

5. Planung des Skeletons

DeutschOverflow

Supervisor:
Kovács Márton

Members:

Ádám Zsófia
Hedrich Ádám
Pintér Balázs
Fucskár Patrícia
Tassi Timián

SOSK6A
H9HFFV
ZGY18G
XKYA00
MY53U

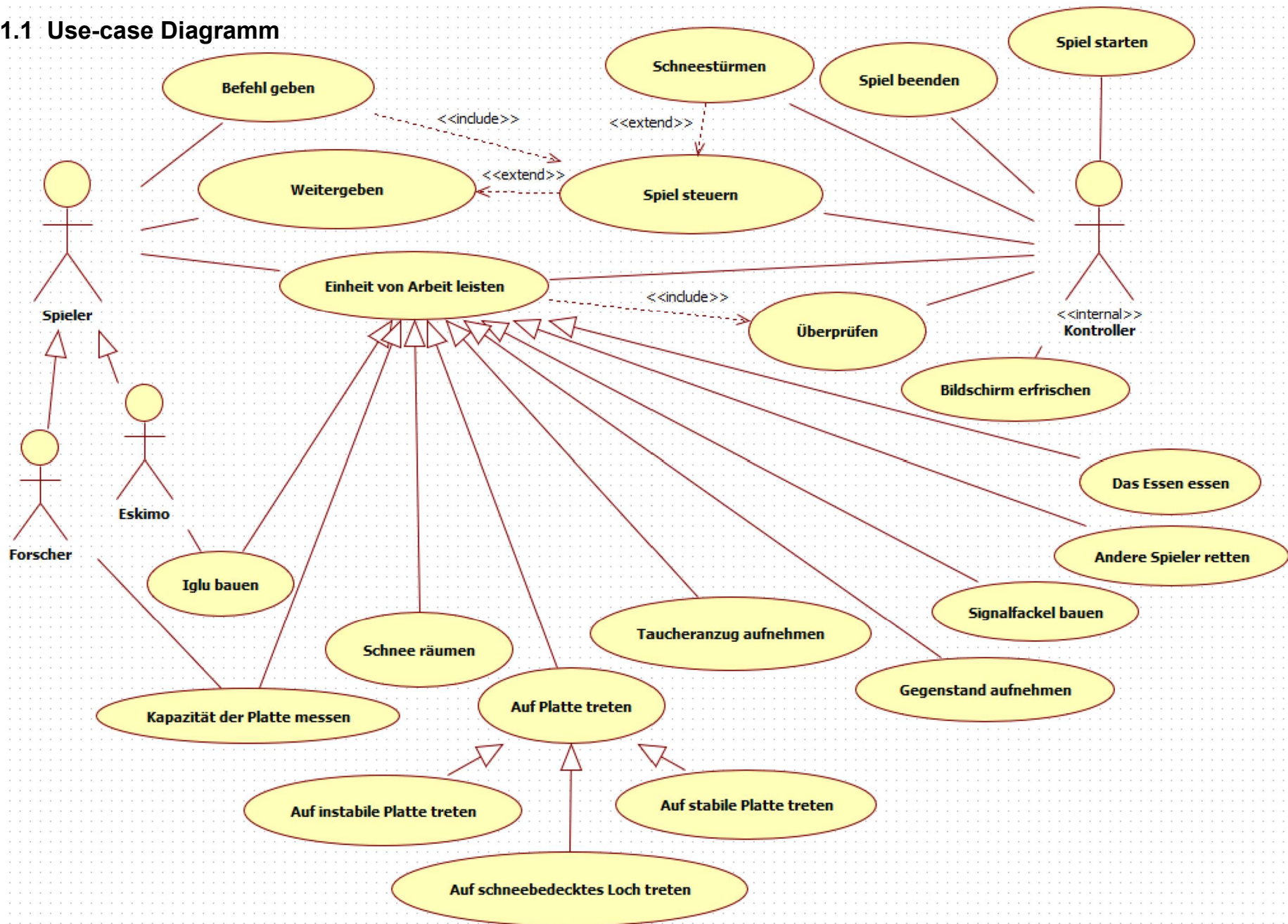
adamzsofi.mail@gmail.com
hedrichadam09@gmail.com
pinterbalazs21@gmail.com
fucskar.patricia@gmail.com
timian.tassi@gmail.com

25. März 2020

5. Planung des Skeletons

5.1 Die reale Use-cases der Skeleton Modell

5.1.1 Use-case Diagramm



5.1.2 Use-case Beschreibungen

5.1.3 Use-case Beschreibungen

Name von Use-case	Spiel starten
Kurze Beschreibung	Kontroller startet das Spiel
Akteur	Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kontroller initiiert das Spiel 2. Kontroller zeigt das Spiel an Spielern

Name von Use-case	Spiel beenden
Kurze Beschreibung	Kontroller beendet das Spiel
Akteur	Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kontroller schließt das Spiel ab 2. Kontroller schließt das Fenster des Spieles

