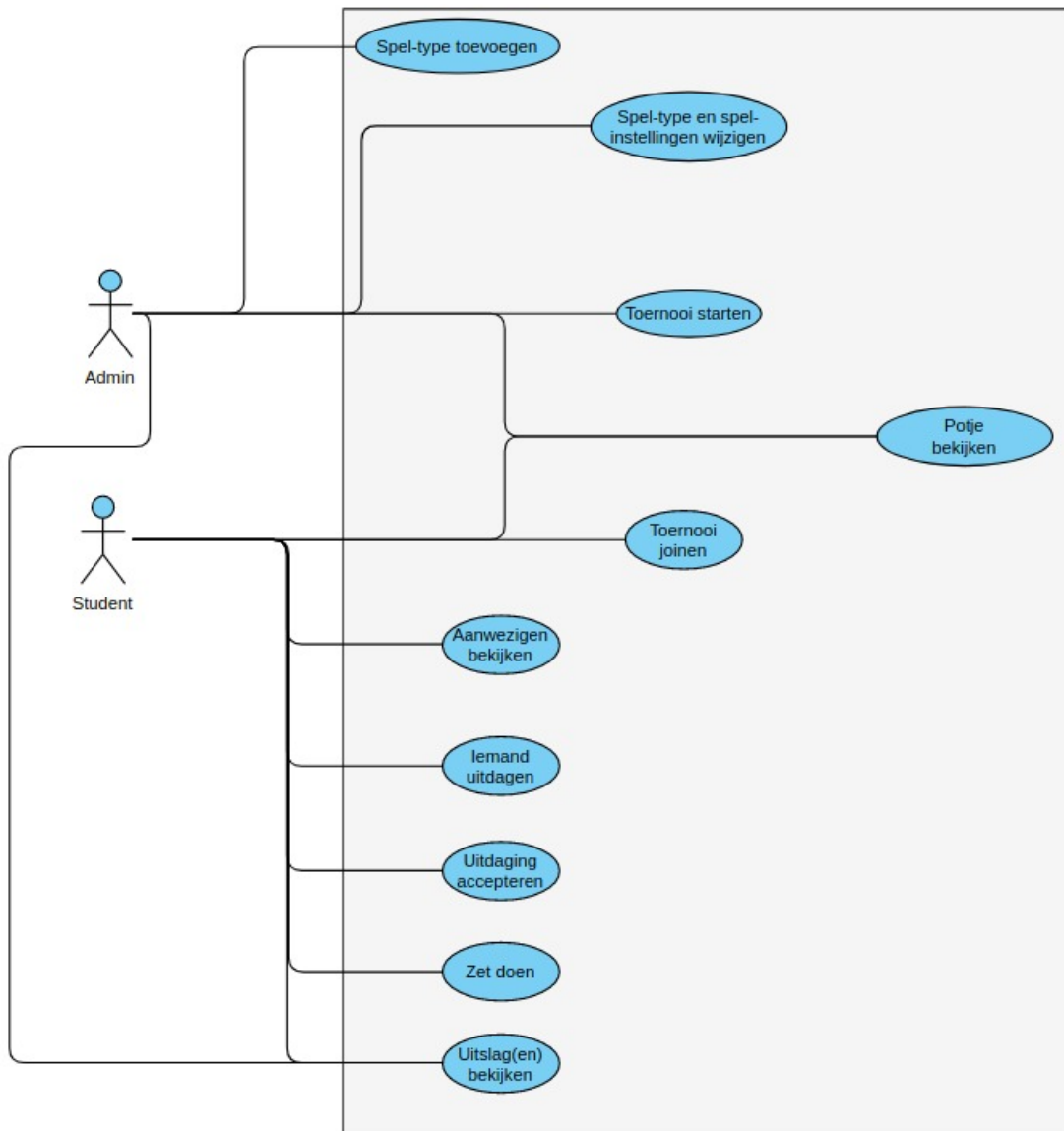


## Use Case Diagram & Description



Use Case	Spel-type toevoegen
Omschrijving	Er kan een nieuw speltype (denk aan bordspellen zoals tic tac toe en Reversi) toegevoegd worden aan de server, zonder de server zelf te herprogrammeren.
Actoren	Admin
Preconditie	Geen
Postconditie	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Studenten kunnen nu het nieuwe speltype spelen</li> <li>- Spel-type kan voor toernooi gebruikt worden</li> </ul>

