| Nummer: 1 | Use case titel: Spel starten |
| --- | --- |
| preconditions | Startspeler kiezen |
| dependencies | Spel laden, Nieuw spel starten |
| primary actor | Player1 |
| secondary actor | Player2 |
| basisstroom | 1. De gebruiker klikt op de knop “Spel starten” 2. Menu opent met de opties: Nieuw spel, spel laden en afsluiten 3. Speler kiest een van de opties 4. Spelers bepalen de gebruikte koninkrijkskaarten 5. Startkaarten worden verdeeld |
| alternatieve stromen | 1. De gebruiker kiest voor spel afsluiten.   **3a: spel wordt afgesloten en bureaublad wordt getoond.** |

| Nummer: 2 | Use case titel: Beurt spelen |
| --- | --- |
| preconditions | Spel starten |
| dependencies |  |
| primary actor | Player1 |
| secondary actor | Player2 |
| basisstroom | 1. Speler doet zijn actiefase 2. Speler doet zijn koopfase 3. Speler doet zijn clean-upfase 4. Spel saved automatisch na elke ronde. |
| alternatieve stromen | 1. Gebruiker saved manueel.   **4a: spel wordt opgeslagen.** |

| Nummer: 3 | Use case titel: Actiefase |
| --- | --- |
| preconditions | Beurt spelen |
| dependencies |  |
| primary actor | Player1 |
| secondary actor | Player2 |
| basisstroom | 1. Speler speelt zijn actiekaarten. 2. Speler voert actie uit |
| Alternatieve stromen | 1. De gebruiker kiest een verkeerde kaart.   **1a: Error message:”You need to play an action card”**   1. De gebruiker speelt geen kaarten.   **1b: volgende fase begint.**   1. De gebruiker speelt een actiekaart die extra actiebeurten geeft.   **1c: gebruiker mag nog een actiekaart leggen.** |

| Nummer: 4 | Use case titel: Aankoopfase |
| --- | --- |
| preconditions | Actiefase |
| dependencies |  |
| primary actor | Player1 |
| secondary actor | Player2 |
| basisstroom | 1. Speler speelt zijn gold kaarten 2. Speler koopt kaarten |
| alternatieve stromen | 1. De gebruiker kiest een verkeerde kaart   **1a: Error message:”You need to play gold cards”**   1. De gebruiker heeft niet genoeg gold.   **2a: Error message:”Not enough gold”.**   1. De gebruiker speelt geen kaarten.   **1b: volgende fase begint.** |

| Nummer: 5 | Use case titel: Clean-upfase |
| --- | --- |
| preconditions | Aankoopfase |
| dependencies |  |
| primary actor | Player1 |
| secondary actor | Player2 |
| basisstroom | 1. De speler legt zijn gebruikte en niet-gebruikte kaarten in de discard pile. |
| alternatieve stromen |  |

| Nummer: 6 | Use case titel: Spel beëindigen |
| --- | --- |
| preconditions | (Als 3 van de stapels koninkrijkskaarten op zijn of de stapel provincie kaarten) |
| dependencies |  |
| primary actor | Player1 |
| secondary actor | Player2 |
| basisstroom | 1. Spel stoppen 2. De winnaar wordt getoond 3. Menu wordt geopend met opties Rematch of spel beëindigen. 4. Speler kiest een van de opties. |
| alternatieve stromen |  |

| Use case name + slice nummer  Spel starten 1.1 | Titel: De gebruiker klikt op de knop “Spel starten” |
| --- | --- |
| description | De gebruiker ziet het hoofdmenu met daarop twee opties: Play game en Exit game. Na het klikken op Play game wordt de gebruiker doorverwezen naar een ander menu om een nieuw spel te spelen of een spel te laden.  Bij het klikken op Exit game wordt de game afgesloten. |
| Test cases | Wordt de klik geregistreerd? |
| Streams: | basisstroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Spel starten 1.2 | Titel: Menu opent met opties |
| --- | --- |
| description | Er wordt een menu getoond aan de gebruiker die hem de keuze geeft om een nieuw spel te starten, een bestaand spel te laden of het spel af te sluiten. |
| Test cases | Wordt de klik geregistreerd? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Spel starten 1.3 | Titel: Speler kiest een van de opties |
| --- | --- |
| description | De gebruiker klikt op een van de opties, na het klikken op een van de opties wordt ofwel een nieuw spel gestart, een spel geladen of wordt het spel afgesloten. |
| Test cases | Wordt de klik geregistreerd? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 30 min. |

