

Use cases

1. Het spel spelen

1.1 Het spel beginnen

Hierbij starten de standaard gebruikers het programma op de pda, waar gevraagd wordt om enige informatie te geven. Deze informatie zal zich in eerste instantie beperken tot een naam. Indien er geen fout is opgetreden bij het ingeven, wordt er een wachtscherf getoond. Als er genoeg gebruikers zijn aangemeld, komt er een scherm dat aangeeft dat het spel gaat beginnen. Daarna gaat men door naar de use case "Schapen vangen".

Stap	Gebruiker	Systeem
1.	Start het programma.	
2.		Vraagt de login informatie.
3.	Stuurt login informatie.	
4.		Controle van de login informatie. (Correct)
5.		Slaagt de login informatie op.
6.		Toont wachtscherf.
7.		Toont 'Spel begint'-scherm.

1.2 Schapen vangen

Hierbij zal de gebruiker zich verplaatsen door het gebouw en op zoek gaan naar schapen die rondlopen in het gebouw vangen. Op het scherm wordt een kaart getoond van het gebouw, de locatie van de gebruiker en een cirkel van wat zichtbaar is voor de gebruiker. Alles wat zich binnen deze cirkel bevindt, wordt ook getoond. Als men dicht genoeg bij een schaap komt, vangt men dit schaap. Als de gebruiker genoeg schapen heeft gevangen, gaat men naar de use case "Einde spel".

Stap	Gebruiker	Systeem
1.		Toont hoofdscherf.
2.	Komt in de buurt van een schaap.	
3.		Stuurt de positie door van het schaap.
4.	Ziet het schaap verschijnen en loopt er naartoe. (dicht genoeg erbij)	
5.		Merkt dat de gebruiker het schaap vangt. En geeft dit aan.

1.3 Einde spel

Hier wordt gecontroleerd of een gebruiker genoeg schapen gevangen heeft. Indien dit zo is, wordt dit doorgegeven aan alle gebruikers en wordt de eindscore weergegeven. Anders gaat men verder met de use case "Schapen vangen".

Stap	Gebruiker	Systeem
1.		Controle van het aantal gevangen schapen. (maximum aantal)
2.		Toont de eindscore.
3.	Sluit het programma af.	

1.4 Alternatieve paden

- 1.1.4

Stap	Gebruiker	Systeem
4.alt		Controle van de login informatie. (Fout)
5.alt		Toont foutboodschap.
		Ga door met stap 2.

- 1.2.4

Stap	Gebruiker	Systeem
4.alt	Ziet het schaap verschijnen en loopt er naartoe. (niet dicht genoeg erbij)	
		Ga door met stap 3.

- 1.3.1

Stap	Gebruiker	Systeem
1.alt		Controle van het aantal gevangen schapen. (Nog niet genoeg gevangen)
		Ga door met stap 1.2.1.

2. De server beheren

2.1 De server starten

Bij het starten van de server zal er een GUI getoond worden waarin de beheerder kan aangeven wat de verschillende instellingen zijn van het spel. Eenmaal dit is ingesteld, wordt de server gestart en kunnen gebruikers verbinden. Vanaf er genoeg gebruikers zijn, zal het spel beginnen en gaat men naar de use case "gedurende het spel".

Stap	Beheerder	Systeem
1.	Start het programma.	
2.		Toont een GUI om de server in te stellen.
3.	Geeft aan hoeveel schapen er gevangen moet worden.	
4.	Geeft aan hoe groot de zichtbaarheid is.	
5.	Geeft aan hoeveel spelers er nodig zijn.	
6.		Controleert de informatie (correct)
7.		Toont spel GUI.
8.		Controleert dat er genoeg gebruikers zijn(ja)

2.2 Gedurende het spel

Gedurende het spel wordt er enkel de locaties van alle entiteiten getoond en de scores, zodat de beheerder het spelverloop kan meevolgen. Ondertussen controleert het systeem of er genoeg schapen zijn gevangen, indien ja, dan gaat men door naar de use case "Einde server".

Stap	Beheerder	Systeem
1.		Controleert of een gebruiker genoeg schapen heeft gevangen (ja)

2.3 Einde spel

Op het einde van het spel wordt de uitslag opgeslagen en sluit de server zich af.

Stap	Beheerder	Systeem
1.		Slaat de uitslag van het spel op.
2.		Sluit de server af.

2.4 Alternatieve paden

- 1.1.6

Stap	Gebruiker	Systeem
6.alt		Controle van de informatie. (Fout)
7.alt		Toont foutboodschap.
		Ga door met stap 2.