Name von Use-case	Spiel steuern
Kurze Beschreibung	Kontroller steuert & koordiniert das Spiel
Akteur	Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das System wählt den neuen Spieler aus 2. Das System zeigt den aktiven Spieler
Alternative Tätigkeit	1.A.1. Das System generiert einen Schneesturm

Name von Use-case	Befehl geben
Kurze Beschreibung	Spieler gibt einen Befehl
Akteur	Spieler
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler gibt einen Befehl 2. Das System speichert den Befehl des Spielers

Name von Use-case	Bildschirm erfrischen
Kurze Beschreibung	Kontroller erfrischt den Benutzbildschirm
Akteur	Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das System stellt den Bildschirm zusammen 2. Das System zeigt den Bildschirm an Spieler

Name von Use-case	Einheit von Arbeit leisten
Kurze Beschreibung	Spieler leistet eine Einheit von Arbeit
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler wählt den Typ von Arbeit: eine Einheit Schnee von Platte entfernen, auf eine benachbarte Eisplatte treten, einen Gegenstand von Platte aufnehmen, Verwendung einer Spezialfähigkeit 3. Das System speichert die Auswahl 4. Das System führt den gewählten Arbeitsprozess aus

Spezifizierungen von Einheit von Arbeit leisten:

Name von Use-case	Auf Platte treten
Kurze Beschreibung	Spieler tritt von seiner Platte auf eine Nachbarplatte
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler zeigt nach einer Richtung, um Nachbarplatte treten 2. Das System fragt die Position von Player ab 3. Das System entfernt den Spieler von Platte 4. Das System stellt die neue Position von Spieler 5. Das System ordnet den Spieler zur Platte 6. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der Spieler mit 1 Arbeitseinheit
Alternative Tätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1.A.1. Der Spieler zeigt nach einer Richtung, wo es keine Platte mehr gibt (Randplatte) 1.A.2. Das System warnt den Spieler über den Misserfolg der Tätigkeit

Name von Use-case	Auf instabile Platte treten
Kurze Beschreibung	Spieler tritt auf instabile Platte
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler zeigt nach einer Richtung, um Nachbarplatte treten 2. Das System fragt die Position von Player ab 3. Das System entfernt den Spieler von Platte 4. Das System stellt die neue Position von Spieler 5. Das System ordnet den Spieler „zur Platte“ 6. Das System misst die Kapazität der Platte 7. Das System hat sichergestellt, dass die Platte so viele Spieler tragen kann 8. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der Spieler mit 1 Arbeitseinheit
Alternative Tätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 6.A.1. Das System hat die Kapazität ist nicht genug für so viele Spieler 6.A.2. Das System stellt für alle Spieler, die sich „in Platte befinden“ „inWasser“ Parameter ein 6.A.3. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der aktuellen Spieler mit 1 Arbeitseinheit

Name von Use-case	Auf schneebedecktes Loch treten
Kurze Beschreibung	Spieler tritt auf schneebedecktes Loch
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler zeigt nach einer Richtung, um Nachbarplatte treten 2. Das System fragt die Position von Player ab 3. Das System entfernt den Spieler von Platte 4. Das System stellt die neue Position von Spieler 5. Das System ordnet den Spieler „zur Platte“ 6. Das System stellt für den Spieler „inWasser“ Parameter ein 7. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der Spieler mit 1 Arbeitseinheit

Name von Use-case	Auf stabile Platte treten
Kurze Beschreibung	Spieler tritt auf stabile Platte
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler zeigt nach einer Richtung, um Nachbarplatte treten 2. Das System fragt die Position von Player ab 3. Das System entfernt den Spieler von Platte 4. Das System stellt die neue Position von Spieler 5. Das System ordnet den Spieler „zur Platte“ 6. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der Spieler mit 1 Arbeitseinheit

Name von Use-case	Gegenstand aufnehmen
Kurze Beschreibung	Spieler nimmt einen Gegenstand auf
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler zeigt einen Gegenstand, -der auf Platte liegt-, aufzunehmen 2. Das System stellt sicher der Spieler keinen Gegenstand in Hände hat 3. Das System ordnet den Gegenstand zum Spieler 4. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der Spieler mit 1 Arbeitseinheit
Alternative Tätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 2.A.1. Der Spieler hat schon etwas in seiner Hand 2.A.2. Das System warnt den Spieler über den Misserfolg der Tätigkeit

Name von Use-case	Schnee räumen
Kurze Beschreibung	Spieler räumt Schnee von Platte
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler signalisiert seine Absicht: Schnee von Platte entfernen 2. Das System fragt die Position von Player ab 3. Das System erniedrigt Schnee der Platte mit einer Schneeeinheit 4. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der Spieler mit 1 Arbeitseinheit
Alternative Tätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1.A.1. Der Spieler zeigt an Schaufel an seiner Hand, um Schnee von Platte entfernen 1.A.2. Das System fragt die Position von Player ab 1.A.3. Das System erniedrigt Schnee der Platte mit 2 Schneeeinheit 1.A.4. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der Spieler mit 1 Arbeitseinheit

