# Use Cases

|  |  |
| --- | --- |
| **UC nummer** | 01 |
| **Naam** | Een gebruiker registreren |
| **Samenvatting** | Na het ingeven van de vereiste gegevens wordt de gebruiker geregistreerd. |
| **Actors** | Een gebruiker |
| **Aannamen** | Geen. |
| **Omschrijving** | 1. De actor geeft aan zich te willen registreren. 2. Het systeem toont een pagina waarop de actor de benodigde gegevens kan invullen. (B-01.1) 3. De actor voert de gegevens in en bevestigt. 4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens en de actor wordt geregistreerd. |
| **Uitzonderingen** | 1. Er is een veld leeggelaten. Er wordt een duidelijke foutmelding weergegeven en de use case gaat terug naar stap 1. (B-01.1) 2. Het ingevoerde wachtwoord bevat niet minstens één symbool en één hoofdletter. De actor krijgt een passende error te zien en de use case gaat terug naar stap 1. (B-01.2) 3. De ingevoerde gebruikersnaam bestaat al in de database. Er wordt een passende error laten zien, en de use case keert terug naar stap 2. (B-01.3) |
| **Resultaat** | Er is een gebruiker toegevoegd aan het systeem. |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC nummer** | 02 |
| **Naam** | Inloggen met een reeds aangemaakt account |
| **Samenvatting** | Na het ingeven van de vereiste gegevens wordt de gebruiker ingelogd. |
| **Actors** | Een gebruiker |
| **Aannamen** | De actor heeft zich al geregistreerd |
| **Omschrijving** | 1. De actor geeft aan zich in te willen loggen. 2. Het systeem laat een pagina zien waarop de actor de actor de benodigde gegevens kan invullen. 3. De actor voert de gegevens in en bevestigt. 4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens en de actor wordt ingelogd. |
| **Uitzonderingen** | 1. De ingevoerde gebruikersnaam of het wachtwoord komt niet overeen met de gegevens in de database. Toon een passende melding en keer terug naar stap 2. (B-02.2), (B02.3) 2. Eén van de velden is leeggelaten. Toon een passende foutmelding en keer terug naar stap 2. (B-02.1) |
| **Resultaat** | De actor wordt ingelogd |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC nummer** | 03 |
| **Naam** | Een party aanmaken |
| **Samenvatting** | De actor maakt een party aan en past die vervolgens aan. |
| **Actors** | De gebruiker |
| **Aannamen** | De actor is ingelogd |
| **Omschrijving** | 1. De actor geeft aan een party aan te willen maken. 2. Het systeem toont een overzicht waarin er een naam aan de party gegeven kan worden, vanaf hier kan de actor ook naar een scherm waarop personages aangemaakt kunnen worden. 3. De actor geeft aan een party aan te willen maken. 4. Het systeem toont een pagina waarop de party een naam gegeven kan worden en vanaf waar de actor naar een scherm kan gaan om personages aan te maken. 5. De actor voert de gewenste naam voor de party in. 6. Het systeem controleert de ingevoerde naam, laat een melding zien dat een party 5 personages moet hebben (B-04.1), en slaat de party vervolgens op. |
| **Uitzonderingen** | 1. De actor heeft al een party met de ingevoerde naam. Er wordt een passende error getoond, ga terug naar stap 4. (B-03.1) 2. Er is geen naam ingevoerd. Er wordt een passende error getoond, ga terug naar stap 4. (B-03.2) |
| **Resultaat** | De party is aangemaakt met de gewenste naam. |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC nummer** | 04 |
| **Naam** | Een personage toevoegen aan een party |
| **Samenvatting** | De actor geeft aan een personage toe te willen voegen aan een party, voert de benodigde gegevens in voor het toevoegen van het personage, en het personage wordt toegevoegd. |
| **Actors** | Een gebruiker |
| **Aannamen** | De actor heeft al een party aangemaakt |
| **Omschrijving** | 1. De actor geeft aan een personage toe te willen voegen aan een party. 2. Het systeem toont een scherm waarop de actor een klasse kan kiezen. 3. De actor kiest een klasse en geeft aan het personage op te willen slaan. 4. Het systeem controleert de ingevoerde gegevens en voegt het personage toe aan de party. |
| **Uitzonderingen** | 1. De gebruiker probeert het personage op te slaan voordat hij een klasse voor het personage heeft gekozen. Toon een passende foutmelding en het personage wordt niet toegevoegd door het systeem. (B-04.1) |
| **Resultaat** | Het personage wordt toegevoegd aan de party door het systeem. |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC nummer** | 05 |
| **Naam** | Een overzicht opvragen van alle personages in een party |
| **Samenvatting** | Een gebruiker geeft aan de personages van een party op verschillende manieren gesorteerd te willen zien, en het systeem geeft de personages op de juiste volgorde weer. |
| **Actors** | Een gebruiker |
| **Aannamen** | De actor heeft een party aangemaakt met voldoende personages om de verschillende manieren van sorteren waar te kunnen nemen |
| **Omschrijving** | 1. De actor geeft aan dat hij een overzicht wil zien van de personages in een party. 2. Het systeem geeft een overzicht weer van alle personages, dat te sorteren is op verschillende manieren. (K-5.1, 5.2, 5.3) |
