**Use Case: Registreren**

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Docent | |
| **Stakeholders and Interests:**   * Bank * Odinido | |
| **Brief description:**  Voor het maken van lokalen zodat Odinido gebruikt kan worden moet de docent zich eerst registreren. De docent vult zijn/haar naam, wachtwoord en werklocatie (schoolnaam) in. Het account kan het gratis basisaccount zijn of het betaalde premium account. Het bedrag van een premiumaccount is €49,99 per jaar en dit kan betaald worden met een creditcard die gevalideerd wordt.  Met een premiumaccount kan de docent meerdere lokalen beheren en een team gevecht aanmaken. | |
| **Preconditions:**   * Een docent werkt bij een school/organisatie | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**   * De docent heeft een account aangemaakt bij Odinido | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1) De docent geeft aan dat hij wil registreren | 2) De website toont de registratiepagina |
| 3) De docent vult zijn/haar persoonlijke gegevens in |  |
| 4) De docent geeft aan bij welke school/organistatie hij/zij werkt |  |
| 5) De docent kiest het accounttype premium |  |
| 6) De docent kiest de betaalmethode online betaalservice | 7) het systeem verwijst browser naar de online betaalservice |
| 8) de docent betaald | 8) het systeem verwerkt de betaling |
|  | 9) Het systeem toont de ‘geslaagd’ pagina |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
| 5a) De docent kiest het accounttype basis   1. Het systeem verwerkt de accountcreatie 2. Ga verder bij stap 9 |  |
|  |  |
| 6b) De docent kiest de betaalmethode creditcard   1. De docent voert het creditcardnummer in 2. Het systeem checkt de creditcard met de credicard validator 3. Ga verder bij stap 8 |  |
|  |  |
|  | 8c) De betaling kan niet worden verwerkt   1. Het systeem toont “Kon betaling niet verwerken, probeer later opnieuw” |

**Use Case: Uitvoeren teamgevecht**

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Student | |
| **Stakeholders and Interests:**   * Docent | |
| **Brief description:**  Als een docent een premium account heeft, kan hij een teamgevecht starten. De docent stelt een tijdsduur in voor de kennistoets. De studenten kunnen vervolgens zich aanmelden bij de kennistoets. Per team meldt één iemand zich aan als aanvoerder. Het systeem geeft het team een teamnummer. De rest van het team kan daarna deelnemen aan hun team. Als de teams zijn aangemaakt kan de docent de quiz starten zodat de teams de vragen kunnen beantwoorden. Het systeem toont de voortgang van elke groep en berekent het aantal goede vragen per groep. Op basis van het aantal vragen wordt de winnaar getoond, tenzij het aantal goede vragen gelijk is, dan is de bestede tijd doorslaggevend. | |
| **Preconditions:**   * De docent heeft een kennistoets aangemaakt * De docent heeft een premiumaccount * Er zijn teams gemaakt * Er is 1 teamleider per team gekozen | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**   * Er is 1 team die gewonnen heeft | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1) De docent geeft aan dat hij/zij een kennistoets wil starten | 2) Het systeem toont de gemaakte kennistoetsen |
| 3) De docent kiest een kennistoets |  |
| 4) De docent stelt een tijd in | 5) Het systeem toont het aanmeld scherm met de logincode |
| 6) de gekozen teamleider logt in met de logincode | 7) Het systeem geeft een teamnummer aan de teamleider |
| 8) De gekozen teamleider vult de vraag in | 9) Het systeem toont de huidige stand van punten |
| Voer stap 8 en 9 uit tot alle vragen zijn beantwoord |  |
|  | 10) Het systeem telt het aantal punten per team |
|  | 11) Het systeem toont de winnaar |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
| 8b) de gekozen teamleider vult niet alle vragen binnen de tijd in   1. Ga verder bij vraag 10 |  |
|  | |