Analyse

Contents

[Requirements 3](#_Toc137122914)

[Use cases 4](#_Toc137122915)

[UI schetsen 6](#_Toc137122916)

[Conceptueel model 7](#_Toc137122917)

[Test plan 8](#_Toc137122918)

# Requirements

M - Must

S – should

C – could

W – won’t

FR-01 Spelers moeten een account aan kunnen maken. M

k-01.1 spelers met een account kunnen eenvoudig worden toegevoegd aan een spel. S

B-01.1 twee accounts kunnen niet dezelfde naam hebben. S

B-01.2 account moet een username en password hebben. Email is optioneel. S

FR-02 De score van iedere speler wordt bijgehouden. M

k-02.1 spelers vullen zelf het aantal punten in en de nieuwe score wordt berekend. M

k-02.2 score kan met touchscreen worden ingevoerd. S

B-02.1 ongeldige scores geven een waarschuwing. S

FR-03 Het gemiddelde van iedere speler wordt bijgehouden. M

k-03.1 spelers kunnen hun gemiddelde per tijdstip inzien. C

k-03.2 spelers kunnen een oud gemiddelde verwijderen. C

FR-04 Er wordt weergegeven wanneer en op welke manier er kan worden uitgegooid. M

B-04.1 er wordt berekend hoe er met zo min mogelijk pijlen kan worden uitgegooid. S

FR-05 Een speler kan tegelijkertijd aan meerdere spellen meedoen. S

k-05.1 een spel kan stop worden gezet en op een later moment worden vervolgt. C

Website wordt via MVC structuur geschreven en houd zich aan de sensible default. M

# Use cases

| ***Naam*** | **UC01: account maken en inloggen** |
| --- | --- |
| Samenvatting | Spelers kunnen een account aanmaken en inloggen op de website. |
| Actors | Spelers |
| Aannamen | Geen |
| Scenario | 1 Het system laat velden zien waar de actor zijn gegevens kan invullen.  2 de actor vult de inlog gegevens in.  3 Het systeem controleert de gegevens (1)  4 het systeem stuurt de actor door naar de volgende pagina |
| Uitzonderingen | 1 Niet alle gegevens zijn ingevuld. Of zijn onjuist ingevuld. Er komt een foutmelding en de actor moet de stap herhalen. |
| Resultaat | Er is een account aangemaakt waarmee kan worden ingelogd. |
| Requirements | FR-01 FR-05 |

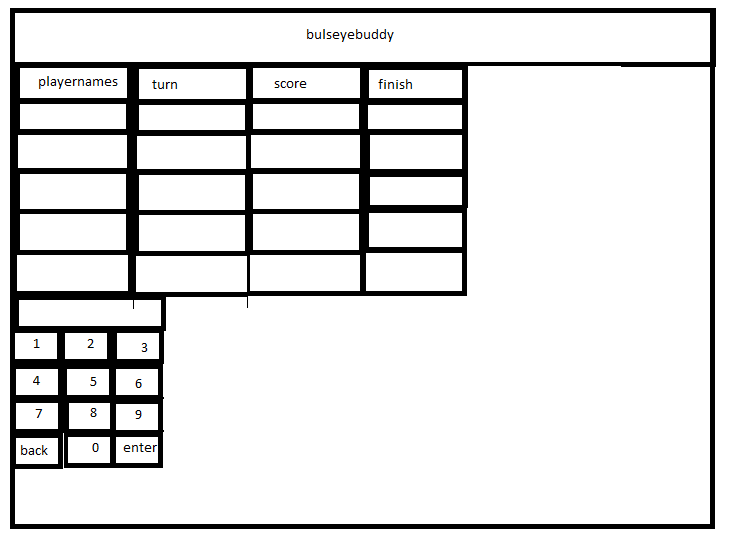
| ***Naam*** | **UC02: score bijhouden** |
| --- | --- |
| Samenvatting | De score van de spelers wordt tijdens het spel bijgehouden. |
| Actors | Spelers |
| Aannamen | Geen |
| Scenario | 1 het systeem start een spel.  2 de actor vult de gegooide score in.  3 het systeem haalt de gegooide score van het totaal af.  4 in het geval er uit kan worden gegooid laat het systeem dit zien |
| Uitzonderingen | Er is een onmogelijke score ingevoerd. Er komt een foutmelding en de score moet opnieuw ingevoerd worden. |
| Resultaat | De score van iedere speler wordt juist bijgehouden tot het spel voorbij is. |
| Requirements | FR-02, FR-04 |

| ***Naam*** | **UC03: score bijhouden** |
| --- | --- |
| Samenvatting | De gegevens van de spelers worden bijgehouden. |
| Actors | Spelers |
| Aannamen | Geen |
| Scenario | 1 het systeem sluit het spel af.  2 het systeem stuurd de gemiddelde score van iedere speler door naar de database  3 de actor kan deze gegevens op de gegevens pagina terug vinden. |
| Uitzonderingen | geen |
| Resultaat | De gegevens van iedere speler worden bijgehouden en zijn terug te vinden door de spelers zelf. |
| Requirements | FR-03 |

# UI schetsen

A screenshot of a login form

Description automatically generated with medium confidence



# Conceptueel model

A picture containing diagram, circle, sketch, design

Description automatically generated

Een game Kan meerdere players hebben. Ook heeft de game een gamemode. Hierin staat met hoeveel punten het spel begint.

De speler heeft een name en password. Ook heeft deze de score die tijdens een spel bijgehouden wordt.

De stats van een player bestaan uit de naam, PB(personal best), averagescore, averageturns.

# Test plan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test case** | **Use case** | **invoer** | **Verwachte uitvoer** |
| TC01 | UC01 | Omschrijving: “inloggen”  Username: remco  Password: test | User wordt ingelogd op de pagina en naar de volgende pagina doorgestuurd. |
| TC02 | UC01 | Omschrijving: “inloggen”  Username: remco  Password: 123 | Er wordt een melding gegeven voor fout wachtwoord. De user wordt niet ingelogd. |
| TC03 | UC02 | Omschrijving: “Score bijhouden”  Score: 100 | De ingevoerde score wordt van de totale score van de speler afgehaald en de beurt gaat naar de volgende speler. |
| TC04 | UC02 | Omschrijving: “Score bijhouden”  Score: 181 | Er wordt een melding gegeven voor ongeldige score. De score kan opnieuw ingevoerd worden. |
| TC05 | UC02 | Omschrijving “uitgooien”  Totale score van speler: 100 | Het systeem laat zien wat er nog gegooid moet worden om de ronde uit te spelen. |