| **Uitzonderingen** |  |
| **Resultaat** | Het systeem heeft een overzicht van alle personages in de party laten zien, en het is naar wens gesorteerd. |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC nummer** | 06 |
| **Naam** | De naam van een personage veranderen |
| **Samenvatting** | De actor maakt een personage aan en slaat het personage op zonder een naam in te vullen. Vervolgens past de actor het personage aan en slaat een naam op. |
| **Actors** | De gebruiker |
| **Aannamen** | De actor heeft een party aangemaakt. |
| **Omschrijving** | 1. De actor geeft aan een personage toe te willen voegen aan de party. 2. Het systeem toont een scherm waarop de actor een naam kan invullen voor het personage. 3. De actor voert geen naam in voor het personage en slaat het personage op na een klasse gekozen te hebben. 4. Het systeem kiest een willekeurige naam voor het personage en slaat het personage op. (K-06.1) 5. De actor geeft aan het aangemaakte personage aan te willen passen. 6. Het systeem toont een scherm waarop de actor een naam kan invullen voor het personage. 7. De actor voert een willekeurige naam in voor het personage en slaat het personage op. 8. Het systeem voegt het personage toe met de gekozen naam. |
| **Uitzonderingen** | 1. De actor heeft geen klasse gekozen voor het personage en geprobeerd het personage op te slaan. Toon een passende foutmelding en ga terug naar stap 2. (B-04.1) |
| **Resultaat** | Het personage is toegevoegd met de gekozen naam. |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC nummer** | 07 |
| **Naam** | De groeiwaarden voor verschillende statistieken voor een personage aanpassen bij het aanpassen van het personage |
| **Samenvatting** | De actor geeft aan een personage toe te willen voegen aan een party, en verandert de statistieken voor het personage. De actor geeft aan het personage op te willen slaan, het systeem controleert de ingevulde gegevens en voegt het personage toe. |
| **Actors** | De gebruiker |
| **Aannamen** | De actor heeft al een party aangemaakt. |
| **Omschrijving** | 1. De actor geeft aan een personage toe te willen voegen aan een party. 2. Het systeem laat een scherm zien waarop de actor de benodigde gegevens in kan vullen zien. 3. Nadat de actor een klasse heeft gekozen, verhoogt de actor de waarde van de Magic van het personage totdat er geen Growth Points meer beschikbaar zijn. 4. Het systeem laat zien dat er geen Growth Points meer beschikbaar zijn. 5. De gebruiker geeft aan het personage op te willen slaan. 6. Het systeem controleert de ingevulde gegevens en slaat het personage op. |
| **Uitzonderingen** | 1. De actor probeert een groeiwaarde te verhogen terwijl er geen Growth Points meer beschikbaar zijn. Toon een passende foutmelding, de groeiwaarde wordt niet verhoogd. (B-07.1) 2. De actor probeert de groeiwaarde van een statistiek lager te verlagen dan 0. Toon een passende foutmelding, de groeiwaarde wordt niet verlaagd.(B-08.2) |
| **Resultaat** | Er is een personage aangemaakt met de gewenste groeiwaarden. |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC nummer** | 08 |
| **Naam** | Het leidend personage van een party veranderen |
| **Samenvatting** | De actor vraagt een overzicht van de personages van een party op en geeft aan welk personage het leidend personage moet zijn. Het systeem verandert het leidend personage naar het gekozen personage |
| **Actors** | De gebruiker |
| **Aannamen** | De actor heeft al een party aangemaakt met minstens twee personages. |
| **Omschrijving** | 1. De actor geeft aan een overzicht te willen zien van een party. 2. Het systeem toont een pagina waarop de gebruiker een overzicht kan zien van de personages in de party en het leidend personage van de party kan selecteren. 3. De actor selecteert het gewenste leidende personage. 4. Het systeem verandert het leidend personage naar het nieuwe leidend personage, het vorige leidend personage is niet meer het leidend personage zijn. (B-08.1) |
| **Uitzonderingen** |  |
| **Resultaat** | Het leidend personage is succesvol veranderd. |

1. actor geeft aan een overzicht van de personages van een bepaalde party te willen zien.
2. Het systeem toont een overzicht waarop alle personages van de party weergegeven staan, en op verschillende manieren gesorteerd kunnen worden.
3. De actor geeft aan de personages gesorteerd te willen zien op basis van de Magic waarde van de personages.
4. Het systeem sorteert de personages op volgorde van Magic waarde en toont het overzicht opnieuw. (K-05.1)
5. De actor geeft aan de personages gesorteerd te willen zien op basis van de namen van de personages.
6. Het systeem sorteert de personages op alfabetische volgorde op basis van de namen van de personages. (K-05.2)
7. De actor geeft aan de personages gesorteerd te willen zien op basis van de datum van aanmaak van de personages.

Het systeem sorteert de personages op basis van de datum van aanmaak van de personages. (K-05.3)