Praktikum 1 SWEN1

**Brief Chat benutzen**

Der Spieler kann sich mit anderen Spielern in derselben Lobby unterhalten, indem der Spieler das Chatfenster sich rechts befindend, benutzt.

**Casual Spielmodus auswählen**

Standardszenario

Der Spieler ist auf der Startseite. Der Spieler wählt den Spielmodus aus um ein Spiel zu starten. Der Spielmodus «Privates Spiel» wird vom Spieler ausgewählt. Nun kann der Spieler Freunde in die dabei erstellte Lobby einladen. Sobald alle Mitspieler bereit sind, kann der Spieler das Spiel starten.

Alternativszenario

Der Spieler ist auf der Startseite. Der Spieler wählt den Spielmodus aus um ein Spiel zu starten. Der Spielmodus «Battle Royal» wird vom Spieler ausgewählt. Der Spieler tritt einer Lobby bei. Das Spiel h startet automatisch, sobald 99 weitere Spieler der Lobby beigetreten sind.

**Fully Dressed Motorrad bewegen**

Umfang: Motorradbewegungen

Ebene: Anwenderziel

Primärakteur: Spieler

Stakeholder und Interessen:

Spieler: Möchte das Motorrad in eine gewünschte Richtung bewegen.

Mitspieler: Möchten das Motorrad in eine gewünschte Richtung bewegen.

System: Möchte mehrere Spieler in einem Spiel haben, welche das Motorrad bewegen.

Vorbedingungen: Mindestens 2 Spieler sind im Spiel

Nachbedingungen: Mindestens 2 Spieler sind in der Lage ihr Motorrad zu bewegen.

Standardablauf:

1. Spieler/Mitspieler drücken eine Pfeiltaste
2. System überprüft, ob ein Hindernis direkt vorne in der gewünschten Richtung ist
3. Falls nein: Das Motorrad des Spielers/Mitspielers bewegt sich in die Richtung der gedrückten Pfeiltaste
4. Falls ja: Der Spieler/Mitspieler scheidet aus.

Punkt 1 bis 3 wiederholt sich bis Punkt 4 in Kraft tritt.

**Anwendungsfalldiagramm**

**System-Sequenz-Diagramm für Motorrad bewegen**

System

Spieler/Mitspieler

Pfeiltaste drücken

Loop

System überprüft ob Hindernis

Wenn nein

Wenn ja

«Game Over» Nachricht

Motorrad bewegen