Use Cases Racing Sprint 2

**De speler rijdt rondjes op het circuit. Het spel houdt het traject van zijn snelste ronde bij**

Beschrijving

De speler rijdt rondjes. Na elke afgelegde ronde wordt er gekeken of hij zijn tijd heeft verbeterd

Prioriteit

Hoog

Complexiteit met ontwerp en code.

Hoog

Precondities

* De speler is ingelogd
* De ontwerper heeft reeds een circuit aangemaakt waarop een speler kan rijden

Postcondities

* Het afgelegde traject van zijn snelste ronde wordt geschreven naar de database

Primaire actoren

* Speler

Secundaire actoren

Successcenario

1. De speler kiest een reeds bestaand circuit
2. De speler geeft aan dat hij de race wenst te starten
3. De speler rijdt rondjes op het circuit
4. Het spel houdt het traject van zijn snelste ronde bij
5. Het systeem schrijft het traject van zijn snelste ronde naar de database

Alternatieve scenario’s

3.a Na elke ronde vragen of de speler nog wenst verder te rijden

**De speler herbekijkt het traject van zijn snelste ronde**

Beschrijving

De speler kan een herhaling zien van zijn snelste ronde van een bepaald circuit

Prioriteit

Hoog

Complexiteit met ontwerp en code.

Hoog

Precondities

* De speler is ingelogd
* De racer heeft minstens één ronde afgelegd op een bepaald circuit

Postcondities

* De speler vragen of hij zijn replay wil herbekijken of iets ander wenst te doen

Primaire actoren

* Speler

Secundaire actoren

Successcenario

1. De speler kiest een reeds bestaand circuit
2. De speler selecteert de herhaling van hemzelf die hij wilt bekijken
3. De speler herbekijkt de herhaling

# De gebruiker organiseert een toernooi, bestaande uit meerdere races. Er zijn verschillende formules mogelijk: hoogste totaalscore, snelste totaaltijd, langste afstand afgelegd in gegeven tijdspanne

Beschrijving

De gebruiker organiseert een toernooi waar hij een aantal circuits (races) selecteert waarop de spelers zullen rijden. Er zijn verschillende formules mogelijk waarop het eindresultaat dan wordt berekend

Prioriteit

Hoog

Complexiteit met ontwerp en code.

Gemiddeld

Precondities

* De gebruiker is ingelogd
* Het systeem moet al een reeds aantal circuits ter beschikking hebben waaruit de gebruiker kan selecteren

Postcondities

* De gebruiker selecteer minstens twee circuits
* Het zijn geldige circuits
* Het toernooi moet starten en eindigen met vooraf bepaalde datums

Primaire actoren

* Gebruiker (circuitontwerper of speler)

Successcenario

1. De gebruiker geeft een naam aan het toernooi
2. De gebruiker kiest welke formule wordt toegepast op het toernooi
3. De gebruiker legt de start en eind datum van het toernooi vast
4. De gebruiker legt het aantal maximum aantal spelers vast die kunnen deelnemen
5. De gebruiker voegt meerdere circuits toe aan het toernooi
6. De gebruiker submit zijn toernooi

Alternatieve scenario’s

6.a Geen circuits geselecteerd, terug naar stap 5.

**De speler pauzeert het spel**

Beschrijving

De speler kan tijdens de race het spel pauzeren

Prioriteit

Gemiddeld

Complexiteit met ontwerp en code.

Gemiddeld

Precondities

* De speler is ingelogd
* De racer heeft reeds een race gekozen en gestart

Postcondities

* De speler kan via een knop het pauze menu weergeven

Primaire actoren

* Speler

Secundaire actoren

Successcenario

1. De speler heeft een race reeds gestart
2. De speler geeft de pauze aan via de pauze knop
3. De speler krijgt het pauze menu te zien