

Fully Dressed Use Cases

UC 1: Nieuw spel starten

Cross References: R3, R4, R8, R10, R11, R25, R28

Primary Actor: Speler

Stakeholders and Interests:

- Mogelijke menselijke medespelers
- Supporters

Preconditions: De applicatie is succesvol opgestart. (R1)

Succes Garantie (Postconditions): Het spel start met de gewenste configuratie, de initiële starttegel is geplaatst. De timer is gestart en de eerste speler kan beginnen.

Main Succes Scenario (or Basic Flow):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
1. Vraagt om een nieuw spel te starten.	2. Geeft alle instel mogelijkheden weer, met standaard waarden voor aantal menselijke en computergestuurde spelers, hun respectievelijke kleuren, namen, niveaus en het aantal tegels dat het spel bevat.(R3)
3. Start het spel met de standaard instellingen.	4. Stelt starttegel voor (R4) + speelt een passend geluidje af (R28).
5. Keurt starttegel goed.	6. Geeft de beurt aan de eerste speler.(R10 + R11) + speelt een passend geluidje af (R28) + start de timer (R25).

Extensions (or Alternative Flows):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
*a. Op elk ogenblik kan de speler kiezen om het spel niet te starten. 1. Kiest ervoor om het proces voortijdig te beëindigen.	2a. Indien er een vorige spel bestaat wordt dit hervat(R8 -> spel van geheugen i.p.v. van elders inlezen). 2b. Anders terug naar vorige situatie.
*b. Op elk ogenblik kan het systeem falen. 1. Start het systeem opnieuw op	
3a. Verandert instellingen 1a. Laat het standaard aantal menselijke spelen staan. 1b. Stelt aantal menselijke spelers in. 2a. Laat het standaard aantal computergestuurde spelen staan. 2b. Stelt aantal computergestuurde	

spelers in. 3a. Laat de standaard kleuren staan. 3b. Stelt de nieuwe kleuren in voor de verschillende spelers. 4a. Laat de standaard namen staan. 4b. Stelt de namen voor de verschillende spelers in. 5a. Laat de standaard niveaus van de computergestuurde spelers staan. 5b. Stelt de niveaus van de computergestuurde spelers in. 6a. Laat het standaard aantal tegels staan. 6b. Stelt het aantal tegels in. 5a[1]. Keurt starttegel af	5a[2]. Herstart stap 4 in de main flow.
--	---

UC 2: Beurt afleggen

Cross References: R5, R6, R10, R11, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R21, R22, R24, R26, R28, R32, R33, UC3, UC4

Primary Actor: Speler

Stakeholders and Interests:

- Mogelijke menselijke medespelers
- Supporters

Preconditions: Een spel is succesvol gestart. De huidige speler is aan de beurt.

Succes Guarantee (Postconditions): Er is een tegel op de tafel gelegd.

Main Succes Scenario (or Basic Flow):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
1. Vraagt om een tegel van de stapel te nemen. 3. Plaatst tegel.	2. Geeft een tegel aan speler (R13 en R24) + speelt een passend geluidje af (R28). 4. Verifieert de gedane zet.(R16) 5. Geeft aan dat de zet ok is en speelt geluid af.(R28) 6. UC3 uitvoeren. 7. Systeem geeft de beurt door aan een volgende speler.(R10 + R11)

Extensions (or Alternative Flows):

Actor action or intention	System Responsibility
*a. De speler wenst het spel te herstarten met de huidige instellingen. 2a. Bevestigt.	1. Vraagt om bevestiging. 3a. Herstart het spel met de huidige

