

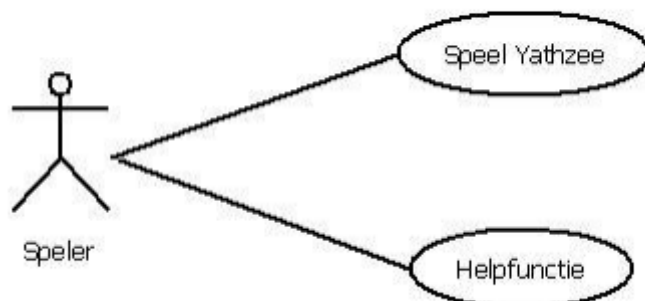
Project Yahtzee: requirements document

Beschrijving project

We willen een computerimplementatie van het spel Yahtzee. De speler speelt een simpele vorm van Yahtzee: je werpt 3 keer met 3 teerlingen en kan na elke worp beslissen welke teerlingen je vast zet. Na drie worpen moet je een zo hoog mogelijke score halen. Zorg ook voor een duidelijke helpfunctie die uitlegt wat de bedoeling van het spel is en waar je de spelregels en dobbelsteenwaardes kan opzoeken.

Use Case Model

Het Use Case Model geeft een overzicht van de verschillende Use Cases en hun Actoren. Bovendien wordt een prioriteit aan de verschillende Use Cases toegekend.



Use Case Speel Yahtzee heeft hoogste prioriteit

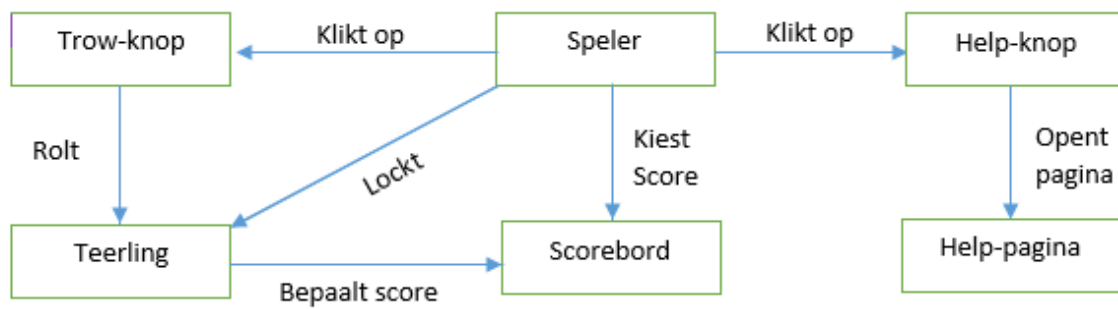
Use Cases

Use Cases worden uitgewerkt in volgorde van prioriteit.

- **Speel Yahtzee**
 - Speler start de applicatie
 - Er verschijnt een scherm met daarop 5 dobbelstenen
 - Speler klikt op werp, de dobbelstenen worden geworpen
 - Speler klikt op dobbelsteen om hem vast te zetten
 - Na drie worpen wordt de totaalscore getoond
- **Helpfunctie**
 - Speler klikt op "Help"-knop

- “Spelregels”-pagina opent in pop-up
- Speler leest de spelregels

Domain Model



User Interface Model

1. Wireframe yahtzee

6

Lock

2

Lock

1

Lock

5

Lock

5

Lock

THROW

Buttons	Points
Ones	
Twos	
Threes	
Fours	
Fives	
Sixes	
Sum	
Bonus	
Three of a kind	
Four of a kind	
Full house	
Small straight	
Large straight	
Chance	
YATZIE	
Total Score	

2. Helpfunctie

Yahtzee Regels

Doel van het spel

In Yahtzee is het de bedoeling dat je een zo hoog mogelijke score haalt door te gooien met 5 teerlingen. Het spel bestaat uit 13 rondes, waar je elke ronde 3 maal met de teerling mag werpen. Dit hoeft niet steeds met alle teerlingen. Elke ronde moet er een verschillende categorie uit het scorebord gekozen worden. De score wordt bepaald door een verschillend soort regel voor elke categorie. Het spel eindigt wanneer alle 13 categorieën ingevuld zijn.

Starten

Om het spel te starten gooi je met alle teerlingen. Na deze worp kan je kiezen of je deze worp behoudt, alle teerlingen opnieuw gooit, of enkele teerlingen opnieuw te gooien door de andere teerlingen vast te zetten. Elke ronde mag er 3 maal geworpen worden met de teerlingen.

Scores

Om je score op te slaan klik je op de knop in de categorie waar je de score in wil opslaan. Er zijn twee delen in het scorebord - de bovenkant en de onderkant. Wanneer een score is ingevuld kan deze niet meer veranderen. Elke categorie kan slechts één maal voorkomen in het scorebord.

> Bovenkant

De score in de bovenkant van het scorebord, is het aantal teerlingen van dat getal, maal het getal zelf. (vb.: "5 - 6 - 5 - 5 - 3" scoort 15 in de "5" categorie, want 3x5=15)
Als de som van elke categorie uit de bovenkant groter is dan 63, krijg je een bonus van 35 punten.

> Onderkant

De scores in de onderkant zijn steeds gelijk aan een vaste waarde of nul, behalve voor "Chance".

"3 Of A Kind" en "4 Of A Kind"

Om te scoren in deze twee categorieën moet je respectievelijk 3 en 4 teerlingen hebben met dezelfde waarden. De totaal score is het aantal ogen dat elke teerling heeft geworpen.

"Kleine Straat" en "Grote Straat"

In deze categorieën krijg je respectievelijk 30 punten als je 4 opeenvolgende waarden hebt, en 40 punten bij 5 opeenvolgende waarden.

"Full House"

Als je een "3 Of A Kind" hebt, en daarbij nog een ander paar, is dit een "Full House" (vb.: 4 - 3 - 3 - 4 - 4). Voor deze worp krijg je 25 punten.

"Yahtzee"

Een "Yahtzee" bekom je als alle 5 de teerlingen de zelfde waarde hebben. Met deze worp kan je 50 punten verdienen.

"Chance"

Als je geen mogelijkheid ziet tot een goede keuze uit de andere categorieën kan je kiezen voor "Chance". De score die je krijgt in deze categorie is het aantal ogen dat elke teerling geworpen heeft.

Class diagram

