

## Use case 5: Configureer nieuw spel

**Situering:** Elke speler met adminrechten kan een nieuw spel met het aantal gewenste spelborden configureren.

**Primaire actor:** speler met adminrechten

**Preconditie:** Systeem met databank beschikbaar.

**Postconditie:** een nieuw spel met minstens 1 spelbord werd gecreëerd.

### Normaal verloop:

1. De actor wenst een nieuw spel te configureren.
2. Het systeem vraagt een unieke naam.
3. De actor geeft dit in.
4. Het systeem valideert.
5. Het systeem toont een leeg spelbord.
6. Het systeem vraagt een item te plaatsen (DR Mogelijke items)
7. De actor plaatst een item op een gekozen positie.
8. Het systeem valideert.
9. Het systeem registreert dit item op de positie.
10. Herhaal stappen 6-9 tot de actor aangeeft dat het spelbord voltooid is.
11. Het systeem valideert (DR spelbord).
12. Het systeem registreert het spelbord in het spel.
13. Herhaal stappen 5-12 zolang de actor nieuwe spelborden wil aanmaken voor dit spel.
14. Het systeem toont de naam van het spel en het totaal aantal spelborden van dit spel.

### Alternatieve verlopen:

1A/3A. De actor wenst te stoppen.

*Use case stopt hier. De postconditie werd niet bereikt.*

7A/10A. De actor wenst te stoppen.

1. Het systeem detecteert dat het nieuwe spel minstens 1 afgewerkt spelbord heeft.
2. Het systeem vraagt of het spel met de voltooide spelborden bewaard moet worden.
3. De actor bevestigt.
4. Het systeem bewaart dit spel.
5. Ga naar stap 14 van het normale verloop.

10A.1A. Het systeem detecteert dat het spel nog geen voltooide spelborden heeft.

*Use case stopt hier. De postconditie werd niet bereikt*

10A.3A. De actor ontkent.

*Use case stopt hier. De postconditie werd niet bereikt*