User stories project meme

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Menu |
| Actors | Gebruiker |
| Prerequisites | Openen programma i guess lol |
| Normal Flow | 1. Programma opent en gebruiker krijgt een menu te zien 2. Gebruiker kiest uit de opties: Play, Options, highscore, Quit 3. Gebruiker kiest play, spel begint |
| Results | Gebruiker kiest Play en het memory spel begint |
| Alternate Flow | * Gebruiker kiest Options   Het opties menu wordt geopend (geluids instellingen enz)   * Gebruiker kiest Quit   Programma sluit zichzelf   * Gebruiker kiest highscore   Lijst met hoogste scores komt tevoorschijn |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Spel begin |
| Actors | Gebruiker |
| Prerequisites | Play gekozen op menu |
| Normal flow | 1. Form wisselt van menu naar game 2. Game kiest willekeurige verdeling van kaarten 3. Kaarten kunnen worden omgedraaid |
| Results | De game is klaar om gespeeld te worden. |
| Alternate flow | * Speler wil spel toch niet spelen   Speler sluit het scherm, slaat niet op. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Multiplayer |
| Actors | Gebruiker1, Gebruiker2 |
| Prerequisites | Programma open, Play gekozen |
| Normal flow | 1. Invul veld komt op, vraagt om naam speler 1 2. Idem voor speler 2 3. Speler 1 begint door 2 kaarten te kiezen en om te draaien 4. Als alle paren gemaakt zijn vergelijkt het programma de scores en de hoogste score wint |
| Results | Scherm met daarop het resultaat wordt getoond |
| Alternate flow | * Bij gelijk spel toont hij gelijk spel op het scherm |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Score |
| Actors | Gebruiker 1, (Gebruiker 2) |
| Prerequisites | Spel is afgelopen |
| Normal flow | 1. Speler(s) sluit(en) spel af (laatste paar gemaakt) 2. Score(s) worden uitgerekend 3. Scherm toont scores |
| Results | Score(s) worden op scherm gegeven |
| Alternate flow | NVT |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | Opslaan |
| Actors | Gebruiker 1, (Gebruiker 2) |
| Prerequisites | Spel is bezig |
| Normal flow | 1. Speler sluit spel af voordat het klaar is /speler drukt op save knop 2. Game vraagt of je niet wil opslaan voordat je stopt/ sla over als op knop is gedrukt 3. Game vraagt om naam voor file 4. Game slaat status op in een .sav bestand |
| Results | Bestand kan worden geopend vanuit het hoofmenu |
| Alternate flow | * Speler kiest ervoor bestand niet op te slaan   Er wordt geen save file gemaakt. |