Name von Use-case	Andere Spieler retten
Kurze Beschreibung	Spieler rettet andere Spieler
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler zeigt an seinem Seil 2. Der Spieler gibt eine Richtung an 3. Das System fragt die Position von Player ab 4. Das System fragt „die Nachbarplatte“ nach gegebener Richtung ab 5. Das System fragt die Spieler - die im Wasser an der Platte sind – ab 6. Das System stellt die Player auf die Platte des Helfers 7. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der Spieler mit 1 Arbeitseinheit
Alternative Tätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 4.A.1. Das System hat keine Spieler im Wasser gefunden 4.A.2. Das System warnt den Spieler über den Misserfolg der Tätigkeit

Name von Use-case	Das Essen essen
Kurze Beschreibung	Spieler isst sein Essen
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler signalisiert seine Absicht: er möchte seinen Essen von seiner Hand essen 2. Das System erhöht die Körpertemperatur vom Spieler mit einer Körpertemperatureinheit 3. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der Spieler mit 1 Arbeitseinheit

Name von Use-case	Signalfackel bauen
Kurze Beschreibung	Spieler(n) baut das Signalfackel zusammen
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler signalisiert seine Absicht: Signalfackel bauen 2. Das System fragt die Spieler der Platte ab 3. Das System fragt die Gegenstände – die auf die Platte gelegt sind- ab 4. Das System wertet die Bedingung [alle Spieler sind in einer Platte und alle Bestandteile der Signalfackel sind auf dieser Platte vorhanden] aus 5. Das System alles richtig gefunden, benachrichtigt die Spieler über den Gewinn 6. Das System schließt das Spiel ab
Alternative Tätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 4.A.1. Das System hat die Bedingung nicht richtig gefunden 4.A.2. Das System warnt den Spieler über den Misserfolg der Tätigkeit

Name von Use-case	Taucheranzug aufnehmen
Kurze Beschreibung	Spieler kleidet sich in Taucheranzug
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler signalisiert seine Absicht: den Taucheranzug aufnehmen 2. Das System ordnet zum Spieler den Taucheranzug 3. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der Spieler mit 1 Arbeitseinheit

Name von Use-case	Iglu bauen
Kurze Beschreibung	Spieler baut ein Iglu auf die Platte
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler signalisiert seine Absicht: Iglu bauen 2. Das System fragt die Position des Spielers ab 3. Das System stellt sicher, dass der Spieler nicht im Wasser steht 4. Das System stellt ein Iglu auf die Platte 5. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der Spieler mit 1 Arbeitseinheit
Alternative Tätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 3.A.1. Das System bringt ans Licht, dass der Spieler steht im Wasser steht 3.A.2. Das System warnt den Spieler über den Misserfolg der Tätigkeit

Name von Use-case	Kapazität der Platte messen
Kurze Beschreibung	Spieler misst die Kapazität der Platte
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler signalisiert seine Absicht: Kapazität der Platte messen 2. Das System fragt die Position des Spielers ab 3. Das System stellt sicher, dass der Spieler nicht im Wasser steht 4. Das System gibt die Kapazität von Platte an 5. Das System erniedrigt Gesamteinheit von Arbeit der Spieler mit 1 Arbeitseinheit
Alternative Tätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 3.A.1. Das System bringt ans Licht, dass der Spieler steht im Wasser steht 3.A.2. Das System warnt den Spieler über den Misserfolg der Tätigkeit

Name von Use-case	Weitergeben
Kurze Beschreibung	Spieler gibt das Spiel weiter
Akteur	Spieler, Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler benutzt vollständig seinen Gesamtarbeit (4 Einheit) 2. Das System speichert, dass der Spieler seine Arbeit geleistet hat
Alternative Tätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1.A.1. Der Spieler gibt das Spiel weiter (Arbeit übrig), sagt „ÜBERGEBEN“ 1.A.2. Das System speichert, dass der Spieler seine Arbeit geleistet hat

Name von Use-case	Überprüfen
Kurze Beschreibung	Kontroller überprüft das Spiel
Akteur	Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das System hat überprüft die Bedingungen: [Signalfackel nicht zusammengebaut wurde], [keine der Spieler hat Körpertemperatur 0], [keine der Spieler stirbt im Wasser] 2. Das System hat alles richtig gefunden
Alternative Tätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1.A.1. Team hat die Signalfackel aufgebaut 1.A.2. Das System benachrichtigt die Spieler über den Gewinn des Spieles 1.A.3. Das System schließt das Spiel ab 1.B.1. Jemand abkühlt, also Körpertemperatur eines Spielers ist 0. 1.B.2. Das System benachrichtigt die Spieler über den Verlust des Spieles 1.B.3. Das System schließt das Spiel ab 1.C.1. Jemand stirbt im Wasser 1.C.2. Das System benachrichtigt die Spieler über den Verlust des Spieles 1.C.3. Das System schließt das Spiel ab

