USE CASE BESCHRIJVINGEN

|  |
| --- |
| QUIT GAME |
| Het spel wordt afgesloten. |
| ACTOREN |
| Player |
| AANNAMEN |
| De player heeft genoeg van het spel en wil stoppen. |
| BESCHRIJVING |
| 1. De player klikt op ‘quit game’. 2. De player klikt op ‘yes’ in de prompt. 3. De client sluit af. |
| UITZONDERINGEN |
| De player klikt op ‘no’ in de prompt. |
| RESULTAAT |
| De client is afgesloten. |

