

Project Yahtzee: requirements document

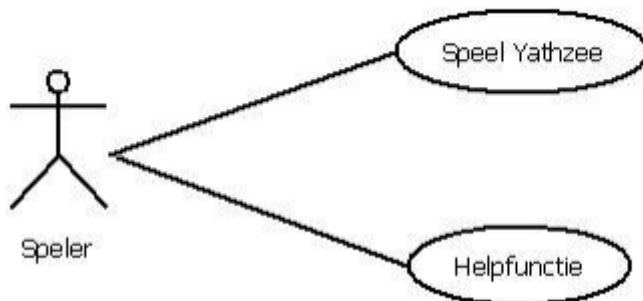
Dit document bevat een beschrijving van de requirements voor het Project Yahtzee. In een eerste deel wordt het Use Case Model uitgewerkt. Deel twee bespreekt het Domain Model van het project, en in een laatste deel geven we een overzicht van de verschillende User Interfaces in het User Interface Model.

Beschrijving project

We willen een computerimplementatie van het spel Yahtzee. De speler speelt een simpele vorm van Yahtzee: je werpt 3 keer met 3 teerlingen en kan na elke worp beslissen welke teerlingen je vast zet. Na drie worpen moet je een zo hoog mogelijke score halen. Zorg ook voor een duidelijke helpfunctie die uitlegt wat de bedoeling van het spel is

Use Case Model

Het Use Case Model geeft een overzicht van de verschillende Use Cases en hun Actoren. Bovendien wordt een prioriteit aan de verschillende Use Cases toegekend.



Use Case Speel Yahtzee heeft hoogste prioriteit

Use Cases

Use Cases worden uitgewerkt in volgorde van prioriteit.

- **Speel Yahtzee**
 - Speler start de applicatie
 - Er verschijnt een scherm met daarop 3 dobbelstenen
 - Speler klikt op werp, de dobbelstenen worden geworpen
 - Speler klikt op dobbelsteen om hem vast te zetten
 - Na drie worpen wordt de totaal score getoond
- **Helpfunctie**

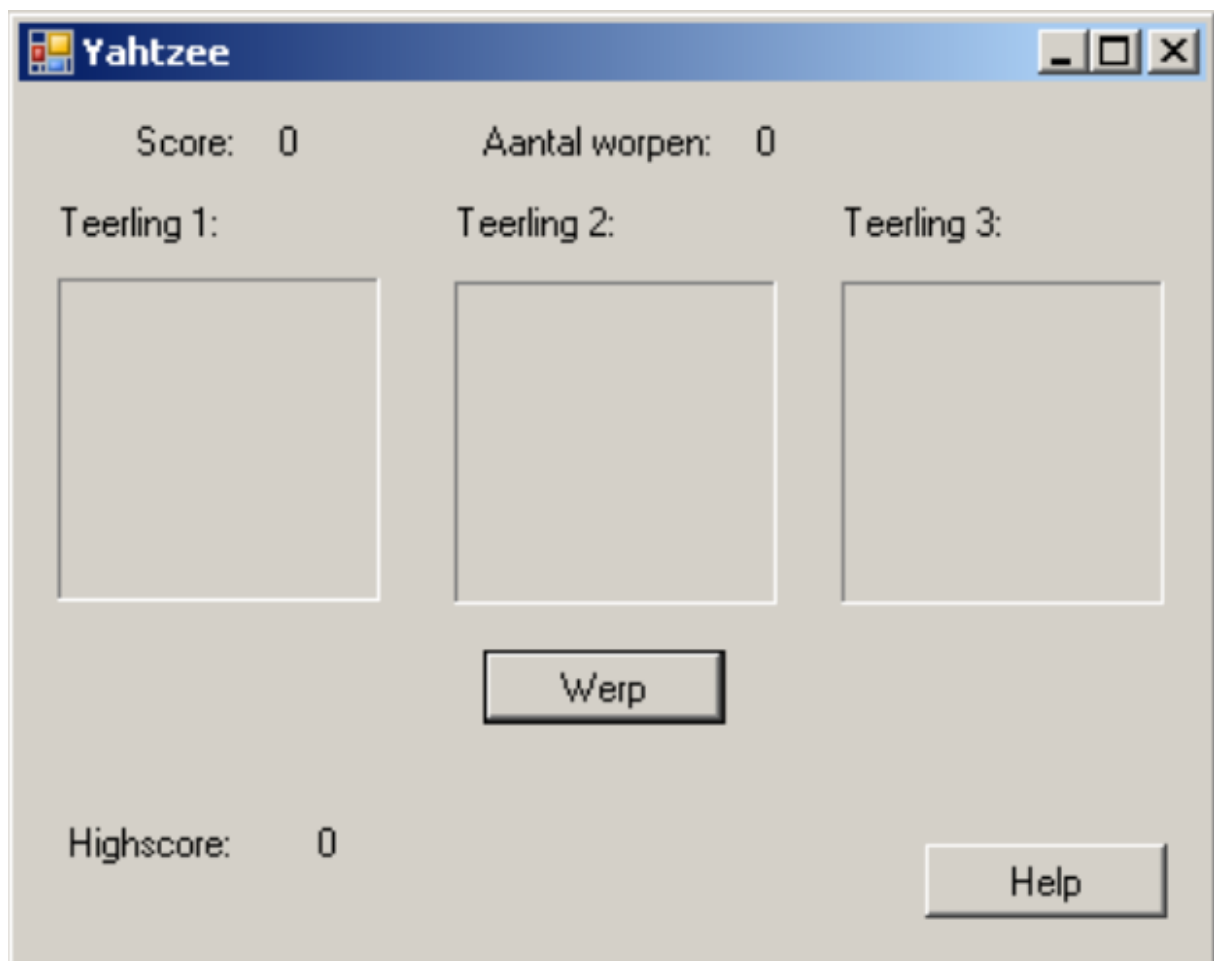
- Zelf uit te werken

Domain Model

Zelf uit te werken

User Interface Model

1. Wireframe yahtzee



2. Helpfunctie

Wireframe zelf uit te werken