

Use cases

- Registrera användare
- Logga in användare
- Två användare loggas in och blir ihopparade till en spelomgång
- Placera ut detective
- Placera ut CCTV
- Placera ut road block
- Placera ut runner
- Flytta detective
- Flytta CCTV
- Flytta road block
- Flytta runner
- Detective fångar runner
- Runner försöker passera road block
- Runner placeras på nod bevakad av CCTV och blir synlig för Chaser
- Runner utnyttjar sitt flight move
- Runner kan flytta fyra noder var tredje runda
- Efter fem rundor runner blir synlig i 30 sekunder för motspelaren
- Runner inte infångad efter tjugo spelrundor.

UC1 Registrera användare

Initiator: Användare vill registrera sig

Pre-condition: Server exekverar och är kontaktbar

Post condition: Spelaren är registrerad och inloggad

Primary flow

1. Användaren anger unik kombination av namn och lösenord
2. Användaren registrerad och inloggad

Additional flow 1

1. Användaren anger upptaget namn
2. Inloggning misslyckas

Additional flow 2

1. Användaren anger för dåligt lösenord
2. Inloggning misslyckas

UC2 Logga in användare

Initiator: Användare vill logga in

Pre-condition: Server exekverar och är kontaktbar

Post condition: Spelaren är inloggad

Primary flow

1. Användaren anger korrekt namn och lösenord
2. Användaren inloggad

Additional flow 1

1. Användaren anger namn och felaktigt lösenord
2. Inloggning misslyckas

Additional flow 2

1. Användaren anger felaktigt namn och ett lösenord
2. Inloggning misslyckas

UC3 Två spelare paras ihop till en spelomgång

Initiator: Två användare vill spela

Pre-condition: Server exekverar och är kontaktbar

Post condition: Användarna är inloggade och ihopparade till en spelomgång

Primary flow

1. Två användaren anger korrekt namn och lösenord
2. Användarna klickar på att starta ett spel
3. Användarna paras ihop till en spelomgång och spelet startas

UC4 Placera ut detective

Initiator: Användare vill placera ut detective vid spelstart

Pre-condition: Server har parat ihop två spelare och startat en spelomgång. Båda spelarna har placerat ut sina spelpjäser och spelat en runda.

Post condition: Detective utplacerad

Primary flow

1. Spelaren markerar en detective för att placera ut på spelbordet
2. Spelaren markerar en ledig nod på spelbordet för att placera detective på
3. Detective utplacerad

Additional flow 1

1. Spelaren markerar en detectiv att placera ut på spelbordet
2. Spelaren markerar en upptagen nod på spelbordet för att placera detective på
3. Detective blir inte utplacerad

Additional flow 2

1. Spelaren markerar en detectiv att placera ut på spelbordet
2. Spelaren markerar en ledig nod på spelbordet för att placera detective på
3. Detective blir utplacerad
4. Spelaren klickar "DONE"
5. Spelaren får meddelande att alla detektiver inte placerats ut

Additional flow 3

1. Spelaren placerar ut alla sina detektiver på spelbordet
2. Spelaren klickar "DONE"
3. Spelturen lämnas över till motspelaren

UC5 Placera ut CCTV

Initiator: Användare vill placera ut CCTV efter spelad runda i spelomgång

Pre-condition: Server har parat ihop två spelare och startat en spelomgång, en runda spelad

Post condition: CCTV utplacerad

Primary flow

1. Spelaren markerar en CCTV att placera ut på spelbordet
2. Spelaren markerar en nod på spelbordet för att placera CCTV på

UC6 Placera ut Roadblock

Initiator: Användare vill placera ut Roadblock efter spelad runda i spelomgång

Pre-condition: Server har parat ihop två spelare och startat en spelomgång, en runda spelad

Post condition: Roadblock utplacerad

Primary flow

1. Spelaren markerar en Roadblock att placera ut på spelbordet
2. Spelaren markerar en nod på spelbordet för att placera Roadblock på
3. Roadblock utplacerad

Additional flow 1

1. Spelaren markerar en Roadblock att placera ut på spelbordet
2. Spelaren markerar en upptagen nod på spelbordet för att placera Roadblock på
3. Roadblock blir inte utplacerad

UC7 Placera ut Runner

Initiator: Användare vill placera ut Runner efter spelad runda i spelomgång

Pre-condition: Server har parat ihop två spelare och startat en spelomgång, en runda spelad

Post condition: Runner utplacerad

Primary flow

1. Spelaren markerar en Runner att placera ut på spelbordet
2. Spelaren markerar en nod på spelbordet för att placera Runner på
3. Runner utplacerad

Additional flow 1

1. Spelaren markerar en Runner att placera ut på spelbordet
2. Spelaren markerar en upptagen nod på spelbordet för att placera Runner på
3. Runner blir inte utplacerad

Additional flow 2

1. Spelaren markerar en Runner att placera ut på spelbordet
2. Spelaren markerar en nod på spelbordet för att placera Runner på
3. Spelaren klickar "DONE"
4. Spelturen lämnas över till motspelaren

UC8 Flytta detective

Initiator: Användare vill flytta detective efter spelad runda i omgång

Pre-condition: Server har parat ihop två spelare och startat en spelomgång. Båda spelarna har placerat ut sina spelpjäser och spelat en runda.

