USE CASE BESCHRIJVINGEN

|  |
| --- |
| PLACE WORD |
| De speler legt een woord zonder al te committen. |
| ACTOREN |
| Player |
| AANNAMEN |
| De player is aan de beurt en heeft letters. |
| BESCHRIJVING |
| 1. De player legt de letters op het bord. 2. De score van het woord is te zien. 3. De speler kiest om het woord wel of niet te committen. |
| UITZONDERINGEN |
| - |
| RESULTAAT |
| De player heeft letters neergelegd die een woord vormen. De score wordt weergegeven en hij kan kiezen wel of niet te committen. |

