# Use cases

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | Registreren[F.1] |
| *Samenvatting:* | De actor registreert zichzelf zodat hij een spel kan beginnen |
| *Actor:* | Speler |
| *Aanname:* |  |
| *Beschrijving:* | 1. De actor kiest registreren 2. De actor vult de benodigde informatie in 3. De actor bevestigt; het systeem maakt een nieuw account aan;[1] |
| *Uitzondering:* | [1] Gegevens fout ingevoerd bijvoorbeeld er bestaat al een account met dezelfde naam. |
| *Resultaat:* | Er is een account aangemaakt voor de speler. |

*Scenario*

Een nog niet geregistreerde speler komt bij het spel aan. Deze nieuwe gebruiker wil een account aanmaken. Wanneer een gebruiker een nieuw account wil aanmaken moet hij een gebruikersnaam en wachtwoord kiezen. De gebruikersnaam zal gevalideerd worden.  
Zodra er een succes melding op het scherm wordt getoond kan de gebruiker inloggen met zijn/haar nieuwe account.

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | Inloggen[F.2] |
| *Samenvatting:* | De actor logt in |
| *Actor:* | Speler |
| *Aanname:* | De actor heeft een account |
| *Beschrijving:* | 1. De actor klikt op de button inloggen. 2. De actor vult de benodigde gegevens in. 3. De actor klikt op bevestigen[1] |
| *Uitzondering:* | [1] De actor kiest voor annuleren |
| *Resultaat:* | De actor is ingelogd |

*Scenario*

Wanneer een gebruiker een spel Air hockey wil spelen, dient deze eerst in te loggen. Wanneer het spel opgestart wordt krijgt de gebruiker de mogelijkheid om zijn/haar gebruikersnaam en wachtwoord op te geven. Zodra er op de knop inloggen gedrukt wordt en de ingevoerde gegevens komen overeen zal de gebruiker ingelogd zijn.

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | Uitloggen[F.3] |
| *Samenvatting:* | De actor beëindigd zijn sessie door uit te loggen |
| *Actor:* | Speler |
| *Aanname:* | De actor is ingelogd |
| *Beschrijving:* | 1. De actor klikt op de button uitloggen. 2. De actor klikt op uitloggen. 3. Het systeem beëindigd de sessie. |
| *Uitzondering:* |  |
| *Resultaat:* | De actor is uitgelogd |

*Scenario*

Wanneer de gebruiker zijn inlog sessie wil beëindigen kan hij/zij op uitloggen drukken.  
Het systeem zal de sessie beëindigen waardoor de gebruiker direct is uitgelogd.

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | Game aanmaken[F.4] |
| *Samenvatting:* | De actor maakt een spel aan |
| *Actor:* | Speler |
| *Aanname:* | De actor is ingelogd |
| *Beschrijving:* | 1. De actor klikt op de button game maken 2. De actor komt in een lobby. 3. De actor start het spel.[1] |
| *Uitzondering:* | [1] De actor er zijn niet voldoende spelers |
| *Resultaat:* | De actor heeft een spel aangemaakt |

*Scenario*

Wanneer de gebruiker is ingelogd en een game wil aanmaken, kan hij/zij op de knop game aanmaken drukken. Er zal meteen een game opgestart worden. Deze speler zal in de lobby komen. Hier kan de host wachten totdat alle spelers in het spel zijn, of ervoor kiezen de spelersplaatsen op te vullen met computerspelers. Ondertussen kunnen ze hier communiceren met elkaar. Wanneer er genoeg spelers zijn kan het spel gestart worden.

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | Game joinen[F.5] |
| *Samenvatting:* | De actor voegt zichzelf toe aan een spel |
| *Actor:* | Speler |
| *Aanname:* | De actor is ingelogd |
| *Beschrijving:* | 1. De actor kiest een beschikbaar spel 2. De actor klikt game joinen 3. De actor word aan de lobby toegevoegd.[1] |
| *Uitzondering:* | [1] De actor er zijn geen plaatsen beschikbaar in de lobby |
| *Resultaat:* | De actor zit bij iemand anders zijn spel |

*Scenario*

Wanneer de gebruiker zich aan een spel wil toevoegen, kiest hij/zij voor spel joinen. De gebruiker zal in een spel komen wat door iemand anders is gestart en waar nog plekken vrij zijn.

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | Game observeren[F.6] |
| *Samenvatting:* | De actor kijkt naar een spel dat gespeeld wordt. |
| *Actor:* | Speler |
| *Aanname:* | De actor is ingelogd |
| *Beschrijving:* | 1. De actor kiest een beschikbaar spel 2. De actor klikt game observeren 3. De actor word aan de game toegevoegd als observator.[1] |
| *Uitzondering:* | [1] Er zijn te veel observatoren. |
| *Resultaat:* | De actor kijkt naar een spel |

*Scenario*

Een gebruiker kan een spel kiezen uit een lijst met spellen die op dat moment gespeeld worden. Vervolgens kan de gebruiker kiezen voor observeren. Hiermee wordt hij/zij verbonden met het spel naar keuze en kan mee kijken zonder daadwerkelijk mee te spelen.

