# Use Case: Brieven Onderscheiden

## Versiebeheer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Date | Author | Description of change |
| 28-3-2016 | Matthijs | Start Use Case. |
| 18-4-2016 | Aleksej | Clarified Pre & Post Conditions |
| 16-5-2016 | Juan | Main succes is now ingame. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Use Case:** Brieven Onderscheiden

**Id**: UC- 1

**Description**

Speler krijgt brieven over de post binnen, maar kan de belangrijke niet onderscheiden van niet belangrijke brieven. Gebruiker gaat hulp zoeken bij zijn buurman die hem wel kan helpen met het onderscheiden van deze brieven. De buurman helpt hem hiermee en legt uit wat het verschil is en hoe de klant in de toekomst zijn post zelf kan sorteren.

**Primary Actor**

Speler

**Pre-Conditions**

De gebruiker moet de game hebben opgestart.

De gebruiker moet bij het scenario van de brieven gekomen zijn.

**Post Conditions**

Success end condition

* De speler is er achter gekomen welke brieven belangrijk waren en welke gelezen moesten worden.

Failure end condition:

* De speler heeft de ontvangen poststukken niet kunnen onderscheiden.

Minimal Guarantee

* In plaats van dat de klant naar BOOT toekomt voor dit soort problemen heeft hij geleerd om in zijn buurt contact te zoeken.
* BOOT heeft het hier minder druk mee en heeft de klant iets geleerd.

## Main Success Scenario

1. Speler ontvangt meerdere brieven.
2. Speler klikt op de gemeente brief en keurt de brief als goed.
3. Speler klikt op de ABN brief en keurt de brief als goed.
4. Speler klikt op de postcodeloterij brief en keurt deze als fout.
5. Speler krijgt positieve feedback.

**Extension**

4a. Speler klikt op de postcodeloterij brief en keurt deze als goed.

5a. Speler krijgt negatieve feedback.

Ga verder vanaf main succes scenario punt 2.