Name von Use-case	Schneestürmen
Kurze Beschreibung	Kontroller generiert einen Schneesturm
Akteur	Kontroller
Haupttätigkeit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das System wählt zufällige Platten aus 2. Das System inkrementiert die Menge der Schnee auf generierten Platten 3. Das System fragt ab, ob ein Iglu auf die einzelnen Platten steht 4. Das System hat kein Iglu auf die einzelnen Platten gefunden 5. Das System fragt die Spieler ab, die in den generierten Platten liegen 6. Das System dekrementiert die Körpertemperatur der Spieler 7. Das System stellt sicher, ob jemanden abkühlt ist 8. Das System hat keine Spieler gefunden, die abkühlt sind
Alternative Tätigkeit	3.A.1. Das System hat Iglu auf der einzelnen Platte gefunden
	7.A.1. Das System hat jemandem gefunden, der abkühlt ist
	7.A.2. Das System informiert die Spieler über den Verlust des Spieles
	7.A.3. Das System schließt das Spiel ab

5.2 Der Plan vom Bedienfeld des Skeletons, Dialogen

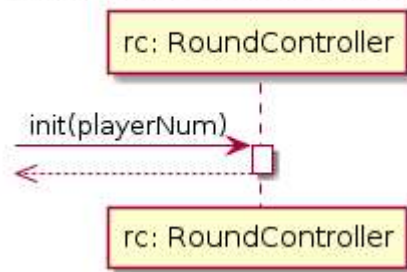
Eine Konsole UI wird zum testen benutzt. Deshalb schreibt dieses Testprogramm ein hierarchisches Menu aus und mit die Auswahl des entsprechenden Zahlen lässt es die verschiedenen Tests laufen und schreibt die ausgerufenen Funktionen und das Entwertung aus. Dieses Menu wird so aussehen:

- **Hauptmenu**
 1. Spieler Tätigkeiten
 2. Sturm
- **Möglichkeiten (Testfälle) in '1. Spieler Tätigkeiten'**
 - (1.) 1 Schritt
 - Auf stabilen Eisplatte
 - Auf instabilen Eisplatte (Kapazität ok/zu viel)
 - Auf Loch (ins Wasser fallen)
 - (2.) Schnee aufräumen (*mit/ohne Schaufel*)
 - (3.) ein Gegenstand ausgraben
 - (4.) seinen Kumpel retten
 - (5.) Spezielle Fähigkeit benutzen (*Eskimo/Forscher*)
 - (6.) Gegenstand aufnehmen (*mit verschiedene Gegenstände*)
 - (7.) Signalfackel zusammenbauen
 - (8.) Sterben (*im Wasser/wegen Verletzung*)
- **Möglichkeiten (Testfälle) in '2. Sturm' - in jede Testfälle benutzen wir eine bestimmte Tile mit die gebrauchte Elemente/objekte darauf**
 - (1.) Iglu wird zerstört
 - (2.) Spieler wird verletzt
 - (3.) frisches Schnee wird auf Feld hingelegt(2.)

