**Use Case:** Spelen van mastermind

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Speler | |
| **Stakeholders and Interests:** Spelleider | |
| **Brief description:** De speler start het spel waarna het systeem een kleurencombinatie van 4 pionnetjes kiest. De speler gokt vervolgens een kleurencombinatie. Het systeem meldt dan dat de speler de combinatie juist geraden heeft. | |
| **Preconditions:** | |
| **Postconditions (Success Guarantee):** Alle pionnen staan op de juiste plaats. | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. De speler start het spel  3. De speler gokt een combinatie van 4 kleuren. | 2. Het systeem kiest een combinatie van 4 gekleurde pionnetjes.  4. Het systeem meldt dat de speler de combinatie goed geraden heeft. |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
| 3A. [Speler gokt een verkeerde combinatie]  1. Speler gokt een combinatie waarin een  3. Speler gokt een nieuwe combinatie | 2. Systeem geeft aan hoeveel pionnen er op de goede plaats stonden en hoeveel pionnen er de goede kleur maar op de verkeerde plaats |
|  | |