# Functionele requirements met moscow

## Must-Have:

### **FR-01 Een gebruiker moet zich kunnen registreren**

**B-01.1** Wanneer de gebruiker bij het inloggen verplichte velden gebruikersnaam of wachtwoord leeg laat moet de gebruiker een passende error te zien krijgen en wordt er geen gebruiker aangemaakt.

**B-01.2** Wanneer het wachtwoord niet minstens één symbool en één hoofdletter bevat, krijgt de gebruiker een passende error te zien en wordt er geen account aangemaakt.

**B-01.3** Wanneer de gebruikersnaam reeds bestaat in de database, krijgt de gebruiker een passende error te zien en wordt er geen account aangemaakt.

### **FR-02 Een gebruiker moet zich kunnen inloggen met een reeds aangemaakt account**

**B-02.1** Wanneer de verplichte velden gebruikersnaam of wachtwoord leeg zijn bij het inloggen, mislukt het inloggen en krijgt de gebruiker een passende error te zien.

**B-02.2** Als de gebruikersnaam of het wachtwoord dat ingevuld is door de gebruiker niet hoort bij een reeds aangemaakt account krijgt de gebruiker een passende error te zien en wordt de gebruiker niet ingelogd.

### **FR-03 Een gebruiker moet een party aan kunnen maken en aanpassen**

**B-03.1** Wanneer de gebruiker probeert een naam in te vullen voor de party die al bestaat tijdens het aanmaken of aanpassen van een party, krijgt de gebruiker een passende error te zien en wordt de party niet aangemaakt of gewijzigd.

**B-03.2** Wanneer de gebruiker geen naam opgeeft tijdens het aanmaken of aanpassen van een party, krijgt de gebruiker een passende error te zien en wordt de party niet aangemaakt of gewijzigd.

### **FR-04 Bij het maken van een nieuwe party kan een gebruiker personages toevoegen aan de party**

**B-04.1** Wanneer de gebruiker probeert een personage op te slaan zonder een klasse te kiezen krijgt de gebruiker een passende error te zien en wordt het personage niet toegevoegd.

### **FR-05 De gebruiker een overzicht opvragen van alle personages in een party**

**K-05.1** Het overzicht dient op basis van alle individuele statistieken van de personages gesorteerd te kunnen worden.

**K-05.2** Het overzicht dient op basis van de namen van de personages gesorteerd te kunnen worden.

**K-05.3** Het overzicht dient op basis van de datum van aanmaak van de personages gesorteerd te kunnen worden.

### **FR-06 Een gebruiker moet een personage aan kunnen maken en aanpassen**

**B-06.1** De gebruiker moet een klasse kiezen voor het personage voordat het personage aangepast kan worden.

### **FR-07 Bij het aanpassen van een personage kan de gebruiker verschillende waarden voor het personage wijzigen**

**B-07.1** De gebruiker kan de groeiwaarde voor een statistiek niet verhogen als er geen Growth Points meer beschikbaar zijn.

**B-07.2** De gebruiker kan de groeiwaarde voor een statistiek niet lager verlagen dan 0.

**B-07.3** Wanneer de gebruiker geen naam aangeeft, wordt het personage een willekeurige naam gegeven.

### **FR-08 De gebruiker kan het leidende personage van de party veranderen tijdens het aanpassen of aanmaken van een party**

**B-08.1** Er kan maar één personage tegelijk het leidende personage zijn.

## Should-Have:

### **FR-09 De gebruiker kan een gevecht beginnen door te kiezen uit een aantal computergestuurde parties, of tegen een zelfgemaakte party**

**B-09.1** De gebruiker kan alleen een gevecht beginnen als hij een party heeft aangemaakt.

### **FR-10 De gebruiker kan kiezen om aan te vallen, te verdedigen, of een unieke klasse actie te gebruiken tijdens het gevecht**

**B-10.1** Wanneer een personage geen Defend Attempts meer heeft, kan de gebruiker niet meer verdedigen.

**B-10.2** Wanneer een personage zijn unieke klasse actie al heeft gebruikt in een gevecht, kan de gebruiker die niet meer gebruiken.

## Could-Have:

### **FR-11 De gebruiker kan in een aparte winkel verschillende voorwerpen kopen om statistieken van personages te verhogen**

**B-11.1** Wanneer de gebruiker probeert een voorwerp te kopen zonder genoeg geld te hebben om ervoor te betalen, kan het voorwerp niet gekocht worden en krijgt de gebruiker een passende foutmelding te zien.

## Would-Have:

### **FR-12 De gebruiker kan verbinding maken met andere gebruikers en tegen die gebruiker spelen**

**B-12.1** Beide gebruikers moeten een party hebben aangemaakt om tegen elkaar te kunnen spelen.