Blauw = Note van mezelf (word er altijd onder geplaatst)

Grijs = Note van Remco

Groen = Af

Geel = mee bezig  
Rood = weet ik niet

Samengewerkt met Lodewijk Klaassen

- ik mis een use case diagram

-- puntentelling is geen "losse" functie van parola, maar onderdeel van een quiz spelen (zo hebben jullie dit ook verder uitgewerkt)

**registreren**

- preconditie sluit al uit dat er een alternative flow is waarbij de bezoeker een invalide gebruikersnaam opgeeft

\*\* preconditie weggehaald \*\*

-- je kunt je afvragen of je deze preconditie wel kan eisen, in dat geval is de alternative flow terecht

\*\* nee! Je kan dit niet eisen \*\*

- bij dit alternative flow is er niet gedefinieerd wat er na de melding moet gebeuren, mag de speler het nogmaals proberen of einde use case? (doe het helemaal opnieuw)

\*\* Nogmaals proberen, er word een melding zichtbaar \*\*

-- ook is er geen guard gespecificeerd waarop deze getriggerd wordt, tussen blokhaken

- een use case begint altijd met een intentie vanuit de gebruiker om vervolgens de mogelijkheid te krijgen van het systeem om iets te doen (proces van kop-tot-staart)

-- dat ontbreekt hier en we vallen er middenin, het invoeren van informatie

- SSD klopt

**inloggen**

- beetje zelfde dingen als bij registreren

- preconditie sluit al uit dat er een alternative flow is waarbij de bezoeker een invalide gebruikersnaam opgeeft

\*\* preconditie weggehaald \*\*

-- je kunt je afvragen of je deze preconditie wel kan eisen, in dat geval is de alternative flow terecht

\*\* nee! Je kan dit niet eisen \*\*

- bij dit alternative flow is er niet gedefinieerd wat er na de melding moet gebeuren, mag de speler het nogmaals proberen of einde use case? (doe het helemaal opnieuw)

\*\* Nogmaals proberen \*\*

-- ook is er geen guard gespecificeerd waarop deze getriggerd wordt, tussen blokhaken

- een use case begint altijd met een intentie vanuit de gebruiker om vervolgens de mogelijkheid te krijgen van het systeem om iets te doen (proces van kop-tot-staart)

-- dat ontbreekt hier en we vallen er middenin, het invoeren van informatie

- SSD klopt

**spelen quiz**

- wederom preconditie en alternative flow die elkaar uitsluiten

\*\* preconditie weggehaald \*\*

- het systeem controleert het antwoord of verwerkt deze? => volgens mij het laatste, want anders kun je de scoreberekening op het eind niet doen

\*\* Het antwoord word verwerkt en genoteerd, aanpassing van controleert naar verwerkt \*\*

- SSD gaat al teveel richting oplossingsrichting, hier zou ik een pijl verwachten voor elke actor action, de rest is nodig om het werkend te krijgen uiteindelijk

- activity diagram hiervan komt ineens random in het SDD naar boven, maar is een modellering van de use case hoort. hoort hier dus bij in het SRS

\*\* Verplaatst naar het SRS \*\*

-- activity diagram bevat meer dan alleen activiteiten, focus op de actor actions

**bijkopen credits**

- ontbrekende guard bij alternative flow

- scenario is erg kort door de bocht, hoe wordt parola geïnformeerd over de afronding van betaling...

- SSD komt niet overeen met scenario, bijvoorbeeld de operation "vraagpakkettenop", deze actor action staat niet in het scenario

-- maar ook het concept van pakketten komt niet terug in het scenario

\*\* Uitgebreid met extra alternative flow gebeurtenissen\*\*

er ontbreken brief description use cases

\*\* Ik snap deze niet \*\*