Usecase 10: Brugeren rykker sit dyr

Primary actor

* + Brugeren: vil have kaninen flyttes til det felt der vælges og gerne væk fra slangen

Stakeholders

* + brugeren : vil overleve og se udfaldet af spillet
  + Udvikleren af spillet, der gerne vil have spillet har en indtjening og fungerer efter hensigten
  + Firmaet som har investeret i spillets udvikling

Main success scenario

* + 1 Kaninen flyttes til et felt hvor den ikke ædes
  + Der udskrives at kaninen er på det felt som brugeren har valgt at flytte den til
  + Slangen flytter sig på den mest effektive måde tættere på kaninen og dette udskrives

Alternative scenarios

* + 2 Kaninen flyttes til et nabofelt for slangen
  + 3 Kaninen flyttes, hvorefter slangen flyttes til det samme felt og æder kaninen

Extensions:

* + 1 Brugeren vælger et felt som er udenfor koordinatet
    - Der fejlmeldes og brugeren bedes vælge et andet felt, slangen flytter sig ikke før der vælges et gyldigt felt
  + 2 Brugeren kan bede om nåde af slangen og der er en sandsynlighed for at der gives nåde
  + 2a Der gives nåde og brugeren får mulighed for at flytte sig endnu et felt væk uden slangen rykker sig hvorefter spillet fortsætter som normalt
  + 2b, 3 spillet sluttes og der gives et prompt til spilleren for om de vil starte et nyt spil

Special requirements

* + Koordinatsystemet er 10x10
  + Har mulighed for at flytte sig diagonalt, vandret og lodret på koordinatsystemet og med 1 felt af gangen