5.3 Sequenzdiagramme für den inneren Lauf

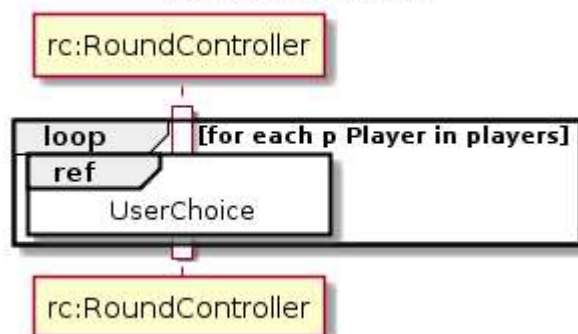
5.3.1 Round controll initialization

Round controll initialisation

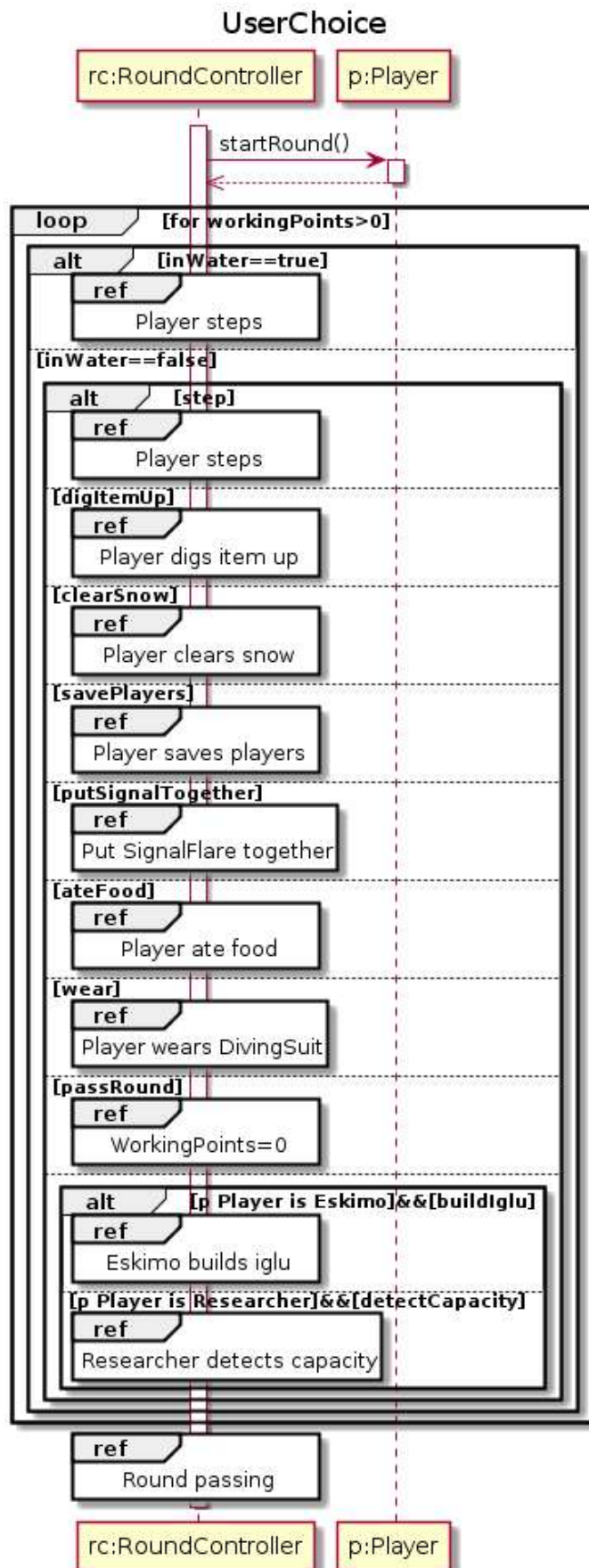


5.3.2 Round controll

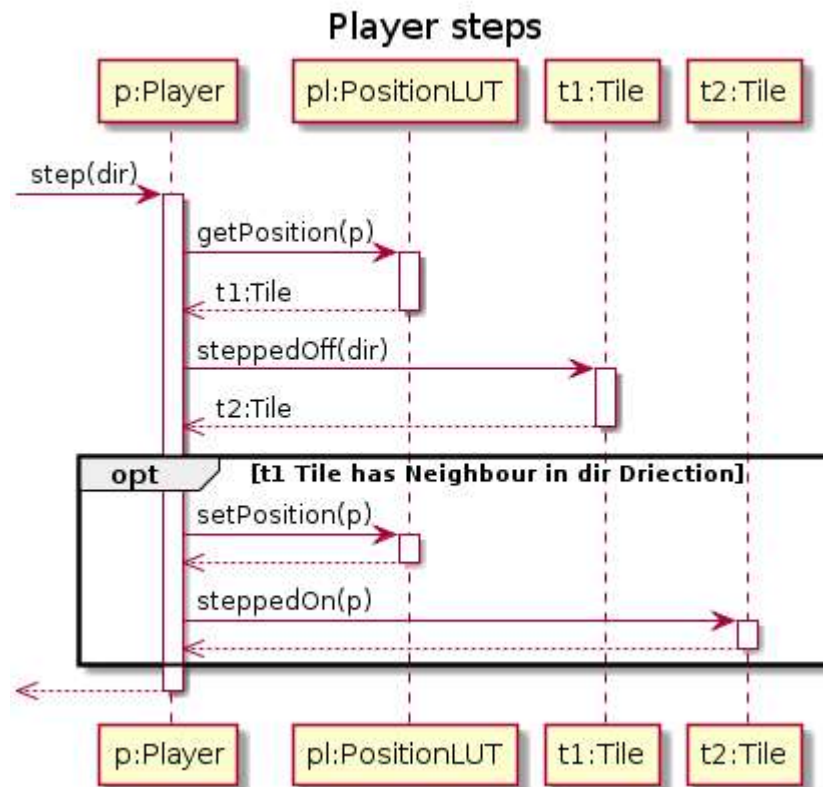
Round controll



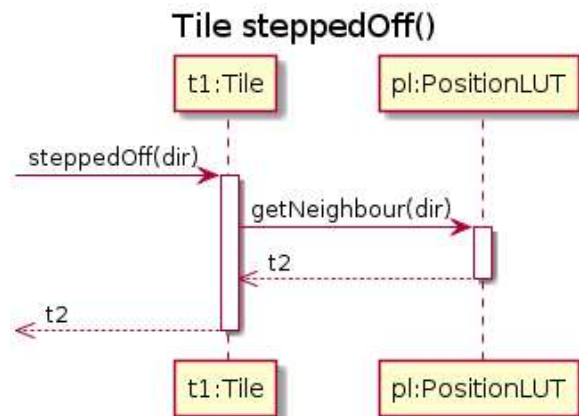
5.3.3 UserChoice