<p>2b. Bevestigt niet.</p> <p>*b. Kiest ervoor om het spel te pauzeren.</p> <p>2. Wenst te hervatten.</p> <p>*c. Kiest ervoor om een cheat in te voeren.</p> <p>*d. Kiest ervoor om een spel in te laden. (Use Case 5)</p> <p>*e. Kiest ervoor om het spel op te slaan. (Use Case 6)</p> <p>*f. Kiest ervoor om de help te raadplegen. (Use Case 3)</p> <p>*g. Kiest ervoor om een speler te verwijderen. (Use Case 7)</p> <p>*h. Kiest ervoor om het speloverzicht te wijzigen. (Use Case 8)</p> <p>*i. Kiest ervoor om het spel te beëindigen. (R5)</p> <p>*j. Op elk moment kan UC4 uitgevoerd worden.</p> <p>2a. Vraagt om tegel te draaien.</p> <p>1a. Vraagt om naar links te draaien</p> <p>1b. Vraagt om naar rechts te draaien</p> <p>3a. Herhaal stap 1a of 1b.</p> <p>3b. Ga naar stap 2 in de basic flow.</p> <p>2-4a. Stelt vast dat de tegel niet plaatsbaar is.</p> <p>1. Vraagt om de tegel terug in de stapel te leggen.</p> <p>2-4b. Stelt vast dat de tegel op een andere</p>	<p>instellingen. (R6)</p> <p>3b. Het huidige spel wordt verdergezet.</p> <p>1. Pauzeert het spel. (R21) (stopt de tijdsmeting) Wacht op invoer van de speler.</p> <p>3. Hervat spel en tijdsmeting.</p> <p>1. Voert de cheat uit. (R32)</p> <p>1a. Geeft geen tegel aan speler, wegens geen tegels meer. (R26 en R24) Bereken de scores (R22) en duid de winnaar aan (R28). (R5)</p> <p>2. Draait tegel (R15), speelt geluid af (R28), toont animatie. (R33)</p> <p>4a. Accepteert de plaatsing niet en speelt een geluid af.(R28)</p> <p>1. Geeft de tegel terug.</p> <p>2. Legt de tegel terug in de stapel. (R14 en R24)</p> <p>3. Terug naar stap 1 in de basic flow.</p>
--	---

plaats wel plaatsbaar is. 2. Terug naar stap 2 in de basic flow.	1. Geeft de tegel terug.
---	--------------------------

UC 3: Een pion plaatsen.

Cross References: R17 R28

Primary Actor: Speler

Stakeholders and Interests:

- Mogelijke menselijke medespelers
- Supporters

Preconditions: Een spel is succesvol gestart. De huidige speler is aan de beurt. De speler heeft zojuist een tegel geplaatst.

Succes Garantie (Postconditions): Er is een pion op de tegel geplaatst.

Main Succes Scenario (or Basic Flow):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
1. Kiest een pion te plaatsen. 1a. Plaatst de pion op de weide. 1b. Plaatst de pion op de weg. 1c. Plaatst de pion op het stadsdeel. 1d. Plaatst de pion op het klooster.	2. Verifieert de plaatsing.(R17.1) 1a. Als de zet geldig is, speelt het systeem een geluid (R28) af naargelang het landsdeel waar de pion op geplaatst werd.(R17.2) 1b. Als de zet niet geldig is, geeft het systeem de pion terug en wordt een geluid afgespeeld.(R28 + R17.3)

Extensions (or Alternative Flows):

Actor action or intention	System Responsibility
1a. Kiest ervoor geen pion te plaatsen	

UC 4: Een pion terugnemen.

Cross References: R17 R28

Primary Actor: Speler

Stakeholders and Interests:

- Mogelijke menselijke medespelers
- Supporters

Preconditions: Een spel is succesvol gestart. De huidige speler is aan de beurt. De speler heeft ooit een pion op een tegel geplaatst.

Succes Garantie (Postconditions): Er is een pion van een tegel genomen en de puntentelling is aangepast..

Main Succes Scenario (or Basic Flow):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
1. Neemt de pion terug.	2. Verifieert het terugnemen van de pion. (R18.1) 1a. Als het terugnemen geldig is, werkt het systeem de punten bij (R18.3 en R23 en R27) en wordt er een geluid afgespeeld (R28). 1b. Als het terugnemen niet geldig is, gebeurt er niets en wordt er een geluid afgespeeld (R28 + R18.2).

Extensions (or Alternative Flows):

Actor action or intention	System Responsibility
1a. Neemt geen pion terug.	

UC 5: Help raadplegen

Cross References: R1, R9, R21

Primary Actor: Speler

Stakeholders and Interests:

- Mogelijke menselijke medespelers
- Supporters

Preconditions: De applicatie is succesvol opgestart. (R1)

Succes Garantie (Postconditions): De speler heeft de gewenste informatie verkregen en gebruikt deze om verder te gaan.

