

Use Case 1: Meld aan

Situering: Bij het opstarten van de applicatie wordt nagegaan of de gebruiker gekend is als speler.

Korte beschrijving: Aanmelden in de applicatie.

Primaire actor: willekeurige gebruiker

Preconditie: Systeem met databank beschikbaar.

Postconditie: De speler is aangemeld. Een speler kan nu een spel spelen (Use case: Speel spel), een speler met adminrechten kan daarenboven een nieuw spel configureren (Use case: Configureer nieuw spel) en een bestaand spel wijzigen (Use case: Wijzig een spel).

Normaal verloop:

1. De actor wenst zich aan te melden.
2. Het systeem vraagt de gebruikersnaam en het wachtwoord.
3. De actor geeft de gebruikersnaam en wachtwoord in.
4. Het systeem valideert deze gegevens.
5. Het systeem toont de gebruikersnaam van de actor en biedt de actor de keuzemogelijkheden
 1. Use case: Speel spel
 2. Enkel als actor ook adminrechten heeft : Use case: Configureer nieuw spel
 3. Enkel als actor ook adminrechten heeft : Use case: Wijzig een spel

Alternatieve verlopen:

- 4A. De combinatie gebruikersnaam en wachtwoord is niet geldig.
 1. Het systeem meldt dat de gebruikersnaam /wachtwoord niet geldig is.
 2. Ga naar stap 2.

1A/3A. De actor wenst te stoppen

Use case stopt hier. De postconditie werd niet bereikt.