- 1.2.1

Stap	Gebruiker	Systeem
1.alt		Controleert of een gebruiker genoeg schapen heeft gevangen (Nee)
		Ga door met stap 1.

3. Actors

3.1 De gebruiker

De standaard gebruikers van het programma kan eender wie zijn die wil deelnemen aan het spel. Er zal uiteraard wel vereist worden dat de gebruiker een minimum leeftijd heeft (bv 6-7 jaar), zodat hij/zij kan rondlopen met de PDA.

3.2 De beheerder

De beheerder is iemand die instelt hoeveel spelers er nodig zijn voor het spel begint, hoe groot de zichtbaarheid is per gebruiker en hoeveel schapen er gevangen moeten worden om te winnen. Daarnaast kan hij/zij aan de hand van een GUI het spel volgen en weten waar alle gebruikers zijn.

De gebruiker start het systeem.

Het systeem toont het welkomsscherm.

De gebruiker vult de login informatie in.

Het systeem controleert deze informatie en bevindt die correct.

Het systeem toont een wachtscherm tot er genoeg gebruikers zijn,

waarna het het hoofdscherm toont.

Het systeem controleert de login informatie van de gebruiker.

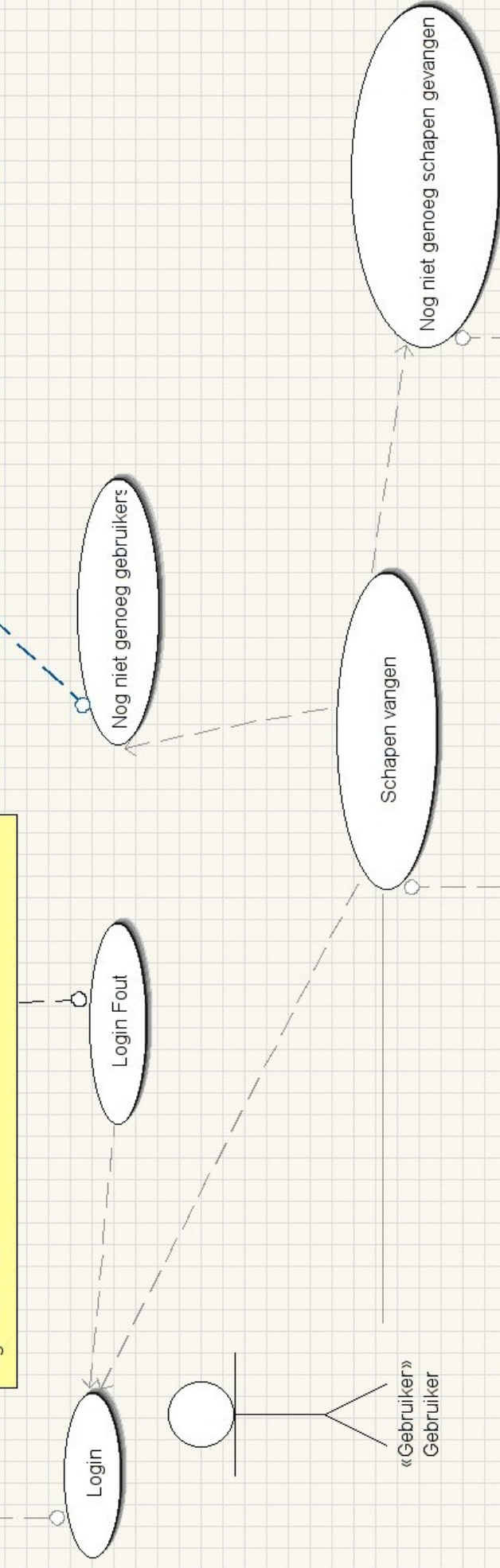
Deze is niet correct.

Het systeem toont een foutboodschap en vraagt opnieuw de

login informatie.

Het systeem controleert of er genoeg gebruikers zijn, dit is niet zo.

Het systeem toont het wachtscherm opnieuw.



De gebruiker loopt rond.

Het systeem merkt dat de gebruiker in de buurt komt van een schaap.

Het systeem toont dit schaap.

De gebruiker loopt naar het schaap toe.

Het systeem merkt dat de gebruiker dicht bij het schaap staat.

Het systeem geeft aan dat de gebruiker een schaap gevangen heeft.

Het systeem controleert of er genoeg schapen zijn gevangen en dit is zo.

Het systeem geeft aan dat het spel beëindigt is en toont de eindscore.

De gebruiker sluit het programma af.

Het systeem controleert of er genoeg schapen gevangen zijn.

Dit is niet het geval.

De gebruiker loopt verder rond, op zoek naar een nieuw schaap.