

Quebble

Case Study

Door:

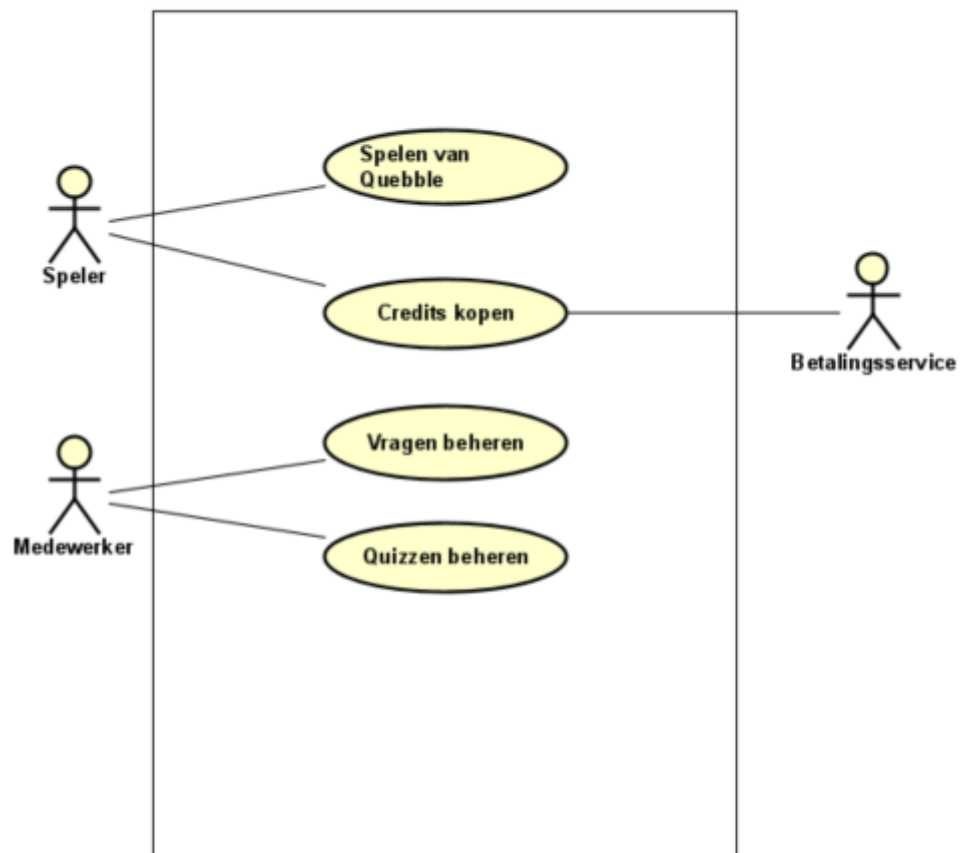
Sjaak Kok

Patrick Roelofs

1 INHOUD

1	Inhoud	2
2	Use Case model	3
3	Functionele eisen	4
4	Geprioriteerde use cases.....	5
5	Fully dressed use cases.....	6
5.1	Spelen van Quebble.....	6
5.2	Credits kopen.....	7
5.3	Quizen beheren	8
6	Domeinmodel	9

2 USE CASE MODEL



3 FUNCTIONELE EISEN

Performance:

- Het systeem moet 99% van systeemoperaties binnen 2 seconden uitvoeren.

Supportability:

- Het systeem moet binnen 3 dagen kunnen worden uitgebreid met een extra taal.
- Het systeem moet zo worden ingesteld dat er binnen 1 dag kan worden overgestapt op een ander systeem voor de puntentelling.
- De library voor het controleren van het woord moet binnen 1 dag vervangen kunnen worden.

+:

- Het systeem moet gebruik maken van een externe library voor het controleren van het woord.

