

BLAD-STEEN-SCHAAR

v4 documentatie

Omschrijving:

WPF-applicatie die het klassieke spel *BLAD-STEEN-SCHAAR* nabootst door middel van een grafische interface (GUI).

RELEASE NOTES:

Binnen elk project is er een RELEASE NOTES tekstbestand met daarin een omschrijving van de toegevoegde onderdelen en andere wijzigingen aan de applicatie.

NOTE:

Binnen de applicatie zijn enkele test-accounts toegevoegd. Het wachtwoord voor al deze accounts volgt hetzelfde stramien: De eerste twee letters van de voornaam (incl. hoofdletter) en de eerst twee letters van de achternaam (incl. hoofdletter).

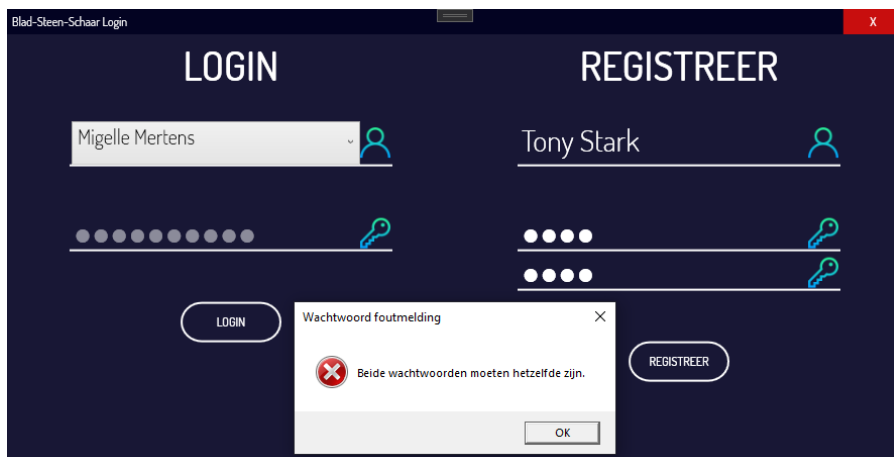
Voorbeeld:

Gebruiker: Migelle Mertens

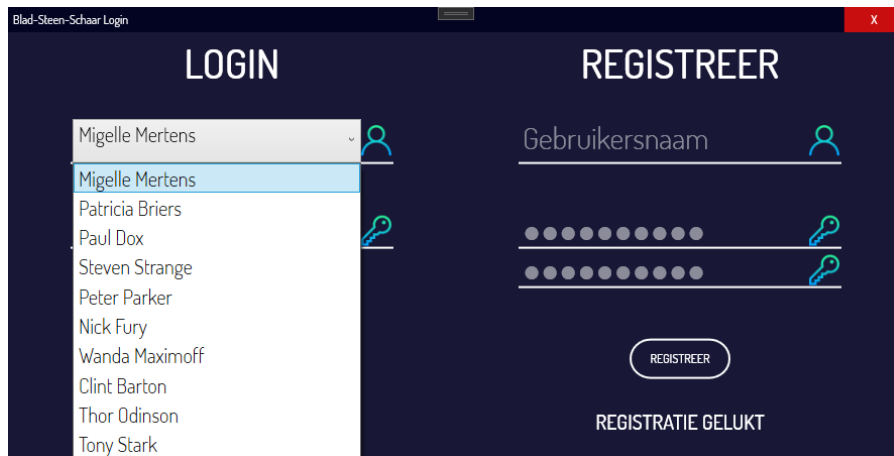
Wachtwoord: MiMe

1. Registratie

De applicatie heeft de mogelijkheid om nieuwe spelers te registreren. Er wordt nagegaan of de speler bij de registratie 2 maal hetzelfde wachtwoord heeft ingevoerd. Indien niet krijg deze de volgende foutmelding te zien:

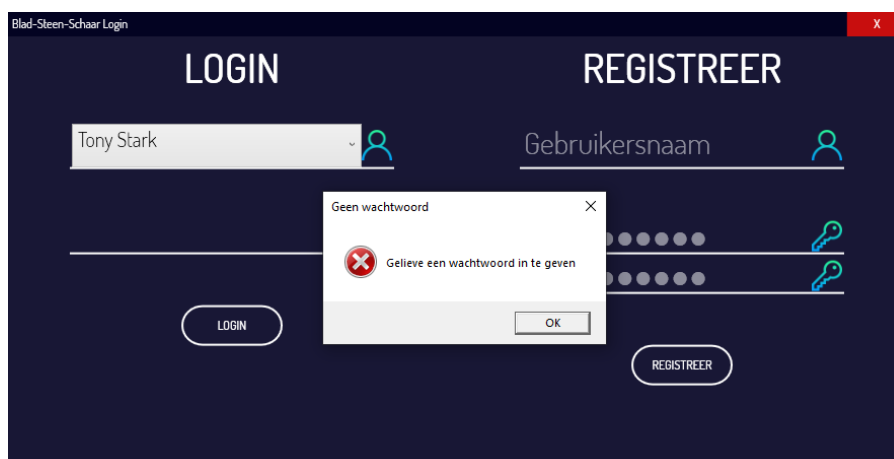


Bij een correcte registratie krijgt de gebruiker een melding te zien dat de registratie gelukt is. Ook is de nieuwe speler onmiddellijk beschikbaar in de lijst van spelers en kan deze onmiddellijk inloggen:

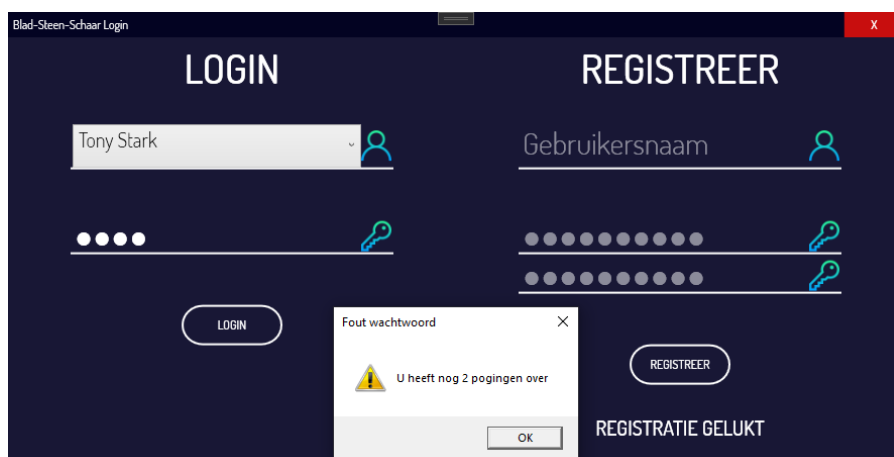


2. Login

De gebruiker is verplicht om in te loggen met een wachtwoord. Indien de gebruiker geen wachtwoord ingeeft krijgt deze de volgende melding te zien:



De gebruiker heeft 3 pogingen om een correct wachtwoord in te geven. Na elke foutieve poging krijgt de gebruiker een melding te zien met het aantal resterende pogingen. Indien na 3 pogingen geen correct wachtwoord ingegeven is zal de applicatie sluiten.



3. Speelveld en spelverloop

Na correcte login krijgt de speler het speelveld te zien met links onderaan een timer, rechts een historiek van voorgaande spelletjes en de score onderaan. Na elke keuze wordt in het midden van het speelveld de keuze van de speler en computer getoond. De timer start pas vanaf de speler een eerste keuze gemaakt heeft.

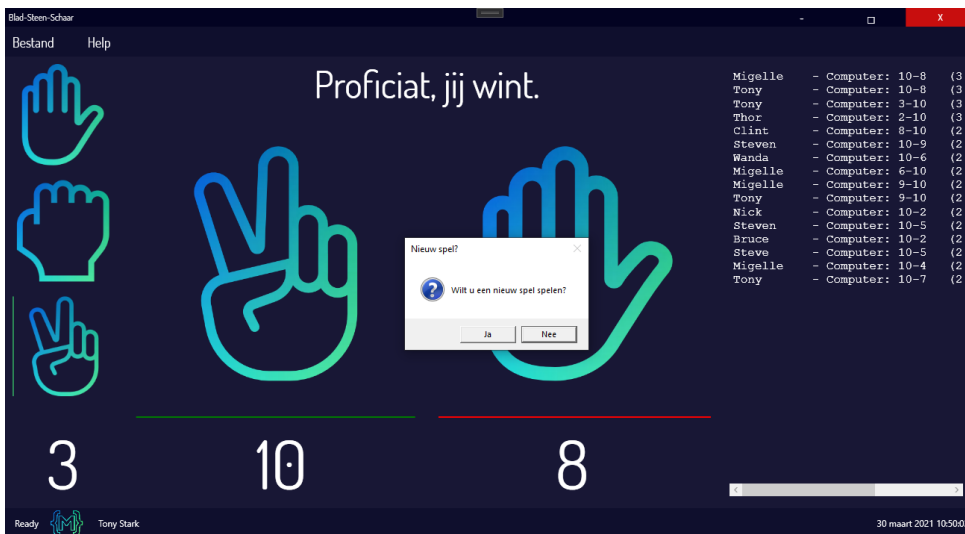


Indien de speler niet tijdig een keuze maakt komt er een melding op het scherm om aan te geven dat de speler te laat is. De timer begint pas na 3 seconden opnieuw te lopen om de speler de kans te geven zich klaar te zetten.



4. Spel afgelopen en afsluiten

Indien het spel afgelopen is wordt de historiek lijst onmiddellijk aangevuld met het nieuwe resultaat. De gebruiker krijgt de keuze om een nieuw spel te starten. Indien deze een nieuw spel start reset het veld zich volledig.



Bij het afsluiten van de applicatie wordt er nog een laatste bevestiging gevraagd aan de speler of deze zeker is dat hij de applicatie wilt afsluiten.