Main Succes Scenario (or Basic Flow):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
1. Roept de hulpfunctie van de applicatie op. 3. Geeft de gewenste zoektermen op.	2. Laat weten dat hij wacht op input van de gebruiker.(R9) 4. Geeft informatie die het

5. Gebruikt de informatie die nuttig is voor hem/haar. Waarna hij het spel hervat.	beste overeenkomt met de zoektermen.
	6. Het programma/spel wordt hervat.

Extensions (or Alternative Flows):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
<p>*a. De gebruiker kan op elk moment de hulp van het programma beëindigen.</p> <p>1. Ga naar stap 3.</p> <p>5a. De speler krijgt niet zijn gewenste informatie. 1. Ga naar stap 3.</p> <p>5b. De gebruiker wil opnieuw zoeken. 1. Ga naar stap 3.</p>	<p>1. Ga naar stap 6.</p> <p>*b. Indien help opgeroepen wordt tijdens het spelverloop, wordt het spel gepauzeerd. (R21)</p> <p>4a. Het programma vindt geen informatie bij de opgegeven zoekterm.</p>

UC 6: Programmainstellingen veranderen

Cross References: R1, R31

Primary Actor: Gebruiker

Stakeholders and Interests:

- Mogelijke menselijke medespelers
- Supporters

Preconditions: De applicatie is succesvol opgestart. (R1)

Succes Garantie (Postconditions): De instelling die de gebruiker heeft ingegeven worden merkbaar.

Main Succes Scenario (or Basic Flow):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
<p>1. De speler vraagt de mogelijkheid om instellingen te wijzigen.</p> <p>3. De speler verandert instellingen. 1a. Verandert de achtergrondafbeelding. (R30)</p>	<p>2. Het programma geeft de mogelijkheid om instellingen te wijzigen.</p> <p>2. Controleer de geldigheid van het opgegeven bestand. Het bestand is geldig en wordt ingeladen. (R31)</p>

UC 7: Spel laden

Cross References: R1, R8, R27

Primary Actor: Gebruiker

Stakeholders and Interests:

- Mogelijke menselijke medespelers
- Supporters

Preconditions: De applicatie is succesvol opgestart (R1), er is ooit een spel opgeslaan.

Succes Guarantee (Postconditions): De gebruiker hervat het opgeslagen spel.

Main Succes Scenario (or Basic Flow):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
1. De gebruiker vraagt de mogelijkheid om een spel te laden 3. De gebruiker kiest een bestandslocatie 6. De gebruiker kiest een bestandsnaam.	2. Geeft de mogelijkheid om een spel te zoeken en te laden. 4. Controleer geldigheid van de bestandslocatie. 5. De locatie is geldig, geeft de inhoud van de opgegeven locatie weer. 7. Controleert geldigheid van het bestand 8. De opgegeven bestandsnaam is geldig, het spel wordt ingeladen en hervat. (R8 en R27)

Extensions (or Alternative Flows):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
*a. Op elk moment kan de gebruiker het laden van een spel annuleren. 3a. Ga naar stap 3. 3b. Ga naar stap 6, gebruik makende van een voorgestelde locatie. 6a. Ga naar stap 6. 6b. Ga naar stap 3.	1. Hervat wat het bezig was. 5a. De opgegeven bestandslocatie is ongeldig. 1. Geeft een melding. 2. Ga naar stap 3. 8a. Het opgegeven bestand is ongeldig. 1. Geeft een melding. 2. Ga naar stap 6.

UC 8: Spel opslaan**Cross References:** R1, R7, R27**Primary Actor:** Gebruiker**Stakeholders and Interests:**

- Mogelijke menselijke medespelers
- Supporters

Preconditions: De applicatie is succesvol opgestart (R1), er is een spel gestart.**Succes Garantie (Postconditions):** De gebruiker hervat het huidige spel en dit spel werd naar een bestand weggeschreven.**Main Succes Scenario (or Basic Flow):**