4 GEPRIORITEERDE USE CASES

1. Spelen van Quebble
2. Credits kopen
3. Quizzen beheren
4. Vragen beheren

5 FULLY DRESSED USE CASES

5.1 SPELEN VAN QUEBBLE

Use Case: Spelen van Quebble

Primary actor: Speler	
Stakeholders and Interests: Solid Games	
Brief description: De speler kiest ervoor om de quiz te spelen. Het systeem brengt 40 credits in mindering en selecteert een quiz. De speler beantwoordt acht vragen die een voor een worden getoond. Als de speler alle vragen heeft beantwoord krijgt hij voor elke juist beantwoorde vraag een letter. Vervolgens voert de speler een zo lang mogelijk woord in dat bestaat uit de verkregen letters. Het systeem controleert vervolgens het woord, toont vervolgens de score en beëindigt de quiz.	
Preconditions: De speler is geregistreerd.	
Postconditions (Success Guarantee): De speler heeft 40 minder credits en er is een quiz gespeeld.	
Main Success Scenario (Basic Flow):	
Actor Action	System Responsibility
1. Speler kiest om quiz te spelen	2. Systeem vermindert aantal credits met 40, selecteert een quiz en laat de eerste vraag zien
3. Speler beantwoord vraag 1	4. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 2
5. Speler beantwoord vraag 2	6. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 3
7. Speler beantwoord vraag 3	8. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 4
9. Speler beantwoord vraag 4	10. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 5
11. Speler beantwoord vraag 5	12. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 6
13. Speler beantwoord vraag 6	14. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 7
15. Speler beantwoord vraag 7	16. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 8
17. Speler beantwoord vraag 8	18. Systeem registreert het antwoord en toont de verkregen letters en de optie om een woord in te vullen
19. Speler vult een woord in	20. Systeem controleert het woord 21. Systeem berekent en toont de score 23. Systeem beëindigt de quiz

5.2 CREDITS KOPEN

Use Case: Credits kopen

Primary actor: Speler	
Stakeholders and Interests: Solid Games	
Brief description: De speler kiest voor credits kopen. Het systeem toont een overzicht met tarieven voor credits. De speler kiest het aantal credits dat hij wil kopen. Het systeem stuurt de speler door naar de betaalservice. Na het betalen toont het systeem dat de betaling is gelukt en verhoogt het systeem het aantal credits van de speler.	
Preconditions: De speler is geregistreerd.	
Postconditions (Success Guarantee): De speler bezit extra credits.	
Main Success Scenario (Basic Flow):	
Actor Action	System Responsibility
1. Speler kiest voor credits kopen.	2. Systeem toont een overzicht met tarieven voor credits.
3. Speler kiest het aantal credits dat hij wil kopen.	4. Systeem stuurt speler door naar de betaalservice.
5. Speler betaalt voor het aantal credits.	6. Systeem toont dat de betaling is gelukt en verhoogt het aantal credits van de speler.
Extensions (Alternative Flow):	
	6A. [Betaling mislukt] 1. Systeem toont dat de betaling is mislukt en de credits worden niet opgehoogd.

5.3 QUIZZEN BEHEREN

Use Case: Quizen beheren

Primary actor: Medewerker	
Stakeholders and Interests: Solid Games en spelers van de quiz	
Brief description: Een medewerker kiest voor het maken van een nieuwe quiz. Het systeem toont vervolgens vragen die kunnen worden toegevoegd aan de quiz. De medewerker selecteert vervolgens 8 vragen om toe te voegen. Het systeem maakt de quiz aan met de geselecteerde vragen.	
Preconditions:	
Postconditions (Success Guarantee): Er is een nieuwe quiz aangemaakt.	
Main Success Scenario (Basic Flow):	
Actor Action	System Responsibility
1. Medewerker selecteert maken nieuwe quiz	2. Systeem toont beschikbare vragen om toe te voegen.
3. Medewerker selecteert 8 vragen.	4. Systeem maakt nieuwe quiz aan met de betreffende vragen.
Extensions (Alternative Flow):	
	4A. [Medewerker heeft te veel vragen gekozen] 1. Systeem geeft terug dat er teveel vragen zijn gekozen.
	4B. [Medewerker heeft te weinig vragen gekozen] 1. Systeem geeft terug dat er te weinig vragen zijn gekozen.

6 DOMEINMODEL

