

Case Dobbelspel

Table of Contents

1. Iteratie 1	2
1.1. Use case Speel spel (vereenvoudigd)	2
1.2. Domeinmodel	3
1.3. SSD	3
1.4. OC's	4
2. Iteratie 2	5
2.1. Use case Registreer	5
2.2. Domeinmodel	6
2.3. SSD	6
2.4. OC's	7
3. Iteratie 3	8
3.1. Use case Meld aan	8
3.2. Domeinmodel	9
3.3. SSD	9

1. Iteratie 1

1.1. Use case Speel spel (vereenvoudigd)

Primaire actor : een willekeurige gebruiker

Stakeholders: -

Preconditie :

Postconditie : De gebruiker heeft een spel gespeeld en kent zijn score

Normaal verloop:

1. De gebruiker wenst een nieuw spel te starten.
2. Het systeem initialiseert het spel.
3. De gebruiker vraagt om de dobbelstenen te rollen.
4. Het systeem rolt de dobbelstenen.
5. Het systeem toont het aantal ogen worp.
6. Zolang DR_EindeSpel niet is bereikt keer terug naar stap 3.
7. Het systeem berekent de score volgens DR_EindeSpel.
8. Het systeem toont de score spel.

Alternatieve verlopen:

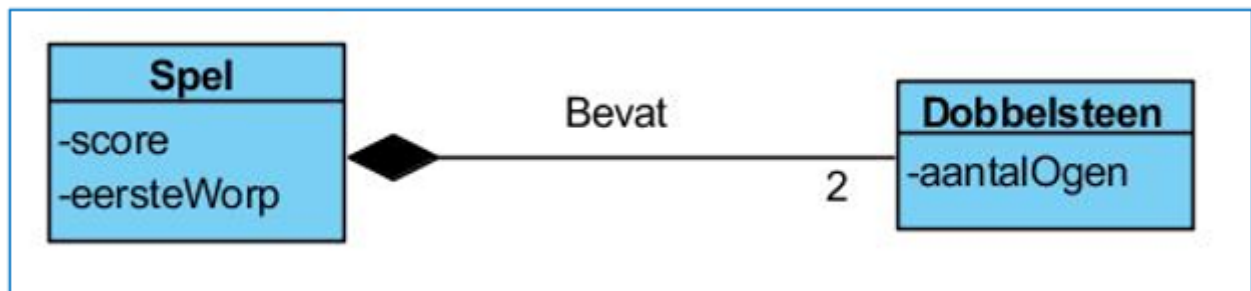
Niet van toepassing.

Domeinregels:

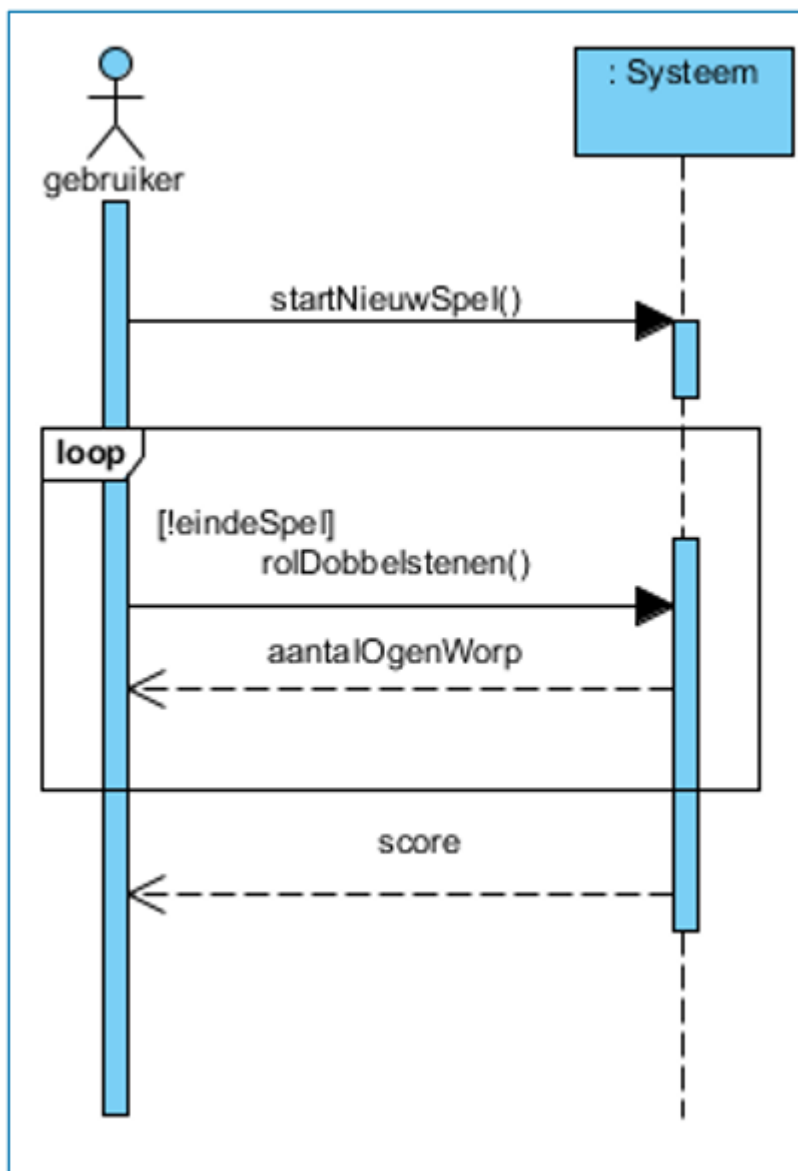
DR_EindeSpel

- Gooit de speler bij de eerste worp 7 of 11 dan eindigt het spel met score 2.
- Gooit de speler bij de tweede of één van de daaropvolgende worpen:
 - een 7 of een 11, dan eindigt het spel met score 0.
 - eenzelfde aantal ogen als dat van de eerste worp, dan eindigt het spel met score 1.

1.2. Domeinmodel



1.3. SSD



1.4. OC's

Contract	Nieuw spel starten
Operation	startNieuwSpel()
Cross references	Speel Spel
Preconditions	/
Postconditions	<ul style="list-style-type: none">• Een instantie van Spel s werd gecreëerd.• De attributen score en eersteWorp van s werden ingesteld.• 2 instanties van Dobbelsteen d1 en d2 werden gecreëerd.• Een associatie werd gemaakt tussen de instanties d1, d2 en s.

Contract	Dobbelstenen rollen
Operation	rolDobbelstenen()
Cross references	Speel Spel
Preconditions	<ul style="list-style-type: none">• Een instantie van Spel s werd gecreëerd.• De attributen score en eersteWorp van s werden ingesteld.• 2 instanties van Dobbelsteen d1 en d2 werden gecreëerd.• Een associatie werd gemaakt tussen de instanties d1, d2 en s.
Postconditions	<ul style="list-style-type: none">• Het attribuut aantalOgen op de twee dobbelstenen d1 en d2 werd aangepast naar een willekeurige waarde.• Bij de eerste worp: het attribuut eersteWorp van Spel s werd ingesteld.• Nadat het spel werd beeindigd: het attribuut score van Spel s werd aangepast.

2. Iteratie 2

2.1. Use case Registreer

Situering : Een gebruiker wenst zich te registreren.

Primaire actor : een (willekeurige) gebruiker

Stakeholders: -

Preconditie : Systeem met databank is beschikbaar.

Postconditie : Het systeem heeft de nieuwe gebruiker geregistreerd als gewone speler (niet admin).

Normaal verloop:

1. De gebruiker wenst zich te registreren.
2. Het systeem vraagt naam, voornaam, e-mailadres, geboortedatum, wachtwoord en bevestiging van het wachtwoord.
3. De gebruiker geeft de gegevens in.
4. Het systeem valideert (alles verplicht, wachtwoord en bevestiging zijn hetzelfde en DR-speler).
5. Het systeem maakt de speler aan en geeft de speler een krediet van 5EUR.
6. Het systeem meldt dat de gebruiker geregistreerd is als speler.