<b>Use Case</b>	Spel-type en spelinstellingen wijzigen
<b>Omschrijving</b>	Voor het spelen van toernooien kan een spel-type gekozen worden en kunnen er instellingen (zoals bordgrootte en timeout) gewijzigd worden.
<b>Actoren</b>	Admin
<b>Preconditie</b>	Spel-type is al eerder toegevoegd aan de server
<b>Postconditie</b>	Admin kan nu een toernooi van dit spel-type starten met deze instellingen

<b>Use Case</b>	Toernooi starten
<b>Omschrijving</b>	Met de gekozen instellingen kan er een toernooi gestart worden
<b>Actoren</b>	Admin
<b>Preconditie</b>	Spel-type en spelinstellingen zijn gekozen
<b>Postconditie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Studenten kunnen nu het toernooi joinen</li> <li>- De admin kan het spelen laten beginnen</li> </ul>

<b>Use Case</b>	Potje bekijken
<b>Omschrijving</b>	Potjes kunnen in real-time bekeken worden op een front-end
<b>Actoren</b>	Admin, Student
<b>Preconditie</b>	Er is een potje gestart in een toernooi of vanwege een geaccepteerde uitdaging
<b>Postconditie</b>	Geen

<b>Use Case</b>	Toernooi joinen
<b>Omschrijving</b>	Studenten kunnen een toernooi joinen
<b>Actoren</b>	Student
<b>Preconditie</b>	Er is een toernooi gestart
<b>Postconditie</b>	Er kan nu op elk moment een potje gestart worden waar de student aan meedoet

<b>Use Case</b>	Aanwezig bekijken
<b>Omschrijving</b>	Een lijst opvragen van verbonden clients
<b>Actoren</b>	Student
<b>Preconditie</b>	Een TCP connectie is nodig met de game server of je moet op de juiste pagina zijn op de frontend.
<b>Postconditie</b>	De namen uit de lijst zouden eventueel gebruikt kunnen worden om een uitdaging naar een client te sturen

<b>Use Case</b>	Iemand uitdagen
<b>Omschrijving</b>	Clients kunnen elkaar uitdagen om een bepaald spel (1 potje) te spelen
<b>Actoren</b>	Student
<b>Preconditie</b>	TCP connectie + ingelogd via het protocol
<b>Postconditie</b>	De uitgedaagde client zal via de server gevraagd worden om de uitdaging wel of niet te accepteren

<b>Use Case</b>	Uitdaging accepteren
<b>Omschrijving</b>	Een uitdaging kan geaccepteerd worden
<b>Actoren</b>	Student
<b>Preconditie</b>	Er is een uitdaging gestuurd
<b>Postconditie</b>	Er zal nu een potje beginnen

<b>Use Case</b>	Zet doen
<b>Omschrijving</b>	Een client kan een zet naar de server sturen nadat de server heeft aangegeven dat de client aan de beurt is. De server zal de zet controleren en mogelijk goedkeuren.
<b>Actoren</b>	Student
<b>Preconditie</b>	Er is een potje gestart
<b>Postconditie</b>	Een nieuwe beurt zal beginnen of het potje is afgelopen

<b>Use Case</b>	Uitslag(en) bekijken
-----------------	----------------------

<b>Omschrijving</b>	<p>De uitslagen van een toernooi kunnen in real-time op een front-end bekeken worden.</p> <p>Ook de uitslag (deze zal door de server gestuurd worden) van een los potje kan bekeken worden door de deelnemende clients.</p>
<b>Actoren</b>	Student, Admin
<b>Preconditie</b>	Er is een toernooi gaande en/of er is een potje gespeeld
<b>Postconditie</b>	Geen