**Use Case: Mastermind spelen**

|  |  |
| --- | --- |
| **Primary actor: Speler** | |
| **Stakeholders and Interests:**  **Applicatie** | |
| **Brief description:**  **Een speler kan een spel mastermind spelen tegen de computer. De speler vult elke ronde een kleuren combinatie in. De computer checkt of die klopt. Als het klopt dan geeft de computer dat aan** | |
| **Preconditions:** | |
| **Postconditions (Success Guarantee):**  **Spel afgerond** | |
| **Main Success Scenario (Basic Flow):** | |
| **Actor Action** | **System Responsibility** |
| 1. start spel  3. Speler geeft kleuren combo op.  \* herhaal 3 en 4 tot dat de cobinatie klopt. | 2. genereerd geheime code en verwelkomt speler  4. Geeft een hint over de code.  5.Verteld dat de combinatie klopt en feliciteert speler |
| **Extensions (Alternative Flow):** | |
|  | \* Speler heeft meer dan 8 pogingen gedaan.  4. Geeft aan wat de code was en verteld dat de speler verloren heeft. |
| Herhalen van de combinatie kan ook een alternative flow zijn. Vanwege dat de speler de verkeerde code gokt. | |