|  |  |
| --- | --- |
| **Item** | **Toelichting** |
| Nummer | 1 |
| Naam | Game server starten |
| Samenvatting | De game server wordt door de server opgestart |
| Stakeholders | Server |
| Actoren | Server |
| Aannamen | De game server staat uit |
| Resultaat | De game server is opgestart |
| Beschrijving | * Game server wordt opgestart |
| Uitzondering | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **Item** | **Toelichting** |
| Nummer | 2 |
| Naam | Inloggen |
| Samenvatting | Speler logt in op de game server, de Server zorgt ervoor dat de speler vervolgens in de lobby komt |
| Stakeholders | Speler, server |
| Actoren | Speler, server |
| Aannamen | De game server is opgestart |
| Resultaat | De speler komt terecht in de lobby |
| Beschrijving | Speler logt in met naam en IP |
| Uitzondering |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Item** | **Toelichting** |
| Nummer | 3 |
| Naam | Spel aanmaken |
| Samenvatting | Speler maakt een spel aan |
| Stakeholders | Speler, Server |
| Actoren | Speler, Server |
| Aannamen | Speler is ingelogd in de lobby en heeft niet al een spel gestart |
| Resultaat |  |
| Beschrijving | Speler klikt op nieuw spel  Server controleert of speler niet al een spel heeft aangemaakt  Speler selecteert welk spel  Speler selecteert wie er spelen  Spel start |
| Uitzondering | Als er al een spel gestart is kan de speler niet nog een spel starten |

|  |  |
| --- | --- |
| **Item** | **Toelichting** |
| Nummer | 4 |
| Naam | Zet doen |
| Samenvatting | De speler of de computer doen een zet, de server controleert of de zet legaal is, een winnende zet is of dat de andere speler aan de beurt is, de server controleert tevens op de bedenktijd die 10 seconden bedraagt om een zet te doen |
| Stakeholders | Speler, Computer, Server |
| Actoren | Speler, Computer, Server |
| Aannamen | De game server is opgestart en de speler heeft een spel aangemaakt (speler vs speler, speler vs computer, computer vs computer) |
| Resultaat | Gewonnen door speler/computer aan zet of andere speler/computer aan de beurt |
| Beschrijving | Speler/computer doet een zet, server controleert of de zet kan, als dat zo is kijken of speler/computer heeft gewonnen, anders andere speler/computer aan de beurt |
| Uitzondering | Bij een winnende ze heeft speler gewonnen en stopt het spel |

|  |  |
| --- | --- |
| **Item** | **Toelichting** |
| Nummer | 5 |
| Naam | Zet controleren |
| Samenvatting | Server controleert of de zet die gedaan wordt mag |
| Stakeholders | Server |
| Actoren | Server |
| Aannamen | Er is een zet gedaan |
| Resultaat | Zet wordt goed gekeurd of afgekeurd |
| Beschrijving | Als zet goed is ga je verder, zet fout geef melding en laat zet opnieuw doen |
| Uitzondering |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Toelichting |
| Nummer | 6 |
| Naam | Speler uitdagen |
| Samenvatting | Speler 1 daagt speler 2 uit |
| Stakeholders | Speler |
| Actoren | Speler |
| Aannamen | Er zijn minstens 2 spelers in de lobby |
| Resultaat | Speler 2 krijgt een uitdaging |
| Beschrijving | Speler 1 stuurt uitdaging, speler 2 kan accepteren of weigeren |
| Uitzondering |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Toelichting |
| Nummer | 7 |
| Naam | Uitdaging ontvangen |
| Samenvatting | Speler 2 ontvangt uitdaging van Speler 1 |
| Stakeholders | Speler |
| Actoren | Speler |
| Aannamen | Speler 2 is in de lobby om een uitdaging te ontvangen |
| Resultaat | Speler 2 krijgt de optie om te accepteren of te weigeren |
| Beschrijving | Speler 2 krijgt een scherm te zien om de uitdaging te accepteren of te weigeren, bij accepteren start het spel bij weigering gebeurt er niks |
| Uitzondering |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Toelichting |
| Nummer | 8 |
| Naam | Uitdaging accepteren |
| Samenvatting | Speler accepteert uitdaging |
| Stakeholders | Speler |
| Actoren | Speler |
| Aannamen | Speler heeft een uitdaging ontvangen |
| Resultaat | Spel wordt gestart |
| Beschrijving | Speler krijgt uitdaging en accepteert de uitdaging |
| Uitzondering |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Toelichting |
| Nummer | 9 |
| Naam | Uitdaging weigeren |
| Samenvatting | Speler weigert uitdaging |
| Stakeholders | Speler |
| Actoren | Speler |
| Aannamen | Speler heeft uitdaging ontvangen |
| Resultaat | Speler weigert de uitdaging en blijft in de lobby |
| Beschrijving | Speler ontvangt een uitdaging en weigert deze |
| Uitzondering |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Toelichting |
| Nummer | 10 |
| Naam | Opgeven |
| Samenvatting | Speler kan tijdens het spel opgeven |
| Stakeholders | Speler |
| Actoren | Speler |
| Aannamen | Speler speelt een spel en is aan de beurt |
| Resultaat | Spel wordt gestopt, tegenstander wint |
| Beschrijving | Speler geeft het spel op, verliest en komt terug in de lobby |
| Uitzondering |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Toelichting |
| Nummer | 11 |
| Naam | Nickname invoeren |
| Samenvatting | Een naam invoeren voor hoe je wordt weergeven in de lobby |
| Stakeholders | Speler |
| Actoren | Speler |
| Aannamen | Speler heeft verbinding met de game server en de nickname bestaat nog niet |
| Resultaat | Aan de speler wordt een naam toegekend en komt in de lobby |
| Beschrijving | Speler voert in het inlog scherm een nickname in die door de server wordt gecontroleerd of deze al bestaat of niet |
| Uitzondering |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Toelichting |
| Nummer | 12 |
| Naam | Nickname controleren |
| Samenvatting | Server controleert nickname |
| Stakeholders | Server |
| Actoren | Server |
| Aannamen | Er is een nickname ingevoerd door de speler |
| Resultaat | Nickname wordt gecontroleerd, als deze al bestaat krijgt speler melding, anders door naar lobby |
| Beschrijving | Nickname wordt gecontroleerd |
| Uitzondering |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Toelichting |
| Nummer | 13 |
| Naam | Verbinding verbreken/uitloggen |
| Samenvatting | Verbreken van de verbinding |
| Stakeholders | Server |
| Actoren | Server |
| Aannamen | Er is een verbinding |
| Resultaat | Verbinding wordt verbroken |
| Beschrijving | Verbinding wordt verbroken |
| Uitzondering |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Item | Toelichting |
| Nummer | 14 |
| Naam | Lijst met spelers opvragen |
| Samenvatting | Lijst met spelers wordt opgevraagd |
| Stakeholders | Server |
| Actoren | Server |
| Aannamen | Er zitten spelers in de lobby |
| Resultaat | Er wordt een lijst met spelers weergegeven |
| Beschrijving | Lijst met spelers uit de lobby worden weergegeven |
| Uitzondering |  |