| Use case name + slice nummer  Spel starten 1.4 | Titel: Koninkrijkskaarten kiezen |
| --- | --- |
| description | De spelers kiezen de te gebruiken koninkrijkskaarten (10 in totaal tenzij Tuinen) |
| Test cases | Zijn er 10 koninkrijkskaarten gekozen? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Spel starten 1.5 | Titel: Startkaarten worden verdeeld |
| --- | --- |
| description | Elke speler krijgt 7 copper kaarten en 3 Victory points |
| Test cases | Krijgt de speler de correcte kaarten? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Spel starten 1.6 | Titel: Gebruiker kiest voor spel afsluiten |
| --- | --- |
| description | De speler klikt op de knop Exit game, het spel wordt afgesloten |
| Test cases | Wordt de klik geregistreerd? |
| Streams | Alternatieve stroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Beurt spelen 2.1 | Titel: Speler doet zijn actiefase |
| --- | --- |
| description | De speler legt actiekaarten als hij deze in zijn hand heeft, daarna voert hij de acties uit die op de kaart staan.  De speler kan er ook voor kiezen om geen kaarten te leggen dan start de volgende fase. |
| Test cases | Wordt de kaart geregistreerd? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 2-3u |

| Use case name + slice nummer  Beurt spelen 2.2 | Titel: Speler doet zijn koopfase |
| --- | --- |
| description | De speler legt zijn geldkaarten (copper, silver, gold) en koopt kaarten (actiekaarten, victory points, geld)  De speler kan er ook voor kiezen om geen kaarten te leggen, dan start de volgende fase |
| Test cases | Wordt de kaart geregistreerd? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 2-3u |

| Use case name + slice nummer  Beurt spelen 2.3 | Titel: Speler doet zijn clean-upfase |
| --- | --- |
| description | De speler legt al zijn kaarten (gebruikte en niet gebruikte kaarten) in de discard pile en trekt 5 nieuwe kaarten, als hij geen 5 kaarten kan trekken neemt hij er zoveel mogelijk en schud hij de discard pile en neemt dan de overige kaarten uit zijn nieuwe deck. |
| Test cases | Worden de kaarten weggewerkt? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 2-3u |

| Use case name + slice nummer  Beurt spelen 2.4 | Titel: Spel wordt automatisch gesaved |
| --- | --- |
| description | Het maakt een autosave aan na elke ronde |
| Test cases | Wordt de autosave gemaakt? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 1-2u |

| Use case name + slice nummer  Beurt spelen 2.5 | Titel: Gebruiker saved manueel. |
| --- | --- |
| description | De speler kiest er zelf voor om zijn spel op te slaan, hiervoor gaat de gebruiker naar het menu en klikt hij op save. |
| Test cases | Wordt er een save aangemaakt? |
| Streams | Alternatieve stroom |
| Estimated programming time | 1-2u |

| Use case name + slice nummer  Actiefase 3.1 | Titel: Speler speelt zijn actiekaarten |
| --- | --- |
| description | De speler kiest ervoor om zijn actiekaarten te gebruiken en legt deze op het speelveld. |
| Test cases | Worden de kaarten gelegd? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 2-3u |

| Use case name + slice nummer  Actieface 3.2 | Titel: Speler voert zijn actie uit |
| --- | --- |
| description | De speler voert de uit te voeren actie uit die op de gelegde actiekaart staat |
| Test cases | Wordt de actie uitgevoerd? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 2-3u |

| Use case name + slice nummer  Actiefase 3.3 | Titel: De gebruiker kiest een verkeerde kaart |
| --- | --- |
| description | De gebruiker kiest in de actiefase een niet-actiekaart zoals een geldkaart |
| Test cases | Wordt de error message getoond? |
| Streams | Alternatieve stroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Actiefase 3.4 | Titel: De gebruiker speelt geen kaarten |
| --- | --- |
| description | De speler kiest ervoor om geen kaarten te gebruiken door op de End Actions knop te klikken en de volgende fase start. |
| Test cases | Wordt de volgende fase gestart? |
| Streams | Alternatieve stroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Actiefase 3.5 | Titel: De gebruiker speelt een actiekaart die extra actiebeurten geeft |
| --- | --- |
| description | De speler legt een actiekaart die hem extra actiebeurten geeft |
| Test cases | Worden de extra actiebeurten bijgeteld? |
| Streams | Alternatieve stroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Aankoopfase 4.1 | Titel: De speler speelt zijn gold kaarten |
| --- | --- |
| description | De speler legt zijn gold kaarten op het veld zodat hij hiermee andere kaarten kan kopen. |
| Test cases | Wordt het gold bijgehouden |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 1u |

