

Användarfall

Allmänna krav

1. Systemet presenterar meddelanden när någonting har hänt (loggat in, köpt/använt något, felmeddelanden etc)
2. Man ska vara inloggad för att kunna spela (är man inte det kan man inte göra något förutom att logga in och registrera)

AF1 Logga in

Huvudscenario

1. Startar när användaren vill logga in.
2. Systemet frågar efter användarnamn och lösenord
3. Användaren matar in uppgifterna.
4. Systemet loggar in användaren.

Alternativt scenario

- 4a. Användaren kunde inte loggas in.
 1. Systemet visar felmeddelande.
 2. Steg 2 i huvudscenario.

AF2 Logga ut

Förkrav

1. Användaren är inloggad.

Huvudscenario

1. Startar när användaren vill logga ut.
2. Systemet presenterar ett val för utloggning
3. Användaren väljer att logga ut.
4. Systemet loggar ut användaren.

AF3 Logga in med sparade uppgifter

Huvudscenario

1. Startar när användaren vill logga in med sparade uppgifter
2. Systemet loggar in användaren och presenterar meddelande

Alternativt scenario

- 2a. Systemet kunde inte logga in användaren (för gamla kakor, felaktig info i kakor)
 1. Systemet presenterar felmeddelande.
 2. Steg 2 i användarfall 1

AF4 Registrera

Huvudscenario

3. Startar när användaren vill registrera nya inloggningsuppgifter.
4. Systemet frågar efter användarnamn och lösenord.

5. Användaren matar in uppgifterna.
6. Systemet sparar uppgifterna.

Alternativt scenario

- 4a. Användaren kunde inte registreras (Användarnamnet används redan, fel format på uppgifterna).
 1. Systemet presenterar felmeddelande.
 2. Steg 2 i huvudscenario.

AF5 Starta en Trivia

Huvudscenario

1. Startar när användaren vill spela
2. Systemet presenterar profilen med olika val.
3. Användaren väljer att starta en spelomgång.
4. Systemet startar en Trivia.

AF6 Svara på fråga

Huvudscenario

1. Startar när användaren ska svara på en fråga
2. Systemet visar fråga med svarsalternativ
3. Användaren väljer ett alternativ och bekräftar
4. Systemet avgör att svaret är rätt, meddelar användaren, ger belöning och presenterar nästa fråga

Alternativa scenarion

1. 4a. Systemet avgör att svaret är fel, tar bort ett liv, ger straff, meddelar användaren och presenterar nästa fråga
2. Systemet presenterar nästa fråga

AF7 Klarat spelomgång

Huvudscenario

1. Startar när användaren har svarat på alla frågor och är vid liv
2. Systemet presenterar belöningar (exp, guld) baserat på användarens prestation och visar profilen

Alternativa scenarion

3. 1a. Startat när användaren inte har några liv kvar innan alla frågor är besvarade
 1. Systemet presenterar meddelande och visar profilen

AF8 Använd 50/50

Huvudscenario

1. Startar när användaren vill använda en 50/50 på en fråga
2. Systemet presenterar val för användning av 50/50
3. Användaren väljer att använda en 50/50

1DV408 PROJEKT

4. Systemet presenterar frågan med 2 borttagna felaktiga svar från frågan, minskar användarens 50/50 antal och meddelar användaren

Alternativa scenarion

4a. Systemet upptäcker att användaren inte har några 50/50, presenterar frågan och meddelar användaren utan att ta bort 2 felaktiga svar

AF9 Använd Skip

Huvudscenario

1. Startar när användaren vill använda en Skip på en fråga
2. Systemet presenterar val för användning av Skip
3. Användaren väljer att använda en Skip
4. Systemet presenterar nästa fråga, minskar användarens Skip anta, belönar användaren för passering av fråga och meddelar användaren

Alternativa scenarion

4a. Systemet upptäcker att användaren inte har några Skip, presenterar frågan och meddelar användaren utan att gå till nästa fråga

AF10 Köpa livlina

Huvudscenario

1. Startar när användaren vill köpa en livlina
2. Systemet presenterar val för köpa av 50/50 och Skip
3. Användaren väljer att köpa en livlina
4. Systemet ökar användarens totala livlina med 1, minskar guld med kostnaden på livlinan och meddelar användaren

Alternativa scenarion

4a. Systemet upptäcker att användaren inte har tillräckligt med guld för att köpa en livlina och meddelar användaren