Hang man - use cases en scenario's

Use Cases

Je hebt eigenlijk maar een paar use cases:

1. Als speler wil het spel starten omdat ik het spel wil gaan spelen
2. Als speler wil een beurt spelen en een letter raden om het woord te raden
3. Als speler wil ik het spel stoppen omdat ik het niet wil afmaken
4. Als beheerder wil ik de woorden die een speler kan raden veranderen

Bedenk bij alle use cases de stappen die je wilt uitvoeren om het te testen.

Bij use case 2 moet je meerdere zaken testen, denk aan ongeldige invoer, of een letter invoeren die je al hebt geraden, of een hoofdletter invullen van een kleine letter die al is geraden, bedenk verschillende scenario's en beschrijf de stap of stappen.

Bij use case 2 eindigt het spel ook. Het eindigt of omdat je te veel beurten hebt gehad, of omdat je hebt gewonnen en het woord hebt geraden.

Opdracht

Maak een hoofdstukje van elke use case en beschrijf bij elke use case een scenario. Beschrijf de stap of stappen die je moet doorlopen voor het scenario.

Bij use case 2 beschrijf je minimaal 5 scenario's met de bijbehorende stappen.

Als alle stappen zijn beschreven dan voer je alle suit en beschrijf je per proces de bevindingen.

Inleveren

Werk alle scenario's uit en beschrijf deze. Verdeel de scenario's per use case.

--

Revision #1
Created 2023-07-14 08:04:46 UTC by Max
Updated 2023-07-14 08:08:18 UTC by Max