Analyse document

Contents

[Requirements 3](#_Toc136506209)

[Use cases 4](#_Toc136506210)

[Conceptueel model 6](#_Toc136506211)

# 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 | De actor gaat naar account aanmaken. Het system laat velden zien waar de actor zijn gegevens kan invullen. Hierna wordt het account aangemaakt. Hiermee kan de actor inloggen op de site. |
| 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 | Een spel wordt gestart en een speler voert een score in. Deze score wordt van zijn totale punten afgetrokken. Wanneer er een mogelijkheid is om uit te gooien zal dit worden weergegeven. |
| 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 | Wanneer een speler klaar is met een spel wordt opgeslagen wat de gemiddelde score was en in hoeveel pijlen de speler gemiddeld uitgooid. Deze gegevens kan de speler terugvinden door op de knop “stats” te klikken. |
| Uitzonderingen | geen |
| Resultaat | De gegevens van iedere speler worden bijgehouden en zijn terug te vinden door de spelers zelf. |
| Requirements | FR-03 |

# 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 |  |  |
| TC02 |  |  |  |
| TC03 |  |  |  |
| TC04 |  |  |  |
| TC05 |  |  |  |
| TC06 |  |  |  |
| TC07 |  |  |  |
| TC08 |  |  |  |