler kiest voor een groepsgesprek. 4. De chatfunctie is gereed voor gebruik en de speler kan chatten. 5. Er kan geen verbinding tot stand worden gebracht. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-4 * Alternatieve succes scenario: 1-3-4 * Faal scenario: 1-2-5 * Alternatieve faal scenario: 1-3-5 |
| **Resultaat** De speler kan chatten met de gewenste speler(s). |

### Chatmisbruik

|  |
| --- |
| **Use Case:** Chatmisbruik |
| **Actors:** Speler / Applicatie |
| **Invoer:** Speler misbruikt de chatfunctie  **Uitvoer:** Chatmisbruiker is verbannen van de chat. |
| **Aanname:** Speler maakt misbruik van de chatfunctie. |
| **Beschrijving**   1. Speler wordt gerapporteerd door een andere speler. 2. De rapportage wordt verzonden naar de beheerder. 3. De rapportage bevat een geldige beschrijving. 4. De speler wordt verbannen van de chat. 5. De rapportage bevat geen geldige beschrijving. 6. De speler wordt niet verbannen van de chat. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-3-4 * Faal scenario: 1-2-5-6 |
| **Resultaat** Speler is verbannen van de chat. |

### Speler rapporteren

|  |
| --- |
| **Use Case:** Speler rapporteren |
| **Actors:** Speler / Beheerder(s) |
| **Invoer:** Een speler wil een andere speler rapporteren  **Uitvoer:** Speler is gerapporteerd. |
| **Aanname:** Speler heeft het spel misbruikt. |
| **Beschrijving**   1. Speler klikt op “Rapporteer speler”. 2. Speler voert een geldige reden in van misbruik. 3. Rapportage wordt doorgestuurd naar de beheerder(s). 4. Speler krijgt een waarschuwing indien de reden geldig is. 5. Speler krijgt geen waarschuwing, omdat de reden niet geldig is. 6. Speler is al voorheen gerapporteerd en wordt geblokkeerd van de applicatie. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-3-4 * Alternatieve succes scenario: 1-2-3-6 * Faal scenario: 1-2-3-5 |
| **Resultaat** Rapportage is doorgestuurd en beoordeeld door de beheerder(s) |

### Bug/Glitch rapporteren

|  |
| --- |
| **Use Case:** Bug/Glitch rapporteren |
| **Actors:** Speler / Beheerder(s) / Ontwikkelaars |
| **Invoer:** Speler wil een gevonden bug/glitch rapporteren  **Uitvoer:** Bug/Glitch is gerapporteerd |
| **Aanname:** De speler heeft een bug/glitch gevonden in de applicatie. |
| **Beschrijving**   1. De rapportage wordt verzonden naar beheerder(s). 2. De rapportage bevat een geldige beschrijving. 3. De rapportage wordt doorgestuurd naar de ontwikkelaars. 4. De rapportage bevat geen geldige beschrijving. 5. De rapportage wordt niet doorgestuurd naar de ontwikkelaars. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-3 * Faal scenario: 1-4-5 |
| **Resultaat** Bug/Glitch is gerapporteerd en zal zo snel mogelijk verholpen worden. |

### Spelbederver uit lobby plaatsen

|  |
| --- |
| **Use Case:** Spelbederver uit lobby plaatsen |
| **Actors:** Speler / Online Spelers / Applicatie |
| **Invoer:** Speler wil een spelbederver uit de lobby verwijderen.  **Uitvoer:** Spelbederver is uit de lobby verwijderd. |
| **Aanname:** Er bevindt zich een spelbederver in de lobby. |
| **Beschrijving**   1. Speler stemt om een spelbederver uit de lobby te plaatsen. 2. Meer dan 66% van de spelers in de lobby zijn het ermee eens. 3. Minder dan 66% van de spelers in de lobby zijn het ermee eens. 4. De spelbederver wordt uit de lobby verwijderd. 5. De spelbederver wordt niet uit de lobby verwijderd. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-4 * Faal scenario: 1-3-5 |
| **Resultaat** De spelbederver is uit de lobby verwijderd. |

### Spelbord maken

|  |
| --- |
| **Use Case:** Spelbord maken |
| **Actors:** Speler / Beheerder(s) / Applicatie / Centrale server |
| **Invoer:** Speler wil een spelbord maken.  **Uitvoer:** Speler heeft een spelbord aangemaakt. |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. Speler maakt een spelbord. 2. Speler slaat het spelbord lokaal op. 3. Speler uploadt spelbord naar de centrale server. 4. Het spelbord wordt gecontroleerd door de beheerder(s). 5. Het spelbord wordt geïntegreerd in de applicatie. 6. Het spelbord wordt niet goedgekeurd door de beheerder(s). |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2 * Alternatieve succes scenario: 1-2-3-4 * Alternatieve succes scenario: 1-2-3-4-5 * Faal scenario: 1-2-3-4-6 |
| **Resultaat** De speler heeft een spelbord gemaakt en deze is speelbaar in de applicatie. Eventueel zal het zelfgemaakte spelbord geïntegreerd worden in het spel. |

