Requirements & use-cases

# Requirements

M - Must

S – should

C – could

W – won’t

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

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

B-01.2 twee accounts kunnen niet dezelfde naam hebben. S

B-01.3 account moet een username en password hebben. Email is optioneel. S

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

B-02.1 spelers kunnen zelf de score intypen en de nieuwe score wordt berekend. M

B-02.2 ongeldige scores geven een waarchuwing. S

B-02.3 score kan met touchscreen worden ingevoerd. S-

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

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

B-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 tegerlijkertijd aan meerdere spellen meedoen. S

B-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 controlleerd de gegevens  4 het systeem stuurd de actor door naar de volgende pagina |
| Uitzonderingen | Niet alle gegevens zijn ingevult. Of zijn onjuist ingevult. 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 |

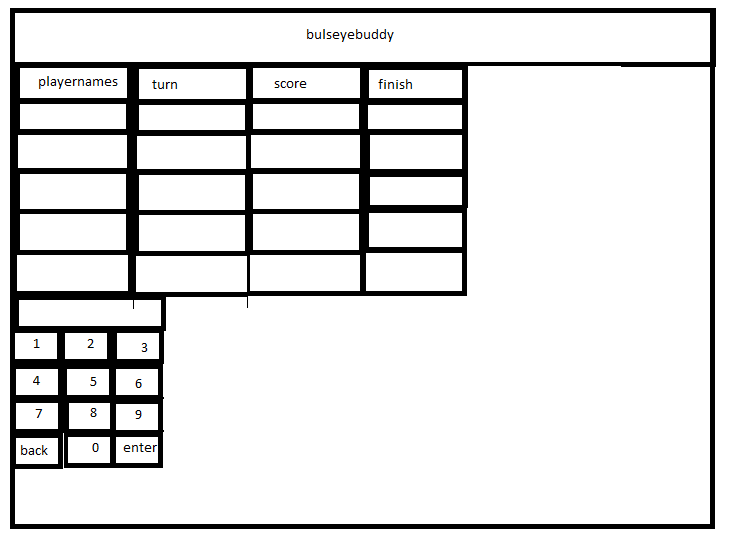
| ***Naam*** | **UC02: score bijhouden** |
| --- | --- |
| Samenvatting | De score van de spelers wordt tijdens het spel bijgehouden. |
| Actors | Spelers |
| Aannamen | Geen |
| Scenario | 1 het systeem start een spel.  2 de actor vult de gegooide score in.  3 het systeem haalt de gegooide score van 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



# 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. |