USE CASE BESCHRIJVINGEN

|  |
| --- |
| COMMIT WORD |
| De speler commit een gelegd woord. |
| ACTOREN |
| Player |
| AANNAMEN |
| De player heeft al een woord op het bord gelegd. |
| BESCHRIJVING |
| 1. De player klikt op ‘commit’. 2. Het woord wordt gevalideerd. 3. Als het woord valide is, voeg score toe en beeindig beurt. |
| UITZONDERINGEN |
| Het woord is niet valide en wordt afgekeurd. |
| RESULTAAT |
| De player krijgt de score voor zijn woord opgeteld bij zijn puntentotaal. De beurt wordt beeindigd. |

