

# Användarfall

## Allmänna krav

1. Systemet presenterar meddelanden när någonting har hänt (loggat in, tagit skada, felmeddelanden etc)
2. Man ska vara inloggad för att kunna spela (är man inte det kan man inte göra något)

## 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 Registrera

### Huvudscenario

1. Startar när användaren vill registrera ny inloggningsuppgifter.
2. Systemet frågar efter användarnamn och lösenord.
3. Användaren matar in uppgifterna.
4. 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.

## AF4 Starta en spelomgång

### 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 spelomgång.

## AF5 Svara 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 och meddelar användaren
5. Användaren bekräftar
6. Systemet presenterar nästa fråga

### Alternativa scenarion

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

## AF6 Klarat spelomgång

### Huvudscenario

1. Startar när användaren har svarat på alla frågor (10) och är vid liv
2. Systemet presenterar belöningar baserat på användarens prestation (exp, guld, hjälpmedel)
3. Användaren bekräftar
4. Systemet presenterar profilen

### Alternativa scenarion

5. 1a. Användaren har inga liv kvar innan alla frågor är besvarade
  1. Systemet presenterar belöningar baserat på användarens prestation (exp, guld)
  2. Användaren bekräftar
  3. Systemet presenterar profilen

## AF7 Använd 50/50

## AF8 Använd Hoppa över fråga

## AF9 Öka i nivå

## AF10 Köpa