Alternatieve verlopen:

4A. Het systeem detecteert dat niet alle gegevens ingevuld zijn.

4A1. Het systeem geeft een gepaste melding.

4A2. Terug naar stap 2.

4B. Het systeem detecteert dat wachtwoord en wachtwoordbevestiging niet gelijk zijn aan elkaar.

4B1. Het systeem geeft een gepaste melding.

4B2. Terug naar stap 2.

4C. Het systeem detecteert dat niet voldaan is aan DR-Speler.

4C1. Het systeem geeft een gepaste melding.

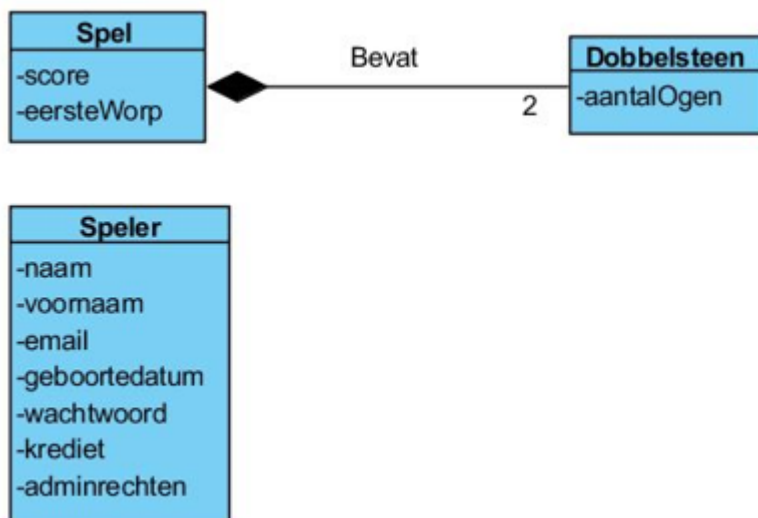
4C2. Terug naar stap 2.

Domeinregels:

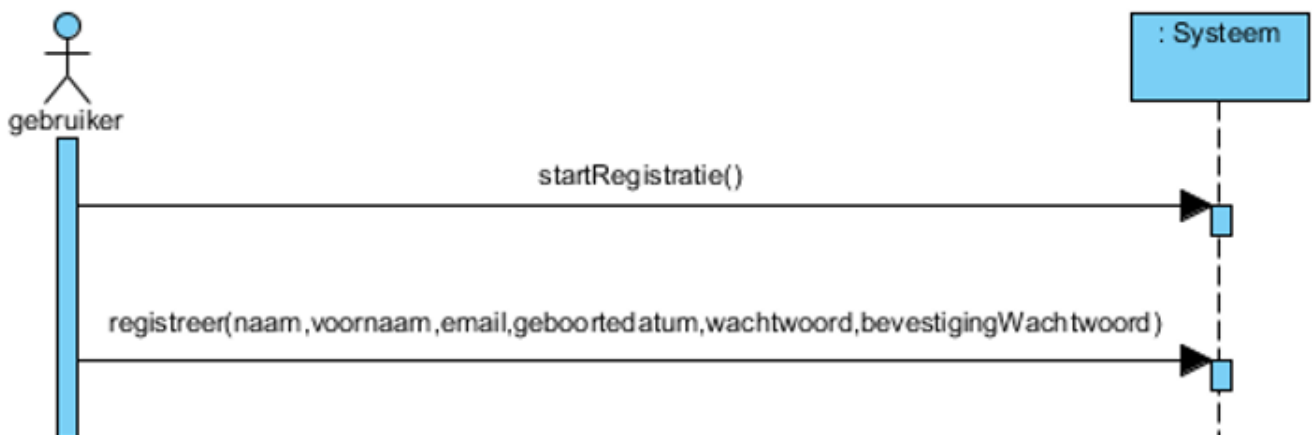
DR-Speler

- Naam, voornaam, e-mailadres, geboortedatum en wachtwoord zijn verplicht.
- Het wachtwoord bestaat uit minstens 6 tekens, waarvan er minstens 2 cijfers zijn.
- Het e-mailadres is een geldig e-mailadres en moet uniek zijn.
- De speler moet 18 jaar zijn.