| Use case name + slice nummer  Aankoopfase 4.2 | Titel: Speler koopt kaarten |
| --- | --- |
| description | De speler kan met zijn huidig gold andere kaarten kopen. |
| Test cases | Wordt de gekochte kaart geregistreerd. |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 1-2u |

| Use case name + slice nummer  Aankoopfase 4.3 | Titel: De gebruiker kiest een verkeerde kaart |
| --- | --- |
| description | De gebruiker kiest een verkeerde kaart (geen gold kaart) en er wordt een error message getoond. |
| Test cases | Wordt de error message getoond? |
| Streams | Alternatieve stroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Aankoopfase 4.4 | Titel: De gebruiker heeft niet genoeg gold |
| --- | --- |
| description | De gebruiker wil een kaart kopen maar heeft onvoldoende gold, er komt dan een error message |
| Test cases | Wordt de error message getoond? |
| Streams | Alternatieve stroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Aankoopfase 4.5 | Titel: De gebruiker speelt geen kaarten |
| --- | --- |
| description | De speler kiest ervoor om geen kaarten te gebruiken door op de End Turn knop te klikken en de volgende fase start |
| Test cases | Wordt de volgende fase gestart? |
| Streams | Alternatieve stroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Clean-upfase 5.1 | Titel: De speler speelt de Clean-upfase |
| --- | --- |
| description | De speler legt zijn gebruikte en niet-gebruikte kaarten op de discard pile |
| Test cases | Worden de kaarten op de discard pile gelegd? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Spel beëindigen 6.1 | Titel: Spel stoppen |
| --- | --- |
| description | Het spel wordt gestopt wanneer er 3 stapels koninkrijk kaarten op zijn of de stapel provinciekaarten op is |
| Test cases | Wordt het spel gestopt? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Spel beëindigen 6.2 | Titel: Winnaar wordt getoond |
| --- | --- |
| description | Na het spel wordt de winnaar getoond |
| Test cases | Wordt de winnaar getoond? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Spel beëindigen 6.3 | Titel: Menu wordt geopend met opties |
| --- | --- |
| description | Er wordt een menu aan de speler getoond met een optie voor een rematch of een optie voor het spel te beëindigen |
| Test cases | Wordt de correcte keuze uitgevoerd? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Spel beëindigen 6.4 | Titel: Speler kiest een optie |
| --- | --- |
| description | De speler kan voor Rematch kiezen die een nieuw spel start of voor spel beëindigen die ervoor zorgt dat de speler terug het hoofdmenu ziet. |
| Test cases | Wordt de correcte keuze uitgevoerd? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 30 min |

| Use case name + slice nummer  Beurt spelen 2.3 | Titel: Speler doet zijn clean-upfase |
| --- | --- |
| description | De speler legt al zijn kaarten (gebruikte en niet gebruikte kaarten) in de discard pile en trekt 5 nieuwe kaarten, als hij geen 5 kaarten kan trekken neemt hij er zoveel mogelijk en schud hij de discard pile en neemt dan de overige kaarten uit zijn nieuwe deck. |
| Test cases | Worden de kaarten weggewerkt? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 2-3u |

| Use case name + slice nummer  Beurt spelen 2.4 | Titel: Spel wordt automatisch gesaved |
| --- | --- |
| description | Het maakt een autosave aan na elke ronde |
| Test cases | Wordt de autosave gemaakt? |
| Streams | basisstroom |
| Estimated programming time | 1-2u |

| Use case name + slice nummer  Beurt spelen 2.5 | Titel: Gebruiker saved manueel. |
| --- | --- |
| description | De speler kiest er zelf voor om zijn spel op te slaan, hiervoor gaat de gebruiker naar het menu en klikt hij op save. |
| Test cases | Wordt er een save aangemaakt? |
| Streams | Alternatieve stroom |
| Estimated programming time | 1-2u |