Use Case Beschrijvingen

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Level starten |
| ID | 1 |
| Primary Actor | Gebruiker |
| Secondary Actor | geen |
| Preconditions | Het Level moet nog niet gestart zijn. |
| Main Flow | 1. De gebruiker klikt op de knop ‘start. 2. De knop verandert in de knop ‘reset’. 3. Het level wordt gestart. |
| Postconditie | Het Level is geladen. |
| Alternative flow |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Level herstarten |
| ID | 2 |
| Primary Actor | Gebruiker |
| Secondary Actor | geen |
| Preconditions | Het Level moet zijn gestart. |
| Main Flow | 1. De gebruiker klikt op de knop ‘reset’. 2. Het level word opnieuw getekend. |
| Postconditie | De speler staat op zijn begin plek. |
| Alternative flow |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Speler Verplaatsen |
| ID | 3 |
| Primary Actor | Gebruiker |
| Secondary Actor | geen |
| Preconditions | 1. Het Level moet zijn gestart. 2. Er moet geen muur in de weg staan.. |
| Main Flow | 1. De gebruiker drukt op de toets w, a, s of d. 2. Het spel kijkt of er een muur in die richting staat. 3.1 3. Zo niet, dan gaat het speler object die kant op. |
| Postconditie |  |
| Alternative flow |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case Name | Speler Verplaatsen |
| ID | 3.1 |
| Primary Actor | Gebruiker |
| Secondary Actor | geen |
| Preconditions | Er staat een muur in de weg. |
| Alternative Flow | 1. Het speler object verplaatst zich niet. |
| Postconditie | De speler is niet door een muur gegaan. |
|  |  |