2.2. Domeinmodel



2.3. SSD



2.4. OC's

Contract	Registreer speler
Operation	registreer(naam, voornaam, e-mail, geboortedatum, wachtwoord, bevestigingWachtwoord)
Cross references	Registreer
Preconditions	/
Postconditions	<ul style="list-style-type: none">• Een instantie van Speler sp werd gecreëerd als wachtwoord en bevestigingWachtwoord hetzelfde zijn.• Attributen naam, voornaam, email, geboortedatum en wachtwoord van sp werden ingesteld op de meegegeven waarden.• Attribuut krediet van sp werd ingesteld op 5.• Attribuut adminrechten werd van sp werd ingesteld zodat de speler geen adminrechten heeft.

3. Iteratie 3

3.1. Use case Meld aan

Situering : Bij het opstarten van de applicatie wordt nagegaan of de gebruiker gekend is.

Primaire actor : Gebruiker

Stakeholders: -

Preconditie : Systeem met databank is beschikbaar.

Postconditie : De speler is aangemeld. Een speler kan nu een spel spelen (Use case: Speel spel) of krediet aanvragen (Use case: Dien kredietaanvraag in). Een speler met adminrechten kan daarenboven kredietaanvragen behandelen (Use case: Behandel kredietaanvraag).

Normaal verloop:

1. De gebruiker wenst zich aan te melden.
2. Het systeem vraagt het e-mailadres en het wachtwoord.
3. De gebruiker geeft e-mailadres en wachtwoord in.
4. Het systeem valideert de aanmeldgegevens.
5. Het systeem toont de naam, voornaam en krediet van de speler en beschikbare acties volgens DR_Acties_Volgens_Rol

Alternatieve verlopen:

4A. De combinatie e-mailadres en wachtwoord is niet geldig.

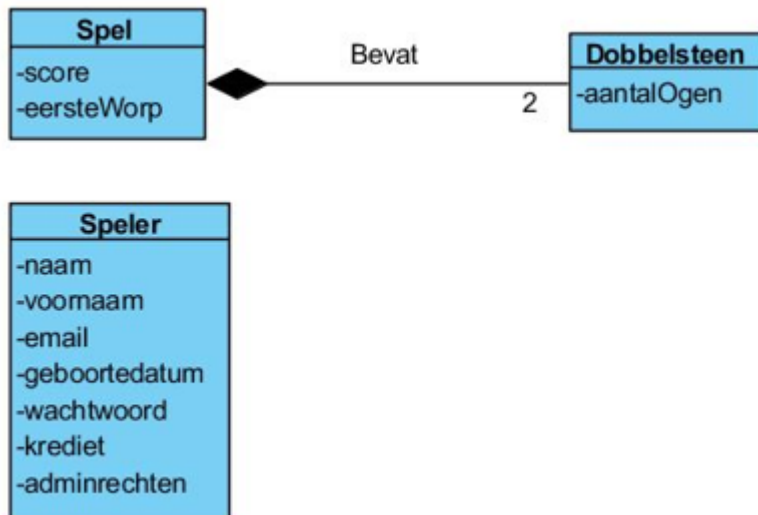
1. Het systeem geeft een gepaste melding.
2. Terug naar stap 2.

Domeinregels

DR_Acties_Volgens_Rol

- Een speler kan
 - Spel spelen
 - Kredietaanvraag indienen
- Een beheerder kan
 - Kredietaanvraag behandelen
 - Dezelfde acties als een speler uitvoeren

3.2. Domeinmodel



3.3. SSD