5.3.4 Player steps

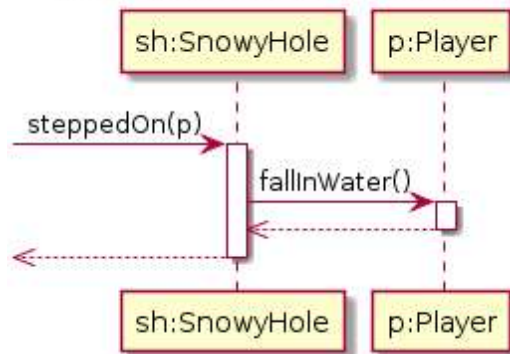


5.3.5 Tile steppedOff



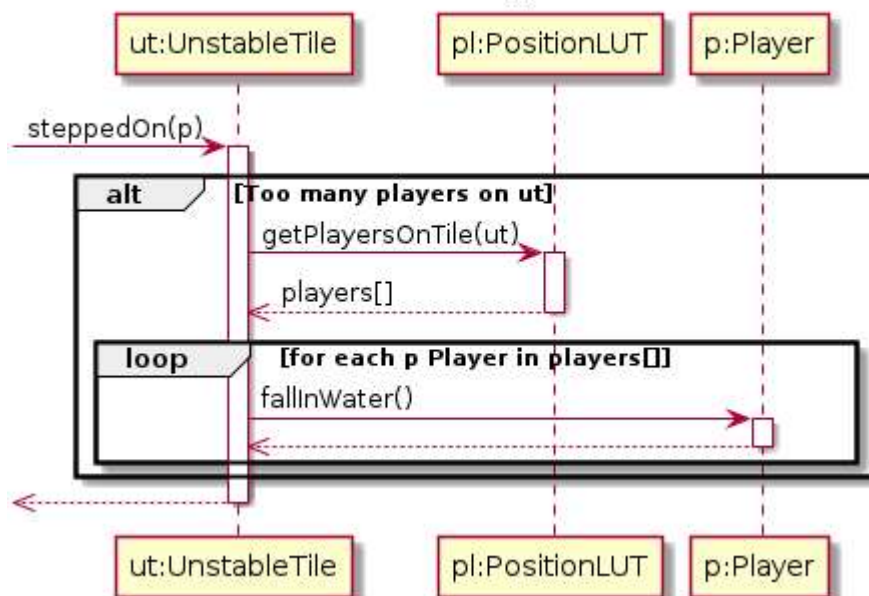
5.3.6 SnowyHole steppedOn

SnowyHole steppedOn()

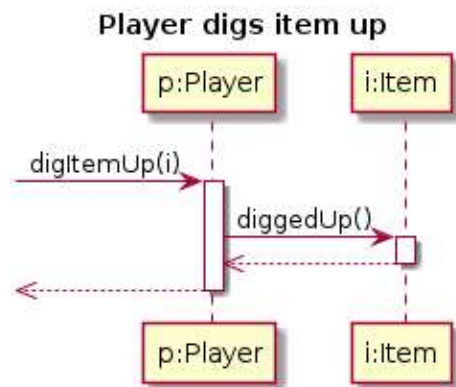


5.3.7 UnstableTile steppedOn

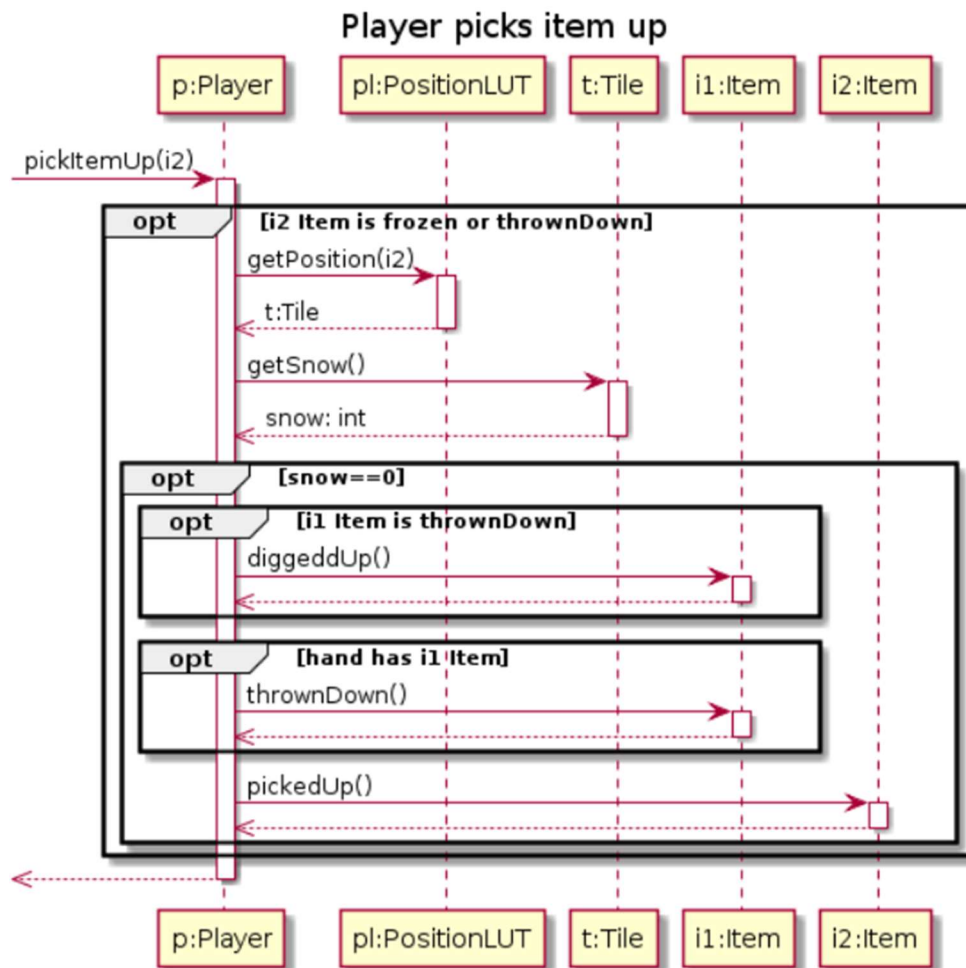
UnstableTile steppedOn()