### Stemmen op een spelbord

|  |
| --- |
| **Use Case:** Stemmen op een spelbord |
| **Actors:** Speler / Applicatie |
| **Invoer:** Speler wil stemmen op een spelbord.  **Uitvoer:** Speler heeft gestemd op een spelbord. |
| **Aanname:** Speler zit in een lobby. |
| **Beschrijving**   1. Alle spelers stemmen op een spelbord. 2. Er is een meerderheid van stemmen. 3. Spelbord met de meeste stemmen wordt gekozen. 4. Er is geen meerderheid van stemmen. 5. Er wordt een willekeurig spelbord gekozen. |
| **Scenario’s**   * Succes scenario: 1-2-3 * Faal scenario: 1-4-5 |
| **Resultaat** Het spelbord met de meeste stemmen wordt gekozen voor het volgende spel. |

## Beheerder

### Speler rapportage

|  |
| --- |
| **Use Case:** Speler rapportage |
| **Actors:** Beheerder / Speler |
| **Invoer:** Speler heeft een andere speler gerapporteerd in het spel **Uitvoer:** De speler wordt geblokkeerd |
| **Aanname:** De speler rapportages worden altijd naar een beheerder gestuurd, om dit te controleren. |
| **Beschrijving**   1. De beheerder ontvangt de speler rapportage. 2. De beheerder controleert of er een geldige reden ingevoerd door de rapporterende speler. 3. Er is een geldige reden ingevoerd. 4. De beheerder gaat na of de actie van de speler erg genoeg is om geblokkeerd te worden. 5. De beheerder blokkeert de speler 6. De beheerder geeft de speler een waarschuwing. 7. De reden die is ingevoerd is geen geldige reden. |
| **Scenario’s**   * Hoofd succes scenario: 1-2-3-4-5 * Alternatieve succes scenario: 1-2-3-4-6- * Faal scenario: 1-2-7 |
| **Resultaat** De beheerder heeft de desbetreffende speler geblokkeerd of er is een waarschuwing gegeven. |

### Glitch/bug klacht

|  |
| --- |
| **Use Case:** Klacht glitch/bug |
| **Actors:** Beheerder / Ontwikkelaar |
| **Invoer:** Speler heeft een klacht ingediend met betrekking tot een glitch/bug **Uitvoer:** De klacht wordt doorgestuurd naar de ontwikkelaar |
| **Aanname:** - |
| **Beschrijving**   1. De beheerder ontvangt de klacht met betrekking tot de glitch of bug. 2. De beheerder controleert of er een geldige beschrijving van het probleem is ingevuld. 3. Er is een geldige beschrijving ingevuld. 4. De beheerder controleert of het daadwerkelijk om een glitch of bug gaat. 5. De beheerder stuurt klacht door naar de ontwikkelaar. 6. De klacht heeft geen geldige beschrijving. 7. De klacht betreft geen glitch of bug. |
| **Scenario’s**   * Hoofd succes scenario: 1-2-3-4-5 * Faal scenario: 1-2-6 * Alternatieve faal scenario: 1-2-3-4-7 |
| **Resultaat** De beheerder stuurt de klacht door naar de ontwikkelaar of het gaan niet om een glitch of bug, dus er wordt niks door gestuurd. |

## Ontwikkelaar

|  |
| --- |
| **Use Case:** Glitch/bug oplossen |
| **Actors:** Ontwikkelaar / Speler |
| **Invoer:** Klacht met betrekking tot een glitch of bug **Uitvoer:** De glitch of bug is opgelost |
| **Aanname:** De ontwikkelaar ontvangt een klacht van een speler, die eerst gecontroleerd is door de beheerder. |
| **Beschrijving**   1. De ontwikkelaar ontvangt de klacht (glitch of bug). 2. De ontwikkelaar controleert of het daadwerkelijk een glitch of bug is. 3. De klacht betreft een glitch of bug. 4. De ontwikkelaar controleert of de glitch of bug direct impact op het spel heeft. 5. De ontwikkelaar lost de glitch of bug zo snel mogelijk op. 6. De ontwikkelaar lost de glitch of bug bij een kleine update op. 7. De glitch of bug is verholpen door de ontwikkelaar 8. Het betreft geen glitch of bug. |
| **Scenario’s**   * Hoofd succes scenario: 1-2-3-4-5-7 * Alternatieve succes scenario: 1-2-3-4-6-7 * Faal scenario: 1-2-8 |
| **Resultaat** De ontwikkelaar heeft de klacht (glitch en/of bug) verholpen. De applicatie werkt volledig. |