

Bijlage A: Use Cases

Multiplayer game framework

Inloggen		Code:	UC01
Doel:	Inloggen in de server		
Samenvatting: De gebruiker moet kunnen inloggen in de server.			
Actoren:	1. Gebruiker		
Pre-condities:	1. (kloppende) ingevulde naam 2. (kloppende) ingevulde serverlocatie/ ip+poort		
Triggers:	1. Login button press		
Post-condities:	1. Lobby wordt gestart 2. Username wordt gezet 3. De login wordt afgesloten		
Auteur:	Stephan E.G. Veenstra	Datum:	15-04-14

Subscribe		Code:	UC02
Doel:	De gebruiker geeft zich op voor een match		
Samenvatting: De gebruiker kan zich opgeven voor een bepaalt speltype bij de server. Deze match de speler met een andere speler die zich ook heeft opgegeven.			
Actoren:	1. Gebruiker 2. Server		
Pre-condities:	1. Er is een speltype geselecteerd		
Triggers:	1. Subscribe button press		
Post-condities:	1. De server heeft een inschrijving ontvangen van de gebruiker .		
Auteur:	Stephan E.G. Veenstra	Datum:	15-04-14

Challenge versturen		Code:	UC03
Doel:	De gebruiker kan een andere speler die is ingelogd een uitdaging versturen.		
Samenvatting: De gebruiker moet doormiddel van het selecteren van een gebruiker en een speltype een andere speler kunnen uitdagen.			
Actoren:	1. Gebruiker		
Pre-condities:	1. Er is een speltype geselecteerd		

	2. Er is een speler geselecteerd		
Triggers:	1. Challenge button press		
Post-conditions:	1. Er is een challenge-commando verstuurd naar de server.		
Auteur:	Stephan E.G. Veenstra	Datum:	15-04-14

Challenge ontvangen		Code:	UC04
Doel:	De gebruiker moet challenges kunnen ontvangen.		
Samenvatting: Andere gebruikers moeten de gebruiker kunnen uitdagen. Daarom moet er een manier zijn dat de gebruiker een overzicht krijgt van de challenges.			
Actoren:	1. Gebruiker 2. Server		
Pre-condities:	1. De gebruiker moet een uitdaging hebben ontvangen van de server .		
Triggers:	1. Challenge ontvangen van de server.		
Post-condities:	1. De Challenge is toegevoegd aan de lijst		
Auteur:	Stephan E.G. Veenstra	Datum:	15-04-14

Challenge verwijderen		Code:	UC04.1
Doel:	De gebruiker moet een uitdaging kunnen verwijderen uit de lijst		
Samenvatting:			
Wanneer de gebruiker niet wil ingaan op een uitdaging moet de uitdaging kunnen worden verwijderd. <i>De uitdaging blijft echter wel bestaan omdat de server geen commando heeft voor het afwijzen van een Challenge.</i>			
Actoren:	1. Gebruiker		
Pre-condities:	1. Er moet een Challenge zijn		
Triggers:	1. Remove button press (van de challenge zelf) 2. Clear list button press		
Post-condities:	1. De Challenge is verwijderd		
Auteur:	Stephan E.G. Veenstra	Datum:	15-04-14

Challenge accepteren		Code:	UC04.2
Doel:	De gebruiker accepteert een Challenge		
Samenvatting: Wanneer de gebruiker in wil gaan op een uitdaging moet deze kunnen worden geaccepteerd.			
Actoren:	1. Gebruiker 2. Server		
Pre-condities:	1. Er moet een Challenge bestaan		

Triggers:	1. Accept button press (van desbetreffende Challenge)		
Post-conditions:	1. Het gamescherm wordt geladen. 2. Het gametype wordt geladen 3. De lobby wordt afgesloten		
Auteur:	Stephan E.G. Veenstra	Datum:	15-04-14

Forfeit		Code:	UC05
Doel:	De gebruiker moet een spel kunnen opgeven		
Samenvatting: Wanneer de gebruiker niet langer verder wil spelen moet het spel opgegeven kunnen worden.			
Actoren:	1. Gebruiker 2. Server		
Pre-condities:	1. De gebruiker moet aan de beurt zijn.		
Triggers:	1. Forfeit button press		
Post-condities:	1. Spel wordt beëindigd door commando naar de server te sturen. 2. Lobby wordt gestart		
Auteur:	Stephan E.G. Veenstra	Datum:	15-04-14

Move		Code:	UC06
Doel:	De gebruiker doet een zet		
Samenvatting: De gebruiker moet een zet kunnen uitvoeren.			
Actoren:	1. Gebruiker 2. Server		
Pre-conditions:	1. De gebruiker moet aan zet zijn 2. De gekozen zet moet valide zijn (bepaald door spelregels /AI)		
Triggers:	1. Field value button press		
Post-conditions:	1. Er wordt een Move commando naar de server verstuurd.		
Auteur:	Stephan E.G. Veenstra	Datum:	15-04-14