# 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 geboortejaar 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).
- Geboortejaar moet geldig zijn en elke gebruiker is minstens 6 jaar oud

DR\_SPEL\_ AANTAL\_SPELERS

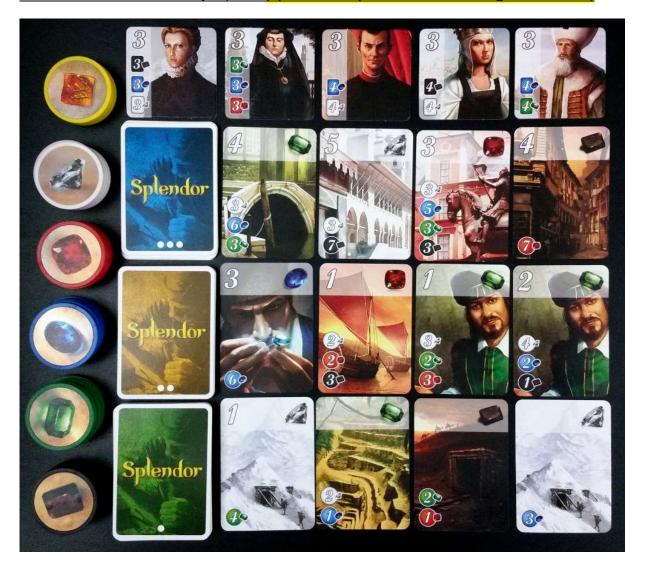
Het spel heeft minimaal 2, maximaal 4 spelers

#### 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

<sup>\*</sup> 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.



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<sup>de</sup> use case.