Quebble

Case Study

**Door:**

Sjaak Kok

Patrick Roelofs

# Inhoud

[1 Inhoud 2](#_Toc66447845)

[2 Use Case model 3](#_Toc66447846)

[3 Functionele eisen 4](#_Toc66447847)

[4 Geprioriteerde use cases 5](#_Toc66447848)

[5 Fully dressed use cases 6](#_Toc66447849)

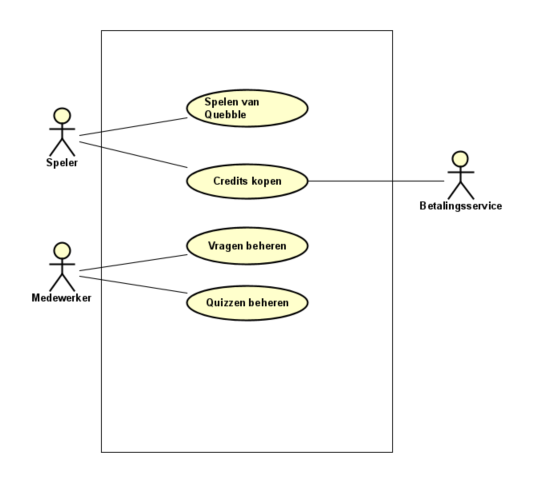
[5.1 Spelen van Quebble 6](#_Toc66447850)

[5.2 Credits kopen 7](#_Toc66447851)

[5.3 Quizzen beheren 8](#_Toc66447852)

[6 Domeinmodel 9](#_Toc66447853)

# Use Case model



# 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.

# Geprioriteerde use cases

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

# Fully dressed use cases

## 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  3. Speler beantwoord vraag 1  5. Speler beantwoord vraag 2  7. Speler beantwoord vraag 3  9. Speler beantwoord vraag 4  11. Speler beantwoord vraag 5  13. Speler beantwoord vraag 6  15. Speler beantwoord vraag 7  17. Speler beantwoord vraag 8  19. Speler vult een woord in | 2. Systeem vermindert aantal credits met 40, selecteert een quiz en laat de eerste vraag zien  4. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 2  6. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 3  8. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 4  10. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 5  12. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 6  14. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 7  16. Systeem registreert het antwoord en toont vraag 8  18. Systeem registreert het antwoord en toont de verkregen letters en de optie om een woord in te vullen  20. Systeem controleert het woord  21. Systeem berekent en toont de score  23. Systeem beëindigt de quiz |

## 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.  3. Speler kiest het aantal credits dat hij wil kopen.  5. Speler betaalt voor het aantal credits. | 2. Systeem toont een overzicht met tarieven voor credits.  4. Systeem stuurt speler door naar de betaalservice.  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. |

## Quizzen beheren

**Use Case:** Quizzen 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  3. Medewerker selecteert 8 vragen. | 2. Systeem toont beschikbare vragen om toe te voegen.  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. |
|  | |

# Domeinmodel