Post condition: detective flyttad

Primary flow

1. Spelaren markerar en detective för att flytta
2. Spelaren markerar en grannod på spelbordet för att flytta detective till
3. detective flyttad

Additional flow 1

1. Spelaren markerar en detective för att flytta
2. Spelaren markerar en grannod på spelbordet för att flytta detective till
3. Detective flyttad
4. Spelaren markerar samma detective för att flytta
5. Spelaren markerar en grannod på spelbordet för att flytta detective till
6. Detective flyttad

Additional flow 2

1. Spelaren markerar en detective för att flytta
2. Spelaren markerar en upptagen nod på spelbordet för att placera detective på
3. Detective blir inte flyttad

Additional flow 3

1. Spelaren markerar en detective för att flytta
2. Spelaren markerar en nod som inte är granne till utgångsnoden
3. Detective blir inte flyttad

Additional flow 4

1. Spelaren markerar en detective för att flytta
2. Spelaren markerar en grannod på spelbordet för att flytta detective till
3. Detective flyttad
4. Spelaren markerar samma detective för att flytta
5. Spelaren markerar en grannod på spelbordet för att flytta detective till
6. Detective flyttad
7. Spelaren försöker markera samma detective för att flytta
8. Detective blir inte markerad då den redan flyttats maximalt antal steg

UC9 Flytta CCTV

Initiator: Användare vill flytta CCTV efter spelad runda i omgång och CCTV redan utplacerad

Pre-condition: Server har parat ihop två spelare och startat en spelomgång. Båda spelarna har placerat ut sina spelpjäser, CCTV och spelat en runda.

Post condition: CCTV kan inte flyttas

Primary flow

1. Spelaren markerar en nod där CCTV blev utplacerad
2. CCTV blir inte markerad för att flyttas och kan inte flyttas till ny nod

UC10 Flytta Road block

Initiator: Användare vill flytta road block efter spelad runda i omgång och CCTV redan utplacerad

Pre-condition: Server har parat ihop två spelare och startat en spelomgång. Båda spelarna har placerat ut sina spelpjäser, road block och spelat en runda.

Post condition: Road block kan inte flyttas

Primary flow

1. Spelaren markerar en road block för att flytta
2. Road block blir inte markerad för att flyttas och kan inte flyttas till ny nod

UC11 Flytta runner

Initiator: Användare vill flytta runner efter spelad runda i omgång

Pre-condition: Server har parat ihop två spelare och startat en spelomgång. Båda spelarna har placerat ut sina spelpjäser och spelat en runda.

Post condition: runner flyttad

Primary flow

1. Spelaren markerar runner för att flytta
2. Spelaren markerar en grannod på spelbordet för att flytta runner till
3. Runner flyttad till ny nod
4. Spelaren markerar runner för att flytta

5. Spelaren markerar en grannod på spelbordet för att flytta runner till
6. Runner flyttad till ny nod

Additional flow 1

1. Spelaren markerar runner för att flytta
2. Spelaren markerar en upptagen grannod på spelbordet för att placera runner på
3. Runner blir inte flyttad

Additional flow 2

1. Spelaren markerar runner för att flytta
2. Spelaren markerar en nod som inte är granne till utgångsnoden
3. Runner blir inte flyttad

Additional flow 3

1. Spelaren markerar runner för att flytta
2. Spelaren markerar en grannod på spelbordet för att flytta runner till
3. Runner flyttad till ny nod
4. Spelaren markerar runner för att flytta
5. Spelaren markerar en grannod på spelbordet för att flytta runner till
6. Runner flyttad till ny nod
7. Spelaren markerar runner för att flytta
8. Spelaren får felmeddelande att alla förflyttningar gjorts

Additional flow 4, var tredje runda

1. Spelaren markerar runner för att flytta
2. Spelaren markerar en grannod på spelbordet för att flytta runner till
3. Runner flyttad till ny nod
4. Spelaren klickar "DONE"
5. Runner ska synas på Chasers spelbord

UC12 Detective fångar runner

Initiator: Användare vill flytta detective efter spelad runda i omgång

Pre-condition: Server har parat ihop två spelare och startat en spelomgång. Båda spelarna har placerat ut sina spelpjäser och spelat en runda.

Post condition: detective fångar runner

Primary flow

1. Spelaren markerar en detective för att flytta
2. Spelaren markerar en nod på spelbordet för att flytta detective till
3. Noden är upptagen av runner
4. Chaser förklaras som vinnare och spelet avslutas

UC13 Runner placeras på nod bevakad av CCTV och blir synlig för Chaser

Initiator: Användare vill flytta runner efter spelad runda i omgång

Pre-condition: Server har parat ihop två spelare och startat en spelomgång. Båda spelarna har placerat ut sina spelpjäser och spelat en runda. CCTV utplacerad

Post condition: Runner placeras på nod bevakad av CCTV och blir synlig för Chaser

Primary flow

1. Spelaren markerar en runner för att flytta
2. Spelaren markerar en nod på spelbordet som bevakas av CCTV
3. Runner blir synlig för Chaser

UC14 Efter fem rundor ska runner blir synlig för motspelaren

Initiator:

Pre-condition: Server har parat ihop två spelare och startat en spelomgång. Båda spelarna har placerat ut sina spelpjäser och spelat fem rundor. Road block och CCTV utplacerad

Post condition: Runner synlig för båda motspelaren. CCTV inte synlig för Runaway.

UC15 Runner inte infångad efter tio spelrundor

Initiator:

Pre-condition: Server har parat ihop två spelare och startat en spelomgång. Båda spelarna har placerat ut sina spelpjäser och spelat tio rundor.

Post condition: Runner inte infångad av detectives. Runaway förklaras som vinnare och spelomgången avslutas