**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. |
|  | |