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.



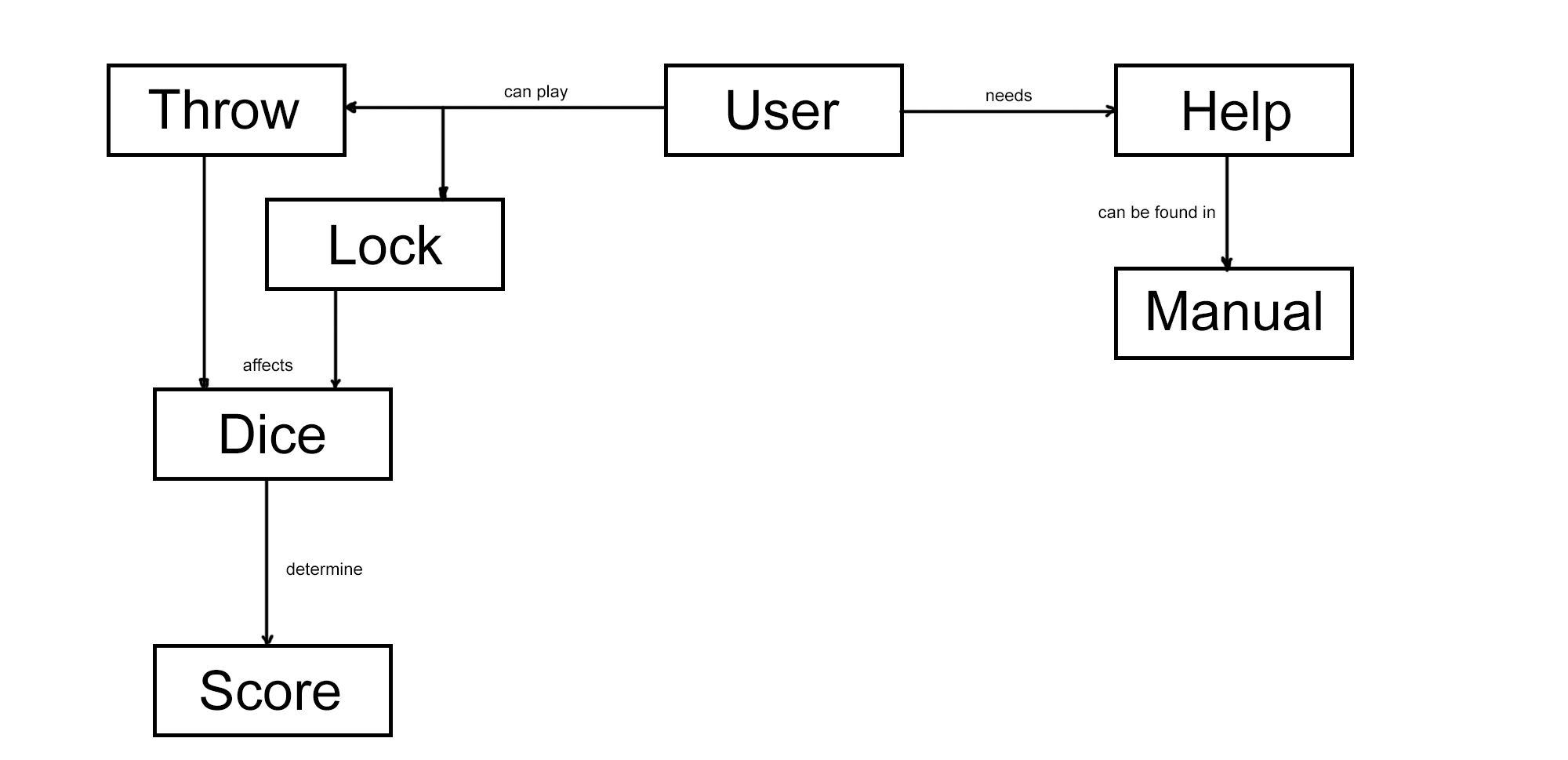
Use Case Speel Yahtzee heeft hoogste prioriteit

## Use Cases

Use Cases worden uitgewerkt in volgorde van prioriteit.

* **Speel Yahtzee**
  + Speler start de applicatie
  + Er verschijnt een scherm met daarop 3 dobbelstenen
  + Speler klikt op werp, de dobbelstenen worden geworpen
  + Speler klikt op dobbelsteen om hem vast te zetten
  + Na drie worpen wordt de totaal score getoond
* **Helpfunctie**
  + Speler start de applicatie
  + Er verschijnt een scherm met een hulpfunctie knop
  + Speler drukt op de hulpfunctie knop
  + Het hulpfunctievenster opent zich en toont de spelregels
  + Speler leest de spelregels
  + Speler kan ook op een knop drukken die naar een forum op het internet leidt met meer uitleg

# Domain Model



# User Interface Model

1. Wireframe yahtzee



1. Helpfunctie



# Class diagram

