Use case

# Actor:

iemand die plezier wil hebben.

# Preconditie:

de applicatie is gestart

# Hoofdscenario:

1: systeem vraagt naar gewenste moeilijkheid

2: actor kiest tussen 1, 2, 3

3: systeem vraagt naar een “gok”

4: actor voert een getal in

5: systeem verteld of de gok goed of fout is.

# Postconditie

De actor heeft goed of fout gegokt

# Alternatief scenario:

2a de invoer is geen getal

2a 1. De actor krijgt een error

4a de invoer is geen getal

4a 1 de actor krijgt een error