|  |  |
| --- | --- |
| Naam | MoveCharacter |
| Id | K.1 |
| Samenvatting | Het bewegen van het karakter. |
| Primairy actors | Speler |
| Secondairy actors | Geen. |
| Precondities | Er is een level gestart. |
| Main Flow | 1. De actor drukt op een pijltoets. 2. Het systeem verplaatst het karakter in de richting van de pijltoets. **[A] [B] [D] [G][I]** |
| Postcondities | Karakter heeft zich verplaatst. |
| Alternative Flows | **[A]**   1. Er bevindt zich een muur op de plaatst waar het karakter commando krijgt naartoe te verplaatsen. 2. Systeem verplaatst het karakter niet.   **[B]**   1. Er bevind zich een kist, op de plaats waar het karakter commando krijgt naartoe te verplaatsen. **[C][D][E]** 2. Systeem verplaatst het karakter en de kist in de richting van de pijltjestoets.   **[C]**   1. Er staan nog een of meerdere kisten achter de kist waar het karakter naartoe moet worden verplaatst.**[D]** 2. Het systeem beweegt het karakter niet.   **[D]**   1. De childmode staat aan. 2. Het systeem verplaatst de kisten en het karakter in de richting van de pijltoets. **[F]**   **[E]**   1. Voor de kist staat een muur of monster. 2. De kist en het karakter worden niet verplaatst.   **[F]**   1. Voor de rij met kisten staat een muur of een monster. 2. Het systeem verplaatst het karakter en de kisten niet.   **[G]**   1. Er bevindt zich een monster op de plaatst waar het karakter commando krijgt naartoe te verplaatsen. 2. Het systeem beweegt het karakter niet.   **[I]**  1. Er is geen positie meer in de richting waar het karakter commando krijgt naartoe te verplaatsen.  2. Het systeem verplaatst het karakter niet. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | RestartGame |
| Id | G.1 |
| Samenvatting | Actor herstart het spel. |
| Primairy actors | Speler |
| Secondairy actors | Geen. |
| Precondities | Het spel is gestart. |
| Main Flow | 1. De actor kiest optie HerstartSpel. 2. Het systeem vraagt om een bevestiging van de actor. 3. De actor kiest voor ja. **[A]** 4. Het systeem zet het levelniveau op 0. 5. Het systeem verwijdert alle objecten en initialiseert nieuwe spelobjecten. 6. Het systeem zet de speler score op 0. 7. Het system hertekent het level. 8. Actor kan beginnen met spelen. |
| Postcondities | Spel is herstart. |
| Alternative Flows | **[A]**   1. De actor kiest voor nee. 2. De actor gaat verder met spelen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | QuitGame |
| Id | G.2 |
| Samenvatting | Actor stopt het spel. |
| Primairy actors | Speler |
| Secondairy actors | Geen. |
| Precondities | Er is een level gestart. |
| Main Flow | 1. De actor kiest optie QuitGame. 2. Het systeem vraagt om bevestiging. 3. De actor kiest voor ja. **[A]** 4. Het systeem sluit zichzelf af. |
| Postcondities | Systeem bevindt zich in het hoofdmenu. |
| Alternative Flows | **[A]**   1. De actor gaat verder met spelen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam: | RestartLevel |
| ID: | G.3 |
| Samenvatting: | Het opnieuw starten van een level. |
| Primary actors: | Speler |
| Secondary actors: | Geen |
| Precondities: | Er is een spel actief. |
| Main Flow: | 1. De actor drukt op knop Menu. 2. De actor kiest optie RestartLevel. 3. Het systeem vraagt om bevestiging. 4. De actor kiest voor ja **[A]** 5. Het systeem verwijdert alle spelobjecten en initialiseren nieuwe spelobjecten. 6. Het systeem zet de spelerscore op 0. 7. De actor kan beginnen met spelen in het actuele level. |
| Post condities: | Level is herstart. |
| Alternative Flows: | **[A]**   1. De actor kiest voor nee 2. Systeem hervat het actuele level. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam: | EnableChildmode |
| ID: | K.2 |
| Samenvatting: | Het aanzetten van de Childmode |
| Primary actors: | Speler |
| Secondary actors: | Geen |
| Precondities: | Geen. |
| Main Flow: | 1. De actor kiest optie EnableChildmode. 2. Het systeem zet de Childmode aan.**[B]** 3. Het systeem geeft een melding dat de Childmode is aangezet. |
| Post condities: | Childmode is aangezet. |
| Alternative Flows: | **[B]**   1. De Childmode staat al aan. 2. Het systeem zet de Childmode uit. 3. Het systeem geeft een melding dat de Childmode is aangezet. |