

Use case: Maak nieuw spel

Primaire actor: Speler

Stakeholders: Andere spelers

Preconditie: -

Postconditie: Het systeem heeft een nieuw spel aangemaakt voor de gekozen spelers

Normaal verloop:

1. De speler wenst een spel te starten.
2. Het systeem vraagt gebruikersnaam en geboortjaar van de speler.
3. De gebruiker geeft de gegevens in.
4. Het systeem valideert de gegevens volgens DR_SPELER.
5. Zolang de gebruiker nog extra spelers wil toevoegen en DR_SPEL_AANTAL_SPELERS is nog niet bereikt of overschreden, keer terug naar stap 2.
6. Het systeem registreert een nieuw spel (DR_SPEL_NIEUW) met gekozen spelers en bepaalt de startspeler (DR_SPEL_STARTER).
7. Het systeem toont een bevestiging.

Alternatieve verlopen:

- 4A. Het systeem detecteert dat de validatie faalt
- 4A1. Het systeem toont een gepaste melding
 - 4A2. Keer terug naar stap 2 van het normale verloop

Domeinregels

DR_SPELER

- Gebruikersnaam mag spaties of _ bevatten maar geen andere speciale tekens, enkel cijfers en letters. De gebruikersnaam moet altijd starten met een letter (groot of klein).
- Geboortjaar moet geldig zijn en elke gebruiker is minstens 6 jaar oud

DR_SPEL_AANTAL_SPELERS

Het spel heeft minimaal 2, maximaal 4 spelers

DR_SPEL_NIEUW

Het spel heeft:

		Aantal spelers		
		2	3	4
Edelsteenfiches				
	Smaragden (groen)	4	5	7
	Diamanten (wit)	4	5	7
	Saffieren (blauw)	4	5	7
	Onyxen (zwart)	4	5	7
	Robijnen (rood)	4	5	7
Ontwikkelingskaarten *				
	Niveau 1	40		
	Niveau 2	30		
	Niveau 3	20		
Edelen *		3	4	5

* Zie document "Extra info" voor overzicht van alle mogelijke kaarten en edelen

- Per niveau van ontwikkelingskaarten wordt de stapel geschud en op tafel geplaatst startende met laagste niveau onderaan (niveau 1) tot het hoogste niveau bovenaan (niveau 3). Draai nu per niveau de bovenste 4 kaarten van de gedekte stapel om en plaats deze naast elkaar zichtbaar rechts van de bijhorende niveaustapel.
- Van de 10 beschikbare edelen wordt random het juiste aantal gekozen (zie voorgaande tabel) en zichtbaar gelegd op de tafel boven de rijen van ontwikkelingskaarten. De overige edelen worden uit het spel verwijderd.
- Plaats het genoemde aantal fiches van elke kleur (zie voorgaande tabel) links of rechts van de zichtbare ontwikkelingskaarten.

Voorbeeld voor startsituatie bij 4 spelers (opm.: Gele stapel fiches niet aanwezig in deze versie)



Opmerking: de stapel met fiches mag ook rechts naast de ontwikkelingskaarten geplaatst worden

DR_SPEL_STARTER

De startspeler is de jongste speler. Zijn er meerder spelers even oud dan wordt de speler met de langste gebruikersnaam genomen. Als ook die gelijk is wordt de speler genomen van wie de gebruikersnaam na omgekeerd alfabetisch sorteren (Z -> A) het eerste voorkomt.

Belangrijke tips:

We vertrekken van een databank die al opgevuld is met spelers. De spelers die dus geselecteerd worden, moeten aanwezig zijn in de databank.

Je moet het spel nog niet visualiseren. Kijk met de debugger of alle objecten correct aangemaakt zijn, de visualisatie komt dan in de 2^{de} use case.