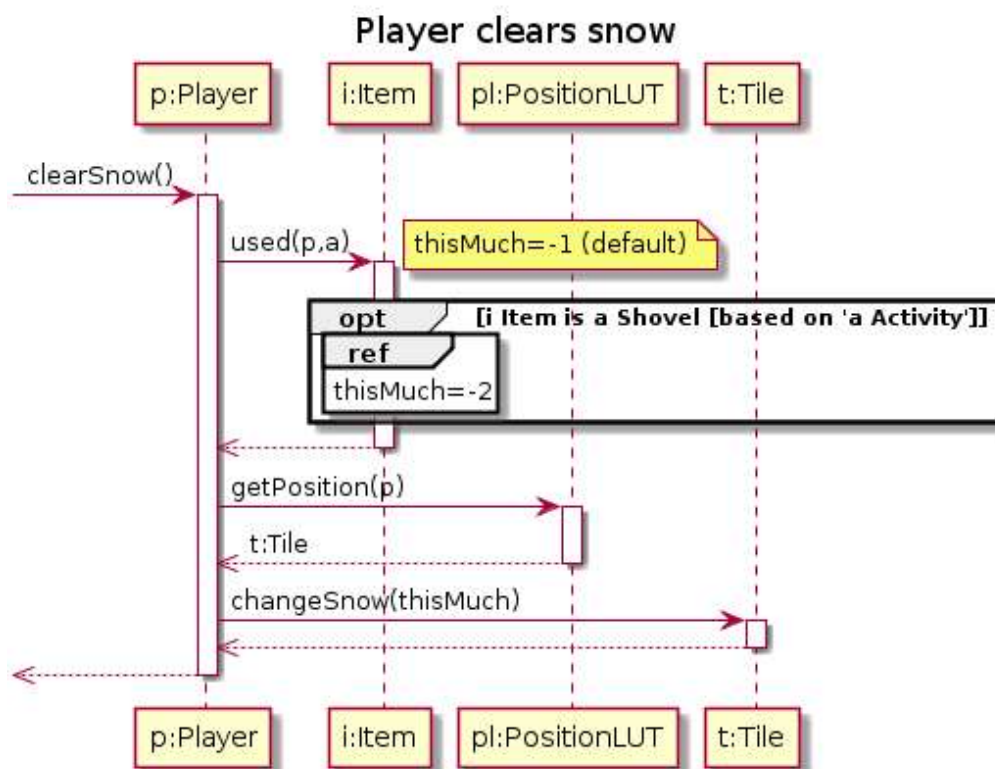
5.3.8 Player digs item up



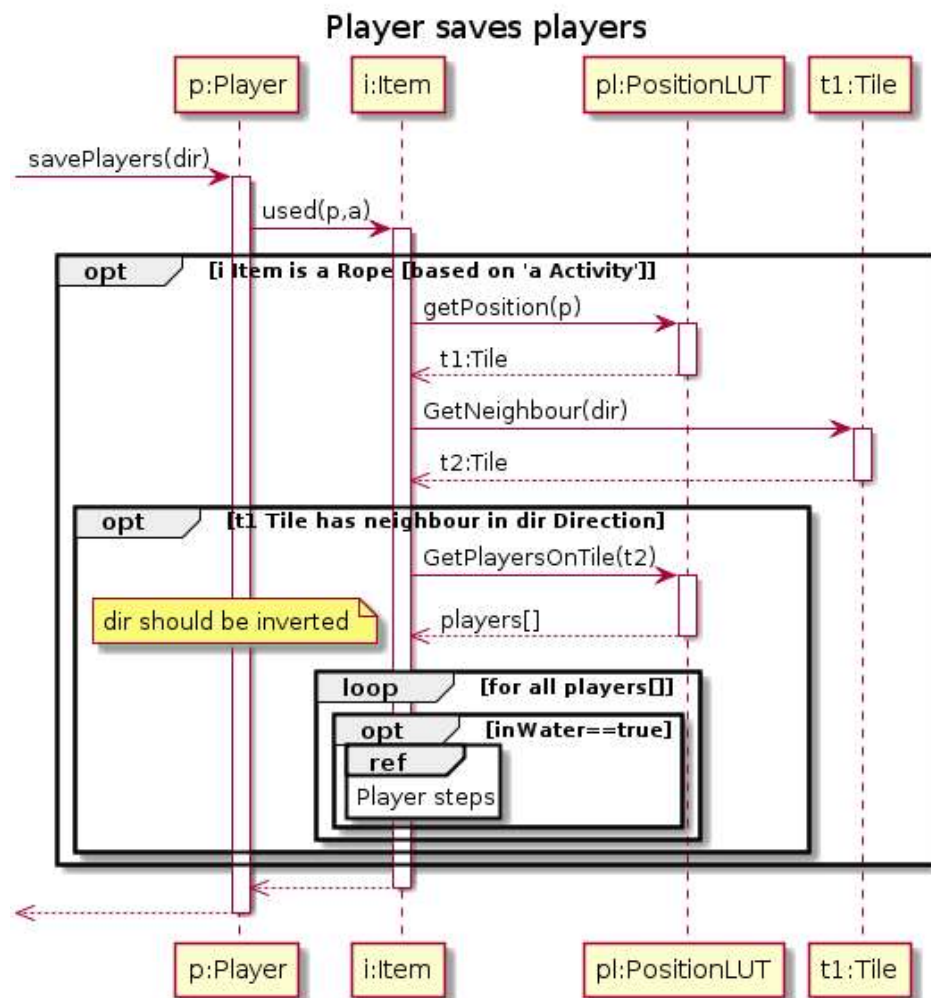
5.3.9 Player picks item up



