

Functionele beschrijving:

Het spel Mastermind genereert een random te raden getal van 4 cijfers. De speler moet het getal zien te raden in maximaal 10 beurten.

Functionele eisen:

- Het te raden getal bestaat uit 4 cijfers, inclusief eventuele voorloophnullen.
- Het te raden getal is random.
- De speler kan alleen cijfers invoeren.
- De speler krijgt de score te zien, namelijk aantal correcte cijfers en aantal cijfers op de correcte plaats.
- Als het ingevoerde getal correct is krijgt de speler een felicitatie.
- Als na 10 beurten het getal fout is krijgt de speler een aanmoediging en kan hij opnieuw starten.
- De speler krijgt de mogelijkheid te speken, d.w.z. het te raden getal te zien.

Schets:

Beurt	Poging	Posities	Aantal
1	1234	1	1
2	5678	0	2
3	1789	0	1

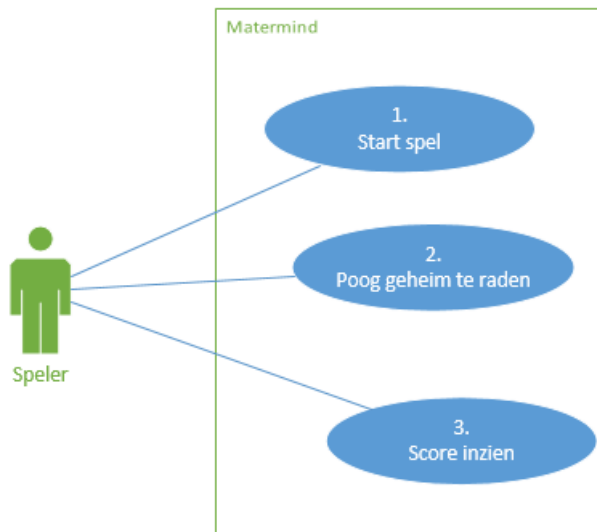
☐ Toon geheim

Nieuw spel

8976

OK

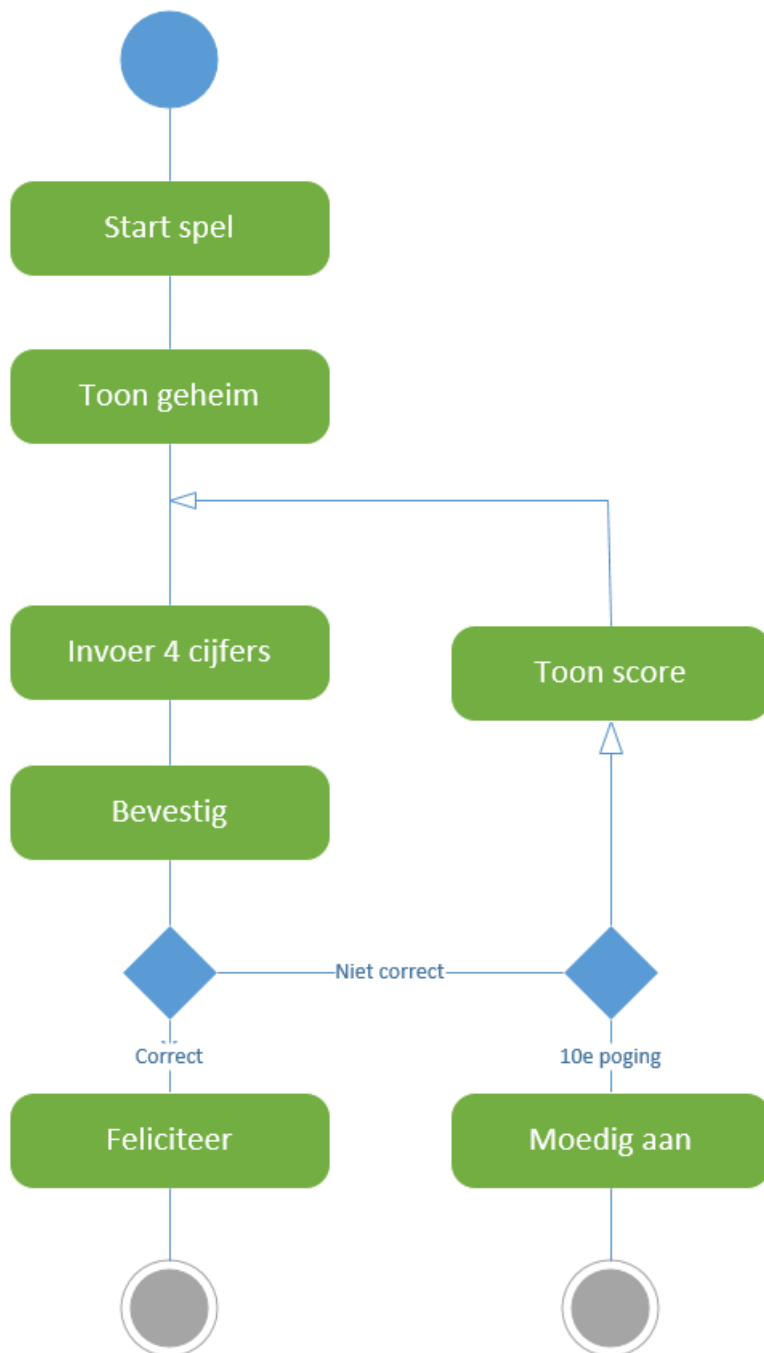
Use case diagram



Use case specificatie use case 2.

naam	2. Poog geheim te raden
samenvatting	De actor voert poging in en ziet zijn score
actor	Speler
aanname	Spel is gestart Te raden getal is niet zichtbaar
beschrijving	1) Actor voert 4 cijfers in 2) Actor bevestigt 3) Systeem toont hoeveelste beurt het is [1][2] 4) Systeem toont aantal correcte posities 5) Systeem toont aantal correcte getallen
uitzondering	[1] Het ingevoerde getal is gelijk aan het te raden getal. Het spel eindigt met een felicitatie.
uitzondering	[2] Het ingevoerde getal is niet gelijk aan het te raden getal én de actor heeft 10 beurten gehad. Het spel eindigt met een aanmoediging.
resultaat	De actor kan een nieuwe poging doen of het spel herstarten.

Activiteitendiagram



Klassendiagram:

