

Specificatie: Use Case model en Use-Cases

Groep: Alpha Apps

Use-Case model

Actuatoren:

- De speler (degene die het spel speelt)
- Het spel zelf
- De smartphone

Voornaamste acties:

- Het spel starten UC01
- Het hoofdmenu openen UC02
- Het Shop menu openen UC03
- Een wapen/pantser upgraden UC04
- Collision UC05
- Spel afsluiten UC06
- Interrupt (van smartphone) UC07

UC#	UC01
Naam	Begin spel
Beschrijving	Deze use-case dient voor het beginnen of het doorgaan met het spel
Primaire actor	De speler van het spel
Trigger	De speler drukt op de knop Play/continue in het hoofd menu
Basic Flow:	
Stap	Actie
	1. De speler drukt op de knop Play/continue in het hoofdmenu
	2. Het spel sluit het hoofd menu
	3. Er wordt gekeken of het spel al bezig was
	4.1 Er wordt een nieuw spel gestart
Alternative flows	
	4.2 Er was al een spel begonnen en er wordt verder gegaan waar de gebruiker gebleven was
Pre conditions	N.v.t
Post conditions	Het hoofd menu is afgesloten en het spel is bezig
Business rules	N.v.t
Supplementary requirements	Het spel moet 24/7 gespeeld kunnen worden

UC#	UC02
Naam	Open hoofd menu
Beschrijving	Deze use-case dient voor het openen van het hoofdmenu
Primaire actor	De speler van het spel
Secundaire actor	Het spel zelf
Trigger	Het spel wordt gestart of de speler tilt de smartphone van verticaal naar horizontaal
Basic Flow:	
Stap	Actie
	1. De speler tilt de smartphone van verticaal naar horizontaal
	2. Het spel wordt gepauzeerd
	3. Het hoofdmenu wordt geopend
Alternative flows	
	1.1 Het spel wordt gestart
	1.2 Het hoofdmenu wordt geladen
Pre conditions	N.v.t
Post conditions	Het spel is gepauzeerd en het hoofdmenu is geopend
Business rules	N.v.t
Supplementary requirements	Het spel moet 24/7 gespeeld kunnen worden

UC#	UC03
Naam	Open shop menu
Beschrijving	Deze use-case dient voor het openen van het shop menu
Primaire actor	De speler van het spel
Trigger	De speler drukt op de knop Shop in het hoofdmenu
Basic Flow:	
Stap	Actie
	1. De speler drukt op de knop Shop in het hoofdmenu
	2. Het spel sluit het hoofd menu
	3. Het Shop menu wordt geopend
Alternative flows	
	N.v.t
Pre conditions	N.v.t
Post conditions	Het shop menu is geopend
Business rules	N.v.t
Supplementary requirements	Het spel moet 24/7 gespeeld kunnen worden

UC#	UC04
Naam	Upgrade item
Beschrijving	Deze use-case dient voor het upgraden van de wapens/pantser
Primaire actor	De speler van het spel
Trigger	De speler drukt op de knop upgrade
Basic Flow:	
Stap	Actie
	1. De speler drukt op de knop upgrade
	2. Het benodigd aantal Alpha Points wordt van het totaal afgehaalt
	3. Wapen wordt toegevoegd aan lijst met beschikbare wapens
Alternative flows	
	N.v.t
Pre conditions	Speler heeft genoeg Alpha Points
Post conditions	Wapen toegevoegd aan lijst beschikbare wapens, of er wordt een exception gegenereerd
Business rules	N.v.t
Supplementary requirements	Shop menu moet 24/7 beschikbaar zijn

UC#	UC05
Naam	Collision
Beschrijving	Deze use-case dient ervoor om collision te regelen
Primaire actor	Het spel zelf
Trigger	Er is een collision tussen het schip, meteoriet, kogel of vijandelijk ship
Basic Flow:	
Stap	Actie
	1. Er is een collision
	2. Er wordt gekeken wie wat raakt
	3. Het aantal damage points wordt van het leven/pantser van het schip afgehaald
	4. Als het schip geen leven/pantser meer overheeft ontploft het
	5. Het spel wordt gestopt
Alternative flows	
	3.1 Het aantal damage points wordt van het vijandelijke schip afgehaald
	3.2 Als het vijandelijke schip geen leven meer heeft ontploft het
Pre conditions	Het schip heeft nog leven/pantser
Post conditions	Het aantal health points is van het betreffende schip afgehaald
Business rules	N.v.t
Supplementary requirements	Er moet 24/7 een collision mogelijk zijn

UC#	UC06
Naam	Spel afsluiten
Beschrijving	Deze use-case dient ervoor om het spel af te sluiten
Primaire actor	De gebruiker
Trigger	Er wordt op de knop Quit gedrukt
Basic Flow:	
Stap	Actie
	1. Er wordt op de knop quit gedrukt
	2. Melding om voor bevestiging
	3. Gegevens worden opgeslagen
	4. Spel wordt afgesloten
Alternative flows	
	3.1 Er wordt geannuleerd
	3.2 Terug naar hoofdmenu
Pre conditions	N.v.t
Post conditions	...
Business rules	N.v.t
Supplementary requirements	Het spel moet ten allen tijden kunnen worden afgesloten

UC#	UC07
Naam	Interrupt
Beschrijving	Deze use-case dient ervoor om te pauzeren als er een interrupt komt
Primaire actor	De smartphone
Trigger	De smartphone geeft een interrupt
Basic Flow:	
Stap	Actie
	1. Interrupt komt binnen
	2. Het spel wordt gepauzeerd
	3. Gegevens worden opgeslagen
Alternative flows	
	N.v.t
Pre conditions	
Post conditions	Spel is gepauzeerd en gegevens zijn opgeslagen
Business rules	N.v.t
Supplementary requirements	Er kan ten alle tijden een interrupt mogelijk zijn