

Use Case Beschrijvingen

Player

UC01

UC01_Connect	
Actor	PlayerGun (intern systeem)
Samenvatting	Verbinden met de TCP server van de spelleider
Preconditie	Gun wordt voor het eerst opgestart, of startsignaal wordt ontvangen.
Beschrijving	1. Connect with Leader Server/Broker 2. Go to UC02_PreGameSetup
Postconditie	Verbinding met spelleider is opgezet
Uitzonderingen	Als er geen verbinding gemaakt kan worden, wordt er gedisplayed "No connection with Game Leader"

UC02

UC02_GameSetup	
Actor	PlayerGun (intern systeem)
Samenvatting	Ontvangen van spel instellingen
Preconditie	Startsignaal wordt ontvangen
Beschrijving	1. Check if connected 2. Display "Waiting for Start" 3. Get Game Data 1. Send get_data request 2. Wait for data 4. Store game data 5. Respond to Setting Check from Leader 6. Go to UC03_ReadyUp
Postconditie	Spel instellingen zijn opgeslagen en verwerkt
Uitzonderingen	Als setting check gefailed wordt (CRC/checksum komt niet overeen), go to 3

UC03

UC03_ReadyUp	
Actor	Player
Samenvatting	Wacht tot speler bevestiging geeft dat ze klaar zijn om te beginnen
Preconditie	Startsignaal wordt ontvangen

UC03_ReadyUp	
Beschrijving	<ol style="list-style-type: none"> 1. Display "Press Trigger and Reload to Ready Up" 2. Send ready signal after reload and trigger press get registered 3. Set LEDs to team color 4. After Start Signal, Go to UC041_GameState
Postconditie	Speler staat klaar om te beginnen met het spel

GameLeader

UC04

UC04_Start	
Actor	GameLeader
Samenvatting	Starten van lasergame spel
Preconditie	Startsignaal wordt ontvangen
Beschrijving	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wait for ready signal from all players 2. Display all ready players 3. If all players ready, send start signal 4. Go to UC051_GameTime
Postconditie	Spel wordt gestart

UC051

UC051_GameTimer	
Actor	GameLeader (intern systeem)
Samenvatting	Bijhouden van de resterende tijd in het spel
Preconditie	Startsignaal wordt ontvangen
Beschrijving	<ol style="list-style-type: none"> 1. Display Game timer 2. When game timer over, go to UC06_ReceivePostGameData

UC052

UC052_PlayerStatus	
Actor	GameLeader (intern systeem)
Samenvatting	Levend of dood status van spelers regelen
Preconditie	Startsignaal wordt ontvangen
Beschrijving	<ol style="list-style-type: none"> 1. Receive Game over from Players 2. Display Player Status 3. When only one player left, go to UC06_ReceivePostGameData