

## Algemeen

- Host start de quiz op, andere deelnemers verbinden met de host. De host is ook de quizmaster.
- Quizvormen:
  - Meerkeuze
  - InstaPixel
    - De deelnemers moeten een afbeelding raden. Om te beginnen worden er slechts een paar pixels van de afbeelding geladen. Er komen echter steeds meer pixels tevoorschijn. De deelnemer die de afbeelding als eerste raadt, wint.
- Teams:
  - Bestaan uit een kapitein en gewone teamleden.
  - Teamleden kunnen overleggen.
  - Kapitein kiest het uiteindelijke antwoord.
  - Als de kapitein het team verlaat dan wordt deze functie automatisch doorgegeven.

## User stories

### **Instellingen:**

1. Als ik het programma opstart, wil ik mijn unieke username en password kunnen ingeven zodat ik mezelf kan identificeren.
  - Context:** ik ben nog niet ingelogd.
  - Regels:** de username is hoofdlettergevoelig, alle letters en cijfers zijn toegestaan. Hetzelfde geldt voor het password. De username moet uniek zijn.
  - Happy flow:** de username is nog niet in gebruik en zowel de username als het password zijn geldig, ga verder.
  - Sad flow:** de username is reeds in gebruik genomen. Een andere optie is dat de username of het password ongeldig is, ik kies een andere username en / of password.
2. Als ik mijn username heb ingegeven, wil ik kunnen kiezen tussen het deelnemen aan een bestaande quiz (joinen => guest) of een nieuwe quiz opstarten (hosten => host).
  - Context:** ik ben ingelogd, maar ik ben nog geen host of guest.
  - Regels:** ik heb keuze uit 2 mogelijkheden en kan later nog terugkeren naar dit scherm om een nieuwe beslissing te maken.
  - Happy flow:** ik kies een van deze 2 mogelijkheden.
  - Sad flow:** zolang ik geen keuze maak, blijft het programma wachten op mijn input.
3. Als ik voor join heb gekozen, wil ik een lijst van quizzen zien met de naam van de quiz en het soort quiz zodat ik aan deze quiz kan deelnemen en in de juiste quiz room terecht kom.

**Context:** ik ben ingelogd als guest.

**Regels:** ik kies om deel te nemen of ga terug naar het vorige menu.

**Happy flow:** ik kies voor een bepaald spel of ga terug naar het vorige menu.

**Sad flow:** zolang ik geen keuze maak, blijft het programma wachten op mijn input. Als ik een spel selecteer, dat op dat ogenblik net verwijderd werd uit de database, wordt ik terug gebracht naar dezelfde pagina met een error message dat er iets verkeerd is gelopen.

4. Als ik voor host heb gekozen, wil ik settings voor een nieuwe quiz kunnen instellen zodat ik een keuze kan maken over het soort quiz, het aantal teams en het aantal personen per team.

**Context:** ik ben ingelogd als host.

**Regels:** ik kies een unieke quizname (bestaande uit letters en cijfers, hoofdlettergevoelig), het maximum aantal teams groter dan of gelijk aan 2, één van de hogergenoemde quizvormen en het aantal personen per team groter dan of gelijk aan 1.

**Happy flow:** (cf. regels) of ik keer terug naar het vorige menu.

**Sad flow:** de quizname is reeds in gebruik genomen, ik kies een andere quizname.

5. Als ik in de quizroom terecht kom als guest, wil ik een lijst van teams met hun members, een chatbox en een “create-new-team”-button zien zodat ik me bij een team kan voegen of zelf een team kan oprichten terwijl ik overleg met andere guests.

**Context:** ik ben ingelogd als guest.

**Regel:** ik kan me niet bij een team voegen dat een maximum aantal spelers heeft.

**Happy flow:** ik kies ervoor om een nieuw team te maken of me bij een nieuw team te voegen na overleg in de chat. Ik kan ook terugkeren naar het vorige menu.

**Sad flow:** ik kies ervoor om me bij een team te voegen op het ogenblik dat het team wordt verwijderd, vervolgens word ik teruggebracht naar dezelfde pagina met een error message dat er iets verkeerd is gelopen.

6. Als ik een nieuw team wil maken wil ik opties instellen over het team (zoals teamname en teamcolor) zodat er een nieuw team gemaakt wordt.

**Context:** ik ben ingelogd als guest en ben kapitein van een team.

**Regels:** ik kies een unieke teamname (bestaande uit letters en cijfers, hoofdlettergevoelig) en een teamcolor (optioneel, indien er geen kleur wordt gekozen, zal een random kleur toegewezen worden aan het team).

