|  |  |
| --- | --- |
| **UC05\_GameOver** | |
| **Actor** | GameLeader |
| **Sammenvatting** | Na een speler zijn levens kwijt is of de speeltijd op is zal er verschillende functies uitgevoerd worden en dan door gestuurd worden naar UC06\_SendPostGameData. |
| **Precondititie** | Komt uit GameState. |
| **Beschijving** | 1. Play Game Over sound 2. Disable shooting and getting hit. 3. Send Game Over Message to Leader 4. Display “Game Over” 5. Wait for end of Game Time, then go to UC06\_SendPostGameData. |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC06\_SendPostGameData** | |
| **Actor** | - |
| **Sammenvatting** | geeft de benodigde informatie door en wordt daarna doorgestuurd naar UC02\_GameSetup. |
| **Precondititie** | Komt uit GameOver. |
| **Beschijving** | 1. Send Data to Leader server. 2. Hits regesterd with Timestamps. 3. Remaining health. 4. Shots taken. 5. Go to UC02\_GameSetup. |