**Use Case Beschrijving**

Voor beide spellen moeten we een use case beschrijving maken. Hier is een voorbeeld voor elk spel:

**Use Case 1: Getallen raden**

**Titel**: Raad een getal tussen 1 en 100

**Doel**: De gebruiker probeert een geheim getal tussen 1 en 100 te raden.

**Actoren**: Gebruiker

**Precondities**: De gebruiker heeft de applicatie geopend en het spel "Getallen raden" geselecteerd.

**Trigger**: De gebruiker voert een getal in en klikt op de knop "Gok".

**Stroom**:

1. De gebruiker start het spel "Getallen raden".
2. De applicatie genereert een willekeurig getal tussen 1 en 100.
3. De gebruiker voert een getal in het invoerveld in.
4. De gebruiker klikt op de knop "Gok".
5. De applicatie vergelijkt de ingevoerde waarde met het geheime getal.
6. Als de gok te laag is, wordt "Te laag!" weergegeven.
7. Als de gok te hoog is, wordt "Te hoog!" weergegeven.
8. Als de gok correct is, wordt "Goed geraden! Je deed x pogingen." weergegeven.
9. De gebruiker kan opnieuw spelen door een nieuw getal in te voeren en op "Gok" te klikken.

**Postcondities**: De gebruiker heeft het geheime getal geraden of het spel opnieuw gestart.

**Uitbreidingen**:

* Als de gebruiker geen geldig getal invoert, wordt een foutmelding weergegeven.

**Use Case 2: Galgje**

**Titel**: Galgje

**Doel**: De gebruiker probeert een geheim woord te raden door letters te kiezen.

**Actoren**: Gebruiker

**Precondities**: De gebruiker heeft de applicatie geopend en het spel "Galgje" geselecteerd.

**Trigger**: De gebruiker voert een letter in en klikt op de knop "Gok".

**Stroom**:

1. De gebruiker start het spel "Galgje".
2. De applicatie selecteert willekeurig een woord uit de lijst.
3. De gebruiker voert een letter in het invoerveld in.
4. De gebruiker klikt op de knop "Gok".
5. Als de gok correct is, worden de geraden letters in het woord onthuld.
6. Als de gok incorrect is, wordt het aantal resterende pogingen verminderd.
7. De gebruiker blijft letters raden totdat het woord volledig is geraden of de pogingen op zijn.
8. Als het woord volledig is geraden, wordt een felicitatiebericht weergegeven.
9. Als de pogingen op zijn, wordt het geheime woord onthuld en kan de gebruiker opnieuw spelen.

**Postcondities**: De gebruiker heeft het woord geraden of het spel opnieuw gestart.

**Uitbreidingen**:

* Als de gebruiker een reeds geraden letter invoert, wordt een waarschuwing weergegeven.