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
<ol style="list-style-type: none">1. Vraagt de mogelijkheid om een spel op te slaan.3. Kiest een bestandslocatie.6. Kiest een bestandsnaam.	<ol style="list-style-type: none">2. Geeft de mogelijkheid om een bestandslocatie te zoeken.4. Controleert geldigheid van de bestandslocatie.5. De locatie is geldig, geeft de inhoud van de opgegeven locatie weer.7. Controleert geldigheid van de extentie van het bestand en het uniek zijn van de bestandsnaam.8. De opgegeven bestandsnaam is geldig, het spel wordt opgeslagen en voortgezet. (R7 en R27)

Extensions (or Alternative Flows):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
<p>*a. Op elk moment kan de gebruiker het opslaan van een spel annuleren.</p> <p>*b. Op elk ogenblik kan het opslagmedium plaatsgebrek hebben.</p> <p>3a. Ga naar stap 3.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Hervat wat het bezig was. <ol style="list-style-type: none">1. Geeft een melding.2. Keert terug naar de vorige stap. <ol style="list-style-type: none">5a. De opgegeven bestandslocatie is ongeldig.<ol style="list-style-type: none">1. Geeft een melding.

6a. Ga naar stap 6. 6b. Ga naar stap 3. 2a. Kiest ervoor niet te overschrijven. 2b. Kiest ervoor wel te overschrijven.	2. Ga naar stap 3. 7a. De opgegeven bestandsnaam bestaat al. 1. Geeft een melding, of hij mag overschrijven of niet. 1. Ga naar stap 6. 1. Ga naar stap 8. 8a. De opgegeven extentie is ongeldig. 1. Geeft een melding. 2. Ga naar stap 6.
---	---

UC 9: Speler verwijderen

Cross References: R1, R12

Primary Actor: Gebruiker

Stakeholders and Interests:

- Mogelijke menselijke medespelers
- Supporters

Preconditions: De applicatie is succesvol opgestart (R1), er is een actief spel.

Succes Garantie (Postconditions): De speler is vervangen door een computergestuurde speler.

Main Succes Scenario (or Basic Flow):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
1. Vraagt om zichzelf uit het spel te verwijderen. 3. Bevestigt. 5. Aanvaardt het voorgestelde niveau.	2. Vraagt om bevestiging. 4. Stelt standaard niveau van de computergestuurde speler voor. 6. Vervangt de speler met een computergestuurde speler en hervat het spel. (R12)

Extensions (or Alternative Flows):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
*a. Op elk moment kan de gebruiker het verwijderen van de speler annuleren. 3a. Bevestigt niet.	1. Hervat wat het bezig was. 1. Hervat wat het bezig was.

5a. Aanvaardt het voorgestelde niveau niet. 1. Kiest ander niveau uit een aantal mogelijkheden.	2. Ga naar stap 6.
--	--------------------

UC 10: Tafeloverzicht wijzigen

Cross References: R1, R19, R28

Primary Actor: Gebruiker

Stakeholders and Interests:

- Mogelijke menselijke medespelers
- Supporters

Preconditions: De applicatie is succesvol opgestart (R1), er is een spel gestart.

Succes Garantie (Postconditions): De gebruiker hervat het huidige spel, met een nieuw overzicht.

Main Succes Scenario (or Basic Flow):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
1. Wijzigt het overzicht. 1a. Beweegt het veld naar links. 1b. Beweegt het veld naar rechts. 1c. Beweegt het veld naar boven. 1d. Beweegt het veld naar onder. 1e. Roteert het veld naar links. 1f. Roteert het veld naar rechts. 1g. Zoomt in. 1h. Zoomt uit.	2. Controleert of de wijziging mogelijk is. 3. Indien de wijziging mogelijk is, voert deze uit.(R19) 4. Het spel wordt hervat.

Extensions (or Alternative Flows):

Actor Action (or Intention)	System Responsibility
*a. Op elk moment kan de gebruiker het overzicht herzetten naar het standaard beeld. *b. Op elk ogenblik kan de gebruiker zijn laatste camerabewerking ongedaan maken. 1a. Ga naar stap 1.	1. Herzet het overzicht naar standaardwaarden. 1. Herzet het overzicht naar de vorige waarden.

	<p>3a. Indien de overzichtswijziging niet mogelijk is.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Geeft melding met geluid.(R28)2. Ga naar stap 4.
--	---