**Use Case:** Registreren

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Speler | |
| **Stakeholders and Interests:** Solid Games | |
| **Brief description:** Een speler geeft aan dat hij zich wil registreren. De speler geeft vervolgens een gebruikersnaam en wachtwoord op. Het systeem slaat de gegevens op en geeft de speler 1000 credits. | |
| **Preconditions:** | |
| **Postconditions (Success Guarantee):** De gegevens zijn opgeslagen en de speler heeft 1000 credits aan startsaldo ontvangen. | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. Speler geeft aan dat hij wil registreren.  2. Speler geeft een gebruikersnaam en wachtwoord op. | 3. Systeem slaat de gegevens op.  4. Systeem geeft de speler 1000 credits aan startsaldo. |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
|  | 3A. [E-mail is al in gebruik]  1. Systeem geeft terug dat het e-mailadres al in gebruik is. |
|  | |