|  |  |
| --- | --- |
| Use Case: **UC1** | De gebruiker kan om tips/help vragen |
| Actor(s) | Gebruiker |
| Pre | De gebruiker moet in een spel zitten |
| Normal Flow | 1. Klik op het vraagteken in het scherm. 2. Er verschijnt een menu op het scherm.   3a. De gebruiker klikt op help  3b. Alle controls van het spel worden weergeven.  4a. De gebruiker klikt op tips.  4b. Er wordt een lijst met handige tips over het spel weergeven |
| Post | De gebruiker kan de help en tips lezen om het spel te snappen |
| Alternate Flows |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case: **UC5** | De gebruiker moet kunnen schieten |
| Actor(s) | Gebruiker |
| Pre | De gebruiker moet in een spel zitten |
| Normal Flow | 1. De gebruiker kan met zijn muis mikken over het veld. 2. Als de gebruiker met zijn muis klikt schiet hij het geweer af. |
| Post | Er vliegen kogels richting het punt waar hij naar schiet. |
| Alternate Flows | 2a. De muis van de gebruiker is buiten het speelveld. Ga terug naar stap 1. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case: **UC5** | De gebruiker kan zijn zwaartekracht |
| Actor(s) | Gebruiker |
| Pre | De speler moet in een spel zitten |
| Normal Flow | 1. De gebruiker klikt op C op zijn toetsenbord. 2. De zwaartekracht van de speler verander in de tegenovergestelde richting. 3. De speler valt in de richting van de zwaartekracht. |
| Post | De gebruiker kan de zwaartekracht gebruiken om op andere platformen te komen. |
| Alternate Flows |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case: **UC5** | De gebruiker moet rond kunnen lopen |
| Actor(s) | Gebruiker |
| Pre | De speler moet in een spel zitten |
| Normal Flow | 1a. De gebruiker klikt op A op zijn toetsenbord om naar links te lopen.  1b. De gebruiker klikt op D op zijn toetsenbord om naar rechts te lopen.  1c. De gebruiker klikt op SPATIE op zijn toetsenbord om te kunnen springen. |
| Post | De gebruiker kan nu rond bewegen op het speelveld. |
| Alternate Flows | 1c. De gebruiker is al in de lucht en kan dus niet nog een springen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case: **UC5** | De gebruiker moet het kristal kunnen oppakken |
| Actor(s) | Gebruiker |
| Pre | De speler moet in een spel zitten |
| Normal Flow | 1. De gebruiker loopt over het kristal. 2. Het personage draagt nu het kristal. |
| Post | De gebruiker ontvangt nou minder schade en krijgt punten over tijd. |
| Alternate Flows |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case: **UC5** | De gebruiker moet een andere speler kunnen muten |
| Actor(s) | Gebruiker |
| Pre | De speler moet in een spel zitten |
| Normal Flow | 1. De gebruiker klikt op het luidsprekertje achter een naam. 2. Het systeem filtert alles wat die speler typt uit zijn chatbox |
| Post | De gebruiker kan de tekst niet meer zijn van de speler die hij gemute heeft. |
| Alternate Flows | 1a. De gebruiker is al gemute en alle berichten zijn nu weer te zien. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case: **UC5** | De gebruiker moet een item kunnen oppakken |
| Actor(s) | Gebruiker |
| Pre | De speler moet in een spel zitten |
| Normal Flow | 1. De gebruiker loopt over een item heen. 2. Het systeem koppelt het item aan de speler |
| Post | De gebruiker kan nu dit item gebruiken om te schieten. |
| Alternate Flows | 1a. De gebruiker heeft al een item in het bezit. Het item van de speler wordt vervangen. |