**Use Case: UC1 - Speel spel**

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor: Leerling** | |
| **Stakeholders and Interests:** De primary actor: wil een spel spelen. De docent: wil dat de resultaten worden vastgelegd. | |
| **Cross references: UC3 – Creëer route** | |
| **Brief description:** De leerling speelt een spel. | |
| **Preconditions:** De leerling is reeds ingelogd en heeft een missie geselecteerd. | |
| **Postconditions on success:** De leerling speelt het spel totdat hij de route heeft afgemaakt of met het spel is gestopt. De resultaten van dit spel worden opgeslagen.  **Postconditions on failure:** De leerling is door een bepaalde fout niet in staat om het spel te spelen. De voortgang wordt niet opgeslagen. | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. De leerling heeft een missie gekozen en het spel gestart. | **<<include UC3 creëer route>>**  2. Het systeem toont het speelscherm met de volgende elementen:  - Landkaart die hoort bij missie op achtergrond  - Gebruikersnaam speler plus avatar  - Voortgang indicatie (bv 1 / 20 steden)  - Naam van bestemming  - Knop om terug te gaan naar hoofdmenu |
| 3. De speler tikt/klikt op scherm ten teken dat hij wil bewegen om aan te geven waar hij heen wil vliegen. | 4. Totdat de speler stopt met bewegen gebeuren nu de volgende dingen.  - De kaart beweegt onder de helikopter ten teken dat de helikopter vliegt.  - De afgelegde afstand wordt bijgehouden.  - Er wordt gecheckt of de helikopter dichtbij de bestemming is. |
| 5. De speler vliegt dichtbij de beoogde bestemming. | 6. Het systeem toont visuele indicatie van de plaats van bestemming. |
| 7. De speler bereikt een bestemming. | 8. Het systeem doet nu de volgende dingen:  - De voortgangsindicator wordt geüpdate  - Er wordt de naam van een nieuwe bestemming getoond  - De afstand die de helikopter heeft afgelegd om de bestemming te bereiken wordt opgeslagen **<<include UC4 sla score op>>** |
| De stappen 3 t/m 8 worden herhaald totdat… | |
| 9. De speler bereikt de laatste bestemming van de missie. | 10. Gelijk aan 8 plus een aantal aanvullende stappen.  Het systeem toont een boodschap met een aanmoedigingsboodschap en een samenvatting van het spel. Het systeem toont twee knoppen met de keuzes *Speel nog een keer!* en *Naar Hoofdmenu*. |
| 11. De speler klikt op een van de twee opties. | 12. Het systeem toont gaat naar <<UC1 Speel spel>> of <<UC x Gebruik hoofdmenu>> |
| **Alternate flows: (Variations with successful UC)** | |
|  | 2a. Als het geen missie betreft, maar een spel in de vrije speelmodus.  - Score in plaats van voortgangsindicatie  - Benzinemeter wordt getoond (bij aanvang van spel vol) |
|  | 4a. Als het geen missie betreft, maar een spel in de vrije speelmodus.  - De benzinemeter wordt geüpdate |
|  | 8a. Als het geen missie betreft, maar een spel in de vrije speelmodus.  - Het systeem update de score in plaats van de voortgang  - De helikopter krijgt extra benzine (op basis van de afstand naar de bereikte bestemming en voortgang)  - De kans op een bonusitem wordt met 5% vergroot  - Er wordt bepaald of de speler een bonus krijgt  **<<include UC3 creëer route>>**  Na elke vijf bestemmingen worden vijf nieuwe bestemmingen opgevraagd. |
|  | 8b. Als de speler in de vrije spelmodus een bonusitem krijgt.  - Het systeem toont een icoon ter indicatie dat er een bonusitem beschikbaar is |
| Op elk willekeurig moment als er een bonusitem beschikbaar is.  De speler klikt op het bonusitem, bijvoorbeeld *rocket boost* of *hint*. | Bij gebruik bonusitem: systeem toont knipperend icoon van bonusitem ten teken dat het actief is.  In geval *hint*: onder de naam van de stad komt de land of regio te staan waar de stad te vinden is (op wereldkaart bij Amsterdam het land Nederland, op kaart Nederland de provincie N-Holland). De hint blijft actief tot de stad gevonden is.  In geval *rocket boost*: de snelheid van de helikopter wordt voor 5 seconden verdubbeld, maar de benzine gaat niet sneller op.  Als het bonusitem niet meer actief is dan wordt het icoon niet meer getoond. |
| 9a. In geval vrij speelmodus is er geen sprake van een laatste bestemming. | 10a. In geval vrije speelmodus.  De benzinemeter geeft aan dat er geen benzine meer is.  Verder gelijk aan 10. **<<include UC4 sla score op>>** |
|  |  |
| **Exceptional flows: (UC failure leading to “post condition on failure”)** | |
|  |  |