**Use Case:** Bewegen

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Speler | |
| **Stakeholders and Interests:** | |
| **Brief description:**  De speler kiest een vakje uit om zich naar toe te bewegen. Op het uitgekozen vakje kan een object die de speler automatisch oppakt wanneer hij op dat vakje terecht komt. Het kost 2 tot 6 init (afhankelijk van de situatie) om zich te verplaatsen. Voor een aangrenzende vakje 2 init, een gat overspringen kost 4 init en een transitie van kamers kost 6 init. | |
| **Preconditions:**  Speler heeft meer dan 10 init | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**  Speler staat op een ander vakje | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. Speler kiest om te bewegen | 1. Systeem vraagt naar welk vakje de speler wilt |
| 1. Speler kiest een vakje | 1. Systeem verlaagt speler zijn init aan de hand van zijn gekozen vakje (aangrenzend 2, over gat 4, naar andere kamer 6) |
|  | 1. Systeem verplaatst speler naar gekozen vakje |
|  |  |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
| 3a Speler kiest vakje buiten bereik | 3b Systeem vraagt om ander vakje |
| 5b Speler pakt object op | 5a Systeem detecteert een object onder de speler |
|  | |

**Use Case:** Aanmelden

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor:** Speler | |
| **Stakeholders and Interests:** | |
| **Brief description:**  De speler meldt zich aan bij een spel. Waarna het spel kan starten. | |
| **Preconditions:** Server is opgestart | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**  Speler heeft zich aangemeld voor een spel | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. Speler kiest voor aanmelden | 1. Systeem meldt speler aan bij het spel |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
|  | 2a spel heeft al negen aanmeldingen  2b use case aanmelden wordt afgebroken |
|  | |