Use Cases:

- Beweeg

- Bereiken finish (victory screen)

- Oppakken bazooka

- Activeren valsspeler

- Activeren helper

* Vuur bazooka

|  |  |
| --- | --- |
| USE CASE | Beweeg |
| ID | U1 |
| BESCHRIJVING | Speler heeft de mogelijkheid te bewegen (na de uitbreiding de valsspeler ook) |
| PRIMAIRE ACTOR | Speler |
| SECONDAIRE ACTOR | Timer |
| PRECONDITIES | Doolhof is gestard, Valsspeler bevindt zich in een doolhof en speler bevindt zich in een doolhof |
| MAIN FLOW | 1. De use case start als het level gestart is. 2. Speler voert bewegingsrichting in. 3. Systeem registreert bewegingsrichting. 4. Systeem verplaatst speler op scherm   \*1 <<extend>> U1.1  \*2 <<extend>> U1.2  \*3 <<extend>> U1.3  \*4 <<extend>> U1.4  . |
| POSTCONDITIES | De beweging is uitgevoerd. |
| ALTERNATIEVE FLOWS | geen |

|  |  |
| --- | --- |
| USE CASE | Vuur Bazooka |
| ID | U3 |
| BESCHRIJVING | (R13)Speler vuurt bazooka en vernietigt de dichtstbijzijnde muur in de laatst gezette richting. |
| PRIMAIRE ACTOR | Speler |
| SECONDAIRE ACTOR | Geen |
| PRECONDITIES | Speler bevindt zich in een doolhof |
| MAIN FLOW | 1. De use case start als de speler op de vuur (spatie) toets drukt. 2. De dichtstbijzijnde muur in de laatst gekozen richting wordt verwijderd.   2. |
| POSTCONDITIES | Een muur is vernietigd en de speler kan er doorheen lopen |
| ALTERNATIEVE FLOWS | Als een buitenmuur word geraakt word deze niet vernietigd |

|  |  |
| --- | --- |
| USE CASE | Oppakken bazooka <<extend>> |
| ID | U1.1 |
| BESCHRIJVING | (R13) met een bazooka kan de speler muren vernietigen in de richting van de laatste stap |
| PRIMAIRE ACTOR | Speler |
| SECONDAIRE ACTOR | Geen |
| PRECONDITIES | Level is geladen |
| MAIN FLOW | 1. De use case start als de speler op een bazooka staat. 2. Systeem verwijdert het bazooka-icoontje van het scherm. 3. Systeem verhoogt ammo. 4. Speler verplaatst naar gewenste plek om bazooka te gebruiken.     7. |
| POSTCONDITIES | Ammo is word met één verhoogt |
| ALTERNATIEVE FLOWS | Geen |

|  |  |
| --- | --- |
| USE CASE | Activeren valsspeler <<extend>> |
| ID | U1.2 |
| BESCHRIJVING | (R11)Speler maakt gebruik van een valsspeler, waardoor zijn aantal gezette stappen verminderd worden. |
| PRIMAIRE ACTOR | Speler |
| SECONDAIRE ACTOR | Geen |
| PRECONDITIES | Speler bevindt zich in een doolhof |
| MAIN FLOW | De use case start als de speler over een valsspeler loopt.  Systeem vermindert de stappen.  Systeem verwijdert de valsspeler.  2.  7. |
| POSTCONDITIES | De stappen van de speler zijn verminderd. |
| ALTERNATIEVE FLOWS | Geen |

|  |  |
| --- | --- |
| USE CASE | Activeren helper <<extend>> |
| ID | U1.3 |
| BESCHRIJVING | (R15)Speler maakt gebruik van helper, waardoor de optimale route van het doolhof voor 10 seconden wordt getoond. |
| PRIMAIRE ACTOR | Speler |
| SECONDAIRE ACTOR | Geen |
| PRECONDITIES | Speler bevindt zich in een doolhof |
| MAIN FLOW | De use case start als de speler over een helper loopt.  Systeem toont de optimale route.  Systeem activeert een timer met een looptijd van 10 seconden.  Systeem verwijdert de helper.  2. Systeem verwijdert optimale route na 10 seconden.  7. |
| POSTCONDITIES | De optimale route werd getoond en is weer verdwenen. |
| ALTERNATIEVE FLOWS | Geen |

|  |  |
| --- | --- |
| USE CASE | Bereiken vriend(finish) <<extend>> |
| ID | U1.4 |
| BESCHRIJVING | (R3)Speler bereikt de vriend en beëindigt daarmee het level. Daarmee krijg je als speler de optie om een nieuw level te starten. |
| PRIMAIRE ACTOR | Speler |
| SECONDAIRE ACTOR | Vriend |
| PRECONDITIES | Speler en Vriend bevinden zich in een doolhof |
| MAIN FLOW | De use case start als de speler de vriend bereikt.  Systeem verwijderd de Vriend.  Systeem eindigt level.  Systeem geeft de mogelijkheid een nieuw level te starten.  2.  7. |
| POSTCONDITIES | Het level is beëindigd en heeft het keuzescherm gegeven. |
| ALTERNATIEVE FLOWS | Geen |