|  |  |
| --- | --- |
| Naam | MoveCharacter |
| Id | K.1 |
| Samenvatting | Het bewegen van het karakter. |
| Primairy actors | Speler |
| Secondairy actors | Geen. |
| Precondities | Er is een level gestart. Het spel is niet gepauzeerd. |
| Main Flow | 1. De actor drukt op een pijltoets. 2. Het systeem verplaatst het karakter in de richting van de pijltoets. **[A] [B] [C] [D]** |
| 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 bevindt zich een monster op de plaatst waar het karakter commando krijgt naartoe te verplaatsen. 2. Het systeem beweegt het karakter niet.   **[C]**   1. Er bevind zich geen positie in de richting waar het karakter commando krijgt heen te verplaatsen. 2. Het systeem verplaatst het karakter niet.   **[D]**   1. Er bevind zich een kist in de richting waar het karakter commando krijgt heen te verplaatsen. 2. Ga verder naar use case ‘K.2’. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | MoveBox |
| Id | K.2 |
| Samenvatting | Het bewegen van een kist, extensie op de use case MoveCharacter |
| Primairy actors | Speler |
| Secondairy actors | Geen. |
| Precondities | Use case K.1 is uitgevoerd. |
| Main Flow | 1. Het systeem verplaatst de kist en het karakter in de richting waar het karakter heen beweegt. **[A] [B] [D][E]** |
| Postcondities | Kist heeft zich verplaatst. |
| Alternative Flows | **[A]**   1. Er bevindt zich een muur op de plaatst waar de kist heen moet worden verplaats. 2. Het systeem verplaatst de kist niet.   **[B]**   1. Er bevind zich een kist, op de plaats waar de kist heen moet worden verplaatst. **[C]** 2. Het systeem verplaatst de kist niet.   **[C]**   1. De ChildMode staat aan. 2. Voer use case ‘K.2’ uit. 3. Indien use case ‘K.2’ succesvol is uitgevoerd, beweegt het systeem de kist in de directie waar het karakter heen beweegt.   **[D]**   1. Er staat een monster in de richting waar de kist heen moet worden verplaatst. 2. Het systeem verplaatst de kist niet.   **[E]**   1. Er bestaat geen positie in de richting waar de kist heen moet worden verplaatst. 2. Het systeem verplaatst de kist niet. |

|  |  |
| --- | --- |
| Naam | MoveMonster |
| Id | K.3 |
| Samenvatting | Het bewegen van het monster. |
| Primairy actors | Time |
| Secondairy actors | Geen. |
| Precondities | Er is een level gestart. Het spel is niet gepauzeerd. |
| Main Flow | 1. Er gaat een seconde voorbij in het spel. 2. Het systeem kiest een directie waar het monster heen moet bewegen om zo dicht mogelijk bij de speler te komen.**[A][C]** 3. Het monster beweegt in de besloten directie. |
| Postcondities | Karakter heeft zich verplaatst. |
| Alternative Flows | **[A]**   1. De speler is onbereikbaar voor het monster. 2. Het monster beweegt in mogelijke willekeurige directie.**[B]**   **[B]**   1. Er is geen mogelijkheid voor het monster om te bewegen. 2. Het systeem geeft een melding dat de speler het level heeft gewonnen.   **[C]**   1. Op de plaats waar het monster commando krijgt om heen te bewegen, staat de speler. 2. Het systeem geeft een melding dat de speler het level heeft verloren. |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 kiest optie RestartLevel. 2. Het systeem vraagt om bevestiging. 3. De actor kiest voor ja **[A]** 4. Het systeem verwijdert alle spelobjecten en initialiseren nieuwe spelobjecten. 5. Het systeem zet de spelerscore op 0. 6. 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: | R.1 |
| 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. |