

## **Brief Use Cases**

### **UC 1:** Nieuw spel starten

Actoren : Speler(s)

Beschrijving : Als de applicatie is opgestart kan de speler een nieuw spel configureren en opstarten. De speler voert allerlei specificaties in naargelang zijn voorkeur. Hierna start de speler het spel.

### **UC 2:** Een tegel plaatsen

Actoren : Huidige speler

Beschrijving : Tijdens het verloop van het spel trekt de huidige speler een tegel van de stapel. Deze plaatst hij dan op de tafel.

### **UC 3:** Een pion plaatsen

Actoren : Huidige speler

Beschrijving : Nadat de speler een tegel geplaatst heeft, kiest hij (indien mogelijk) of hij een pion op de net geplaatste tegel legt of niet. Hierna gaat de beurt naar de volgende speler.

### **UC 4:** Een pion terugnemen

Actoren : Huidige speler

Beschrijving : Als de speler aan de beurt is, kan hij ervoor kiezen eerder geplaatste pionnen terug van het veld te nemen. Hiervoor moet de pion op een volledig veld staan en mag de pion geen boer zijn.

### **UC 5:** Help raadplegen

Actoren : Een speler

Beschrijving : Tijdens het uitvoeren van de applicatie wenst een speler meer informatie te bekomen over spelregels, programmainstellingen, ... . Hiertoe roept hij het systeem op om hulp. Na het ingeven van bepaalde zoektermen, geeft het systeem de gevraagde informatie weer. Nadat de gebruiker al het gewenste is te weten gekomen, laat hij het systeem weten dat hij de hulpfunctie mag afsluiten.

### **UC 6:** Programmainstellingen veranderen

Actoren : Een speler

Beschrijving : Tijdens het uitvoeren van de applicatie wenst een speler bepaalde programmainstellingen te wijzigen (zoals geluid aan/uit, achtergrond, animatie aan/uit, grootte van de tafel). Hiertoe laat hij het programma weten dat hij een bepaalde instelling wil veranderen. Hij geeft het programma de gewenste vernieuwing en het programma keurt dat dan goed of niet. Na de goedkeuring worden de veranderingen doorgevoerd.

### **UC 7:** Spel opslaan

Actoren : Een speler

Beschrijving : Tijdens het spelverloop kan een speler het huidige spel naar een bestand opslaan. De speler geeft dan een gewenste bestandslocatie door aan het programma. Het programma slaat de huidige spelsituatie op in een bestand met een standaardnaam.

### **UC 8:** Spel inladen

Actoren : Een speler

Beschrijving : Tijdens het uitvoeren van de applicatie kan een speler een vorige spelsituatie inladen. De gebruiker geeft dan de gewenste bestandslocatie en -naam door aan het programma. Het programma laadt het opgegeven bestand in en hervat het opgeslagen spel.

**UC 9:** Speler verwijderen

Actoren : Een speler

Beschrijving : Tijdens het spelverloop kan een speler, die aan de beurt is, zichzelf uit het spel verwijderen. Dit laat hij aan de applicatie weten, en na bevestiging door de gebruiker wordt deze in het spel vervangen door een computergestuurde speler. Het niveau van die speler wordt dan bepaald a.h.v. de tot dan behaalde punten.

**UC 10:** Tafeloverzicht wijzigen

Actoren : Een speler

Beschrijving : De speler wenst tijdens het spelverloop het tafeloverzicht te wijzigen. Dit doet hij door het programma beweegrichtingen aan te geven. De applicatie visualiseert deze beweging met een wijzing van het tafeloverzicht als gevolg.