Use Cases

Template

|  |  |
| --- | --- |
| Primary Actor: | |
| Stakeholders and interests: | |
| Preconditions: | |
| Postconditions (Succes guarantee): | |
| Main Succes Scenario | |
| Actor action | System responsibility |
| 1. |  |
| Extensions (Alternate flows): |  |
| Actor action | System responsibility |
| 2a. |  |

1. Speler koopt een huis
2. Speler komt op het vak “Ga naar de gevangenis”
3. Speler komt op een straat van een andere speler
4. Speler komt op het vak “Kans”
5. Speler komt op een straat die van niemand is
6. Speler komt op of over “Start”

## 1) Speler koopt een huis

|  |  |
| --- | --- |
| Primary Actor: Speler | |
| Stakeholders and interests: Speler | |
| Preconditions:   1. Moment: Nadat de speler of een andere speler zijn beurt heeft afgemaakt. 2. Speler heeft van een stad alle straten | |
| Postconditions (Succes guarantee): Speler heeft 1 of meerdere huizen gekocht voor zijn straten | |
| Main Succes Scenario | |
| Actor action | System responsibility |
| 1. Speler geeft aan huizen te willen kopen, beurt voor de volgende speler wacht  2. Speler geeft aan hoeveel huizen deze wil bouwen en waarop.  3. Speler geeft de bank het benodigde geld hiervoor  5. Speler verspreid huizen over de straten  6. Spel gaat verder. Einde use case | 4. Bank geeft het aantal huizen dat gevraagd is,  als er 4 huizen staan op de straat, word een hotel gegeven. |
| Extensions (Alternate flows): |  |
| Actor action | System responsibility |
| 3a. Speler heeft niet genoeg geld  4a. Speler gaat terug naar stap 2  4b. Speler geeft aan het bouwen van huizen te annuleren | 5b.Spel gaat verder. Einde use case |

## 2) Speler komt op het vak “Ga naar de gevangenis”

|  |  |
| --- | --- |
| Primary Actor: Speler | |
| Stakeholders and interests: Speler | |
| Preconditions: Speler is aan de beurt en heeft gegooid. Na het verzetten van de pion staat deze op het “Ga naar de gevangenis” vak | |
| Postconditions (Succes guarantee): Speler is uit de gevangenis | |
| Main Succes Scenario | |
| Actor action | System responsibility |
| 1. Speler gaat direct naar de gevangenis  2. Speler betaald 50 eenheden aan de bank  4. Speler mag naar “Slechts op bezoek” en mag de volgende beurt verder | 3. Bank incasseert geld |
| Extensions (Alternate flows): |  |
| Actor action | System responsibility |
| 2a. Speler betaald met een “Verlaat de gevangenis zonder te betalen” kaart  4a. Verder bij stap 4  2b. Speler blijft in de gevangenis, zijn beurt is ten einde  3b. De volgende beurt gooit de speler de dobbelstenen, de speler gooit dubbel  4b. Verder bij stap 4  3b1. De volgende beurt gooit de speler de dobbelstenen, de speler gooit geen dubbel  4b1. De speler blijft een beurt in de gevangenis zitten  3b2. De speler heeft al 3 beurten in de gevangenis gezeten en heeft weer geen dubbel gegooid.  4b2. Ga verder bij stap 2. | 3a. “Verlaat de gevangenis zonder te betalen” kaart gaat onderop de stapel algemeen fonds op kans kaarten |

## 3. Speler komt op de straat van een andere speler

|  |  |
| --- | --- |
| Primary Actor: Speler | |
| Stakeholders and interests: Speler, en speler die eigenaar is van de straat. | |
| Preconditions: Speler is aan de beurt en heeft gegooid. Na het verzetten van de pion staat deze op de straat van de andere speler. | |
| Postconditions (Succes guarantee): Speler heeft zijn 'huur' betaald | |
| Main Succes Scenario | |
| Actor action | System responsibility |
| 1. Speler komt op vakje van andere speler. | 2. Systeemberemt schuld aan andere speler  3. Bank incasseert berekende schuld  4. Bank keert schuld uit aan eigenaar van de straat. |
| Extensions (Alternate flows): |  |
| Actor action | System responsibility |
| 3a. Speler heeft onvoldoende geld om schuld te voldoen en wordt de gelegenheid gegeven iets te verkopen.  3b. Speler kan onvoldoende verkopen. Al zijn bezittingen vervallen aan eigenaar van de straat en speler heeft verloren. |  |