User stories project meme

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Result |
| Actors | Gebruiker1, Gebruiker 2 |
| Prerequisites | Spel gespeeld en alle combinaties gevonden |
| Normal Flow | 1. Het laatste paar is gevonden 2. Programma toont de scores van beide spelers 3. Programma vergelijkt scores 4. Scores worden opgeslagen in Highscores |
| Results | 1. Spel stopt 2. Programma toont de winnaar |
| Alternate Flow | 🡪 Het is gelijk spel  Programma geeft “Gelijk spel!” aan na vergelijken van scores. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Kaartkeuze |
| Actors | Gebruiker1, Gebruiker 2 |
| Prerequisites | Het spel moet actief zijn.  Er moet op de kaarten geklikt kunnen worden.  De kaarten moeten omgedraaid kunnen worden.  De kaarten moeten vergeleken kunnen worden. |
| Normal Flow | 1. Klik1 - Omdraaien 2. Klik2 - Omdraaien 3. Programma vergelijkt |
| Results | 1. Gelijk = Score +1, kaart blijft zichtbaar, speler mag nog een keer. 2. Ongelijk = Score +0, kaart wordt omgedraaid, beurt voorbij. |
| Alternate Flow | 🡪 Speler klikt op dezelfde kaart  Er gebeurt niks. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Reset |
| Actors | Gebruiker1, Gebruiker 2 |
| Prerequisites | Resetknop |
| Normal Flow | 1. Gebruiker klikt op “Reset” 2. Programma vraagt “Weet je zeker dat je het huidige spel wilt resetten? JA of NEE” |
| Results | 1. JA- Spel wist huidige data en begint opnieuw 2. NEE – Spel gaat door. |
| Alternate Flow | NVT |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | SoundFX |
| Actors | Gebruiker1, Gebruiker 2 |
| Prerequisites | Geluid1:”Goed”, Geluid2:”Slecht”, 2 kaarten zijn omgedraaid |
| Normal Flow | 1. Gebruiker heeft twee kaarten geselecteerd 2. Programma vergelijkt kaarten |
| Results | 1. Indien goed: Geluid1 speelt af 2. Indien fout: Geluid2 speelt af |
| Alternate Flow | NVT |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Afsluiten |
| Actors | Gebruiker1, Gebruiker 2 |
| Prerequisites | “Quit”-knop |
| Normal Flow | 1. Gebruiker klikt op “Quit” 2. Programma vraagt “Weet je zeker dat je het spel wilt afsluiten? JA of NEE” |
| Results | 1. JA: Spel sluit af 2. NEE: Spel gaat door |
| Alternate Flow | NVT |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Opslaan Naam |
| Actors | Gebruiker1, Gebruiker 2 |
| Prerequisites | Database, savebestand, scherm waarin namen worden opgevraagd |
| Normal Flow | 1. Gebruiker voert naam in 2. Programma vraagt of deze opgeslagen moet worden |
| Results | 1. JA: Programma slaat de naam op 2. NEE: Programma gebruikt de ingegeven naam eenmalig |
| Alternate Flow | NVT |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Highscore |
| Actors | Gebruiker1, Gebruiker 2 |
| Prerequisites | Database, savebestand, Highscore-knop |
| Normal Flow | 1. Gebruiker klikt op highscores |
| Results | 1. Highscores worden opgehaald uit database 2. Highscores zijn gesorteerd op hoogte van score |
| Alternate Flow | NVT |