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | Ratings bekijken[F.7] |
| *Samenvatting:* | De actor bekijkt ratings |
| *Actor:* | Speler |
| *Aanname:* | De actor is ingelogd |
| *Beschrijving:* | 1. De actor klikt ratings 2. Het systeem genereert een top 10 lijst. |
| *Uitzondering:* |  |
| *Resultaat:* | De actor bekijkt ratings van zichzelf en andere spelers |

*Scenario*

Als de gebruiker zijn/haar rating, of de rating van anderen wil bekijken kiest de gebruiker voor ‘ratings bekijken’. De gebruiker krijgt zijn/haar rating te zien, en de top 10 ratings van het spel.

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | Batje bewegen[F.8] |
| *Samenvatting:* | De actor beweegt het batje naar links/rechts |
| *Actor:* | Speler |
| *Aanname:* | De actor is ingelogd en zit in een game |
| *Beschrijving:* | 1. De actor beweegt met zijn muis naar links/rechts 2. Het systeem berekend hoeveel er is bewogen en naar welke kant en laat het vervolgens zien. |
| *Uitzondering:* |  |
| *Resultaat:* | De actor laat met zijn muis het batje bewegen naar links/rechts. |

*Scenario*

Als de speler zichzelf in een spel bevind, wil hij naar links met zijn batje gaan. Hij beweegt dan zijn muis naar links toe en ziet dan het batje met zijn bewegingen mee gaan.

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | Multi-platform[F.9] |
| *Samenvatting:* | De actor installeert het programma op linux/windows |
| *Actor:* | Speler |
| *Aanname:* | De actor heeft het programma gedownload |
| *Beschrijving:* | 1. De actor opent het programma 2. Het systeem installeert het programma |
| *Uitzondering:* |  |
| *Resultaat:* | De actor heeft het programma geïnstalleerd op zijn systeem |

*Scenario*

De speler heeft een linux systeem en wil het programma installeren. Als hij het programma heeft gedownload dan hoeft hij alleen uit te voeren. Het word automatisch geïnstalleerd. Zodra het is geïnstalleerd kan hij het spel meteen spelen.

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | Chat lobby[F.10] |
| *Samenvatting:* | De actor chat met andere spelers in de lobby |
| *Actor:* | Speler |
| *Aanname:* | De actor is ingelogd |
| *Beschrijving:* | 1. De actor typt tekst in het tekst veld 2. De actor drukt de button “Verstuur” 3. Het systeem zet de tekst in het veld zodat andere spelers het kunnen zien. |
| *Uitzondering:* |  |
| *Resultaat:* | De actor heeft tekst verstuurt naar de mensen in de lobby. |

*Scenario*

De speler is net ingelogd en ziet een discussie in de chat ontstaan. Hij wil zijn mening ook laten horen en klikt het tekstveld aan en begint te typen. Vervolgens klikt hij op versturen en het bericht komt in de chatbox te staan zodat de andere mensen die aanwezig zijn in de lobby het kunnen zien.

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | Chat in game[F.11] |
| *Samenvatting:* | De actor chat tijdens het spelen |
| *Actor:* | Speler |
| *Aanname:* | De actor is ingelogd |
| *Beschrijving:* | 1. De actor typt tekst in het tekst veld 2. De actor drukt de button “Verstuur” 3. Het systeem zet de tekst in het veld zodat andere spelers het kunnen zien. |
| *Uitzondering:* |  |
| *Resultaat:* | De actor heeft tekst verstuurd naar zijn mede spelers. |

*Scenario*

De speler is met twee van zijn vrienden aan het spelen en heeft net gescoord. Hij wil zijn mede spelers uitlachen en typt dan in het tekstveld zijn tekst. Vervolgens verstuurt hij het door op de verstuur knop te drukken. De andere spelers kunnen vervolgens de tekst lezen in de chatbox en erop reageren.

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | Spel verlaten[F.12] |
| *Samenvatting:* | De actor verlaat het spel |
| *Actor:* | Speler |
| *Aanname:* | De actor is ingelogd en is bezig met een spel |
| *Beschrijving:* | 1. De actor wil het spel verlaten 2. De actor drukt de button “Verlaat spel” 3. Het systeem registreert dat de actor het spel verlaat en vervangt de speler met een CPU speler 4. Het systeem verlaagt ook de rating van de speler die het spel verlaat |
| *Uitzondering:* |  |
| *Resultaat:* | De actor heeft een spel verlaten. |

*Scenario*

De speler moet plotseling om persoonlijke redenen stoppen met een spel waar hij mee bezig is. De speler drukt op de knop verlaten en het systeem verlaagt vervolgens zijn rating en vervangt hem door een computer gestuurde speler.