# **Use Case:** Bevordering zelf- en samenredzaamheid

## Versiebeheer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Date | Author | Description of change |
| 28-3-2016 | Juan | Start Use Case. |
| 18-4-2016 | Aleksej |  |
| 18-4-2016 | Glenn |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Use Case:** Bevordering zelf- en samenredzaamheid

**Id**: UC- 2

**Description**

De gebruiker wil zijn zelfredzaamheid en samenredzaamheid bevorderen, hierdoor neemt belasting bij BOOT af.

**Primary Actor**

De gebruiker.

**Supporting Actors**

BOOT biedt een ondersteuning in dit proces door het aanbieden van een tablet.

**Stakeholders and Interests**

De belasting van de gebruiker zal in het begin hetzelfde zijn aangezien de game ook bij BOOT te spelen is, zodra de zelf en samen -redzaamheid bij de gebruiker bevordert zullen ze dus ook minder vaak bij BOOT langs te hoeven komen.

**Pre-Conditions**

De gebruiker moet de game starten.

**Post Conditions**

Success end condition

* De gebruiker heeft de scenario uitgespeeld, begrepen en kan deze toepassen in het dagelijks leven. Hierdoor wordt zijn zelf- en samenredzaamheid bevorderd.

Failure end condition:

* De gebruiker heeft de scenario niet uitgespeeld.
* De gebruiker heeft de scenario niet begrepen.
* De gebruiker heeft moeite met het toepassen van de scenario in het dagelijks leven.

**Trigger**

* De gebruiker wilt zijn zelf- en samenredzaamheid bevorderen.
* BOOT adviseert om de gebruiker zijn zelf- en samenredzaamheid te bevorderen.

## **Main Success Scenario**

1. De gebruiker start de game.
2. De gebruiker speelt een scenario.
3. De gebruiker heeft het scenario uitgespeeld, begrepen en kan deze toepassen in het dagelijks leven.

## **Extensions**

1. De gebruiker start de game.
2. De gebruiker speelt een scenario.
3. De gebruiker heeft het scenario niet uitgespeeld.
4. De gebruiker kan weer vanaf stap 2 beginnen.
5. De gebruiker start de game.
6. De gebruiker speelt een scenario.
7. De gebruiker heeft het scenario niet begrepen.
8. De gebruiker kan weer vanaf stap 2 beginnen.
9. De gebruiker start de game
10. De gebruiker speelt een scenario
11. De gebruiker kan het scenario niet toepassen in het dagelijks leven.
12. De gebruiker kan weer vanaf stap 2 beginnnen.