USE CASE BESCHRIJVINGEN

|  |
| --- |
| AUTHENTICATE PLAYER |
| Een player-client wil schrijven naar een game table. Controle of hij wel in die game speelt. |
| ACTOREN |
| Player |
| AANNAMEN |
| De player is actief in het spel. |
| BESCHRIJVING |
| 1. Player-client wil schrijven naar een game table. 2. Client kijkt of de player meespeelt in de target game table. 3. Schrijf naar game table. |
| UITZONDERINGEN |
| De player speelt niet mee. |
| RESULTAAT |
| De client mag schrijven naar de database. |

