Om het use case model overzichtelijk te houden zijn niet alle extends en includes opgenomen in het model. De extends en includes worden daarom duidelijk beschreven in use case beschrijvingen

**Registreren**

Een docent dient zich voor het aanmaken van een kennistoets te registreren. Bij de registratie moet een docent in een formulier zijn e-mailadres (die als gebruikersnaam wordt gebruikt), voornaam en achternaam, wachtwoord en de school/organisatie waar hij werkzaam is opgeven. Als hij deze gegevens heeft ingevoerd wordt een account aangemaakt.

**Basis / Premium**

Bij registratie kan een docent tussen twee typen accounts kiezen: Basis en Premium. Als een docent kiest voor een basis-account krijgt het de basis functies van Odinido, als de docent een Premium account kiest krijgt het de extra premium functies. Voor premium dient bij de registratie €49,99 betaald te worden.

**Betalen (Bij registratie Premium account)**

Als een docent bij registratie voor een Premium account kiest dient hij €49,99 te betalen. Een docent kan kiezen om te betalen via een online betaalservice of met een creditcard. Als een docent kiest voor betaling met een creditcard, dan wordt bij de bewerking van de betaling gebruik gemaakt van een betrouwbare creditcard validator.

**Profielgegevens aanpassen (Na registratie)**

Na het registreren heeft een docent de mogelijkheid om zijn profielgegevens zoals: voornaam, achternaam of wachtwoord aan te passen. Ook krijgt een docent hier de mogelijkheid om van accounttype (basis of premium) te veranderen.

**Kennistoets aanmaken (Na registratie)**

Na registratie kan een docent een kennistoets aanmaken. Een docent kan bij het aanmaken van een toets meerkeuzevragen, juist/onjuist-vragen en kort-antwoord-vragen toevoegen. Bij een kort-antwoord-vraag kan een docent vastleggen welke verschillende antwoorden correct zijn.

**Kennistoets starten (Na registratie)**

Na registratie kan een docent een kennistoets starten. De docent kiest een kennistoets en kiest vervolgens een lokaal om deze toets te laten starten, hierna kunnen studenten zich aanmelden.

**Toets aanmelden**

Als een docent een kennistoets heeft gestart in een lokaal, kan een student zich aanmelden bij het desbetreffende lokaal. Een student dient een studentnaam op te geven en kan vervolgens doorgaan naar het maken van de toets.

**Toets maken (Na aanmelden)**

Als een student zich heeft aangemeld bij een toets kan het de beginnen met het beantwoorden van de vragen. De student beantwoord de vragen een voor een. Een student kan eventueel terug navigeren naar een eerder bekeken vraag om alsnog een antwoord te geven of om het eerder gegeven antwoord aan te passen. Als een student alle vragen heeft beantwoord, kan hij aangeven dat hij klaar is.

**Teamgevecht starten (Na registratie Premium account)**

Na registratie van een Premium account kan een docent een teamgevecht starten. Een teamgevecht is een bestaande kennistoets die door teams gespeeld wordt. Een docent kiest een kennistoets en kiest vervolgens een lokaal om deze toets te starten en stelt een tijd in die gebruikt kan worden voor het doorlopen van de toets.

**Teamgevecht aanmelden**

Per team meldt één persoon, de aanvoerder, zich aan bij het desbetreffende lokaal. Hij dient daarvoor een studentnaam in te voeren. Vervolgens krijgt de aanvoerder automatisch een teamnummer toegewezen.

**Teamgevecht spelen**

Als een team zich heeft aangemeld bij een teamgevecht kan hij/zij beginnen met het beantwoorden van de vragen. Het team beantwoord de vragen een voor een. Een team kan eventueel terug navigeren naar een eerder bekeken vraag om alsnog een antwoord te geven of om het eerder gegeven antwoord aan te passen. Als een team alle vragen heeft beantwoord, kan het aangeven dat ze klaar zijn.

**Teamgevecht spelen**

Nadat de aanvoerder van een team zich heeft aangemeld en automatisch een teamnummer heeft toegewezen gekregen kan het team beginnen met het spelen van een teamgevecht. Het team beantwoordt de vragen een voor een en kan eventueel terug navigeren naar een eerder bekeken vraag om alsnog een antwoord te geven of het eerder gegeven antwoord aan te passen. De vragen dienen binnen de door de docent ingestelde tijd beantwoord te worden. De groep die de meeste vragen goed beantwoord wint. Bij een gelijk aantal punten geeft de bestede tijd de doorslag. De voortgang van elk team wordt op een scorebord getoond.

**Totaalscore genereren (Na registratie en starten kennistoets)**

Als een docent een kennistoets heeft gestart en de tijd van de kennistoets verstreken is en/of alle studenten hebben alle vragen ingevuld kan de docent met behulp van Odinido een overzicht, met per deelnemer de totaalscore genereren en deze laten tonen aan de deelnemers.