**Happy flow:** een team aanmaken met de unieke teamname en de teamcolor is gelukt, anderen kunnen zich nu bij het team voegen. Ook kan ik het aanmaken van een nieuw team annuleren.

**Sad flow:** de teamname is reeds in gebruik, ik kies een andere teamname.

7. Als ik in een quizroom terecht kom als host, wil ik een startbutton zien zodat ik de quiz kan starten.

**Context:** ik ben ingelogd als host en ben quizmaster van een quiz.

**Regels:** er moeten minstens 2 teams zijn (een team bevat altijd 1 speler: de kapitein. Wanneer deze het team verlaat, wordt automatisch een nieuwe aangesteld).

**Happy flow:** ik start de quiz met een druk op de start button.

**Sad flow:** er zijn nog onvoldoende teams op het moment dat ik op de start knop druk, ik krijg een error message te zien op het scherm en wacht nog wat langer.

#### **Quizmaster:**

8. Als ik quizmaster ben, wil ik bij het starten van een nieuwe ronde de 'settings' hiervoor kunnen instellen zodat de ronde kan starten.

**Context:** Ik ben ingelogd als host en heb een quiz gestart met members die in een team zitten.

**Regels:** De quizmaster moet een thema en moeilijkheidsgraad ingeven.

**Happy flow:** Ik geef snel genoeg de "round settings" in, de quiz wordt gestart. Wanneer ik te lang wacht met de 'round settings' in te geven, wordt een ronde automatisch gegenereerd.

**Sad flow:** Ik verlaat als host de quiz of er blijft slechts 1 team over, de quiz wordt beëindigd.

9. Als een ronde bezig is, wil ik een 'quiz overview' zien zodat ik bepaalde problemen kan opmerken en zaken kan aanpassen.

**Context:** Ik ben ingelogd als host en ben dus de quizmaster, er is een ronde bezig.

**Regels:** Ik moet de volgende zaken kunnen zien:

- Een lijst van scores
- Problemen
- De huidige antwoorden
- De resterende tijd voor het antwoord

Ik moet de volgende zaken kunnen doen:

- Tips geven
- De resterende tijd 'freezen'

**Happy flow:** De vragen worden beantwoord door de teams en de scores worden geüpdatet. Waar nodig heb ik moeten ingrijpen als quizmaster (bijvoorbeeld een tip geven). Uiteindelijk eindigt de ronde.

**Sad flow:** Ik verlaat als host de quiz of er blijft slechts 1 team over, de quiz wordt beëindigd.

10. Als de ronde geëindigd is, wil ik een tussentijds scorebord zien met een 'next-round' knop of een 'end' knop zodat ik een overzicht heb van de scores en ofwel de quiz kan eindigen, ofwel een nieuwe ronde kan starten.

**Context:** Ik ben ingelogd als host en de ronde is geëindigd.

**Happy flow:** Ik sluit de quiz niet af. Ofwel kies ik één van de opties, ofwel wordt automatisch de optie 'end quiz' gekozen na een bepaalde tijd. Er volgt steeds een prijsuitreiking.

**Sad flow:** Ik verlaat als host de quiz of er blijft slechts 1 team over, de quiz wordt beëindigd. Er volgt geen prijsuitreiking.

11. Als ik de quiz beëindigd heb, wil ik dat er prijzen (= punten) worden toegekend aan bepaalde teams zodat deze beloond worden.

**Context:** Ik ben ingelogd als host en de quiz is geëindigd.

**Regels:** De prijzen/punten worden automatisch uitgereikt zodat dit objectief gebeurt. Enkel de eerste drie teams krijgen punten, elke member van dit team krijgt evenveel punten.

**Happy flow:** De prijzen worden uitgereikt en de juiste members krijgen de prijzen.

**Sad flow:**

- De members die de prijs moeten krijgen verlaten de quiz voordat ze deze krijgen. Deze members krijgen hun prijs uiteindelijk niet.
- Ik verlaat als host de quiz of er blijft slechts 1 team over, de quiz wordt beëindigd.

12. Als de prijzen zijn uitgereikt, wil ik zien hoeveel spelers een 'rematch' willen, zodat ik kan beslissen of het nuttig is om een 'rematch' te spelen.

**Context:** Ik ben ingelogd als host en de prijzen zijn uitgereikt.

**Regels:** Indien er minstens twee members zijn van een verschillend team, kan de quizmaster beslissen om een rematch te spelen. De quizmaster kan op elk moment beslissen om dit niet te doen.

**Happy flow:** Ik kies voor een rematch of een exit. Indien ik niet op tijd kies, wordt automatisch een exit gegenereerd.

**Sad flow:** Ik verlaat als host de quiz (zonder op exit te klikken) of er blijft slechts 1 team over, de quiz wordt beëindigd.

**Player:**

13. Als ik de ready knop heb 'ingedrukt', wil ik een lijst zien van alle andere gebruikers die ook ready zijn zodat ik kan inschatten hoelang ik nog moet wachten.

**Context:** Ik ben een guest.

**Regels:** De pagina moet geopend blijven tijdens het wachten.

**Happy flow:** De quiz wordt gestart wanneer de host deze start of er een bepaalde tijd verlopen is.

**Sad flow:**

- De host verlaat de quiz of er blijft slechts één team over, de quiz wordt afgesloten.
- Ik verlaat als member de quiz.

14. Als ik een vraag moet beantwoorden als gewoon teamlid, wil ik kunnen overleggen met mijn teamleden, zodat ik kan zeggen aan de kapitein wat ik denk over het antwoord.

**Context:** Ik ben een guest en ben geen kapitein. Indien het een meerkeuzevraag is, wil ik ook de mogelijkheden zien. Indien het een 'InstaPix-vraag' is, wil ik de foto geleidelijk aan zien verschijnen.

**Regels:** Ik wil op een vlotte manier mijn mening kunnen doorgeven aan de kapitein.

**Happy flow:** De kapitein heeft mijn mening ontvangen en zal hiermee rekening houden.

**Sad flow:**

- De host verlaat de quiz of er blijft slechts één team over, de quiz wordt afgesloten.
- Ik verlaat als member de quiz.

15. Als ik een vraag moet beantwoorden als kapitein, wil ik kunnen overleggen met mijn teamleden en op een bepaalde manier de vraag kunnen beantwoorden, zodat ik antwoord in naam van de groep en het antwoord op de vraag kan worden gecontroleerd (zo kunnen we punten verdienen).

**Context:** Ik ben ingelogd als guest en ben kapitein. De manier waarop ik mijn antwoord kan geven, hangt af van het soort quiz. Indien ik een meerkeuzequiz speel, wil ik de verschillende mogelijkheden zien, hiervan duid ik dan één antwoord aan. In het andere geval wil ik een veld zien waarin ik mijn antwoord kan geven. Uiteraard wil ik ook de foto geleidelijk aan zien verschijnen.

**Regels:** Ik wil voldoende tijd hebben om ons antwoord te kunnen geven. Ik wil op een vlotte manier kunnen overleggen met mijn groep.

**Happy flow:** Ik geef ons antwoord in of ik ben te laat (=fout antwoord). In een redelijke tijd wordt ofwel de volgende vraag gesteld, ofwel de volgende ronde opgestart.

**Sad flow:**

- De host verlaat de quiz of er blijft slechts één team over, de quiz wordt afgesloten.
- Ik verlaat als member de quiz.

16. Als ik wacht op het starten van de volgende ronde, wil ik een tussentijds scorebord zien, zodat ik weet hoe goed we bezig ben.

**Context:** Ik ben een guest.

**Regels:** De pagina moet geopend blijven tijdens het wachten.

**Happy flow:** De volgende ronde wordt gestart of de quiz wordt beëindigd (er wordt naar de prijsuitreiking gegaan).

**Sad flow:**

- De host verlaat de quiz of er blijft slechts één team over, de quiz wordt afgesloten. (er wordt niet naar prijsuitreiking gegaan)
- Ik verlaat als member de quiz.

17. Als ik bij de prijsuitreiking ben, wil ik de prijzen zien die worden toegekend, zodat ik weet wie welke prijzen krijgt.

**Context:** Ik ben een guest.

**Regels:** De pagina moet geopend blijven tijdens de prijsuitreiking.

**Happy flow:** De prijzen worden uitgereikt.

**Sad flow:**

- De host verlaat de quiz of er blijft slechts één team over, de quiz wordt afgesloten.
- Ik verlaat als member de quiz.

18. Als ik de prijsuitreiking heb bijgewoond, wil ik kunnen aanduiden of ik een rematch wil, zodat ik al dan niet een nieuwe quiz kan spelen tegen dezelfde teams.

**Context:** Ik ben een guest.

**Regels:** De pagina moet geopend blijven tijdens de prijsuitreiking.

**Happy flow:** Ik heb de keuze aangeduid die ik wil en vervolgens wordt, ofwel de quiz beëindigd, ofwel de quiz gestopt.

**Sad flow:**

- De host verlaat de quiz (zonder op exit te drukken) of er blijft slechts één team over, de quiz wordt afgesloten.
- Ik verlaat als member de quiz.