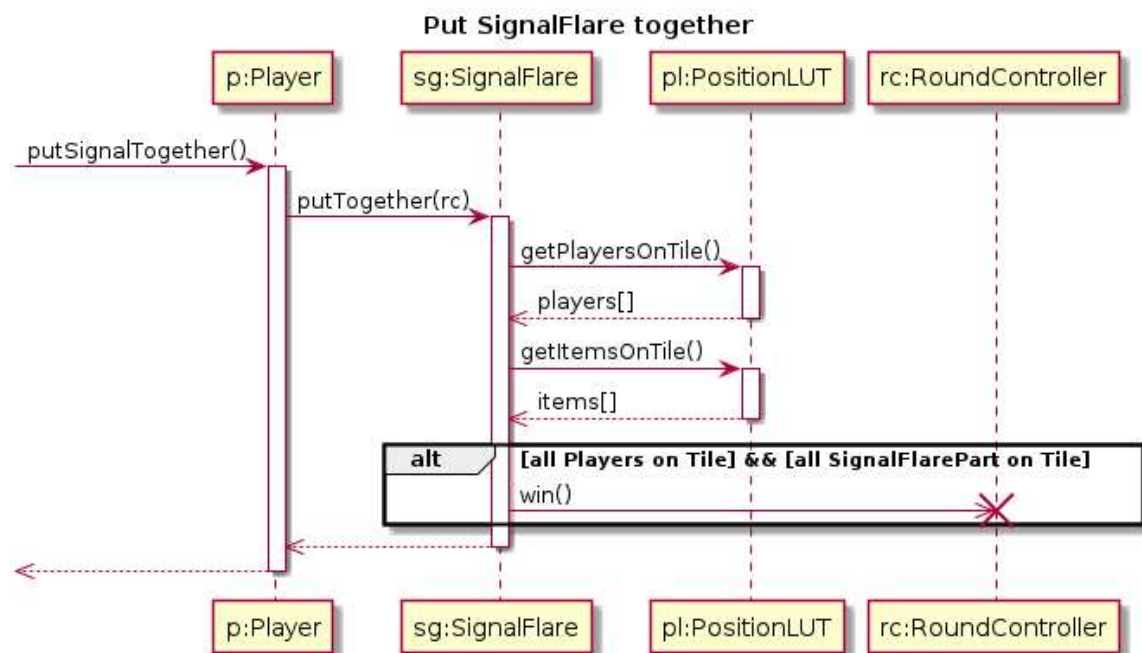
5.3.10 Player clears snow



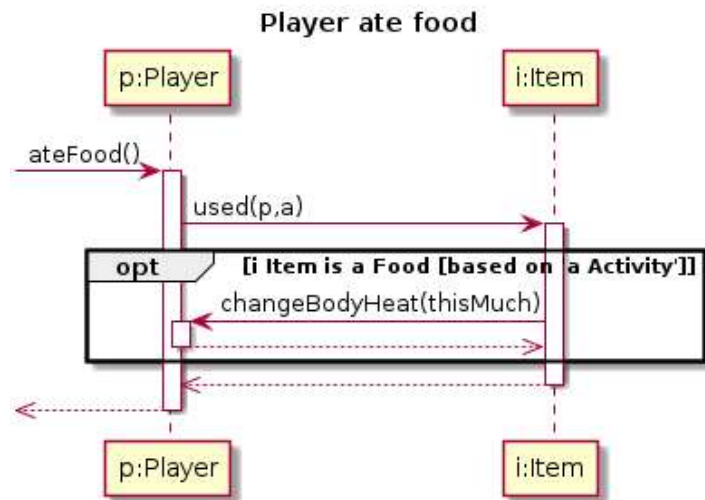
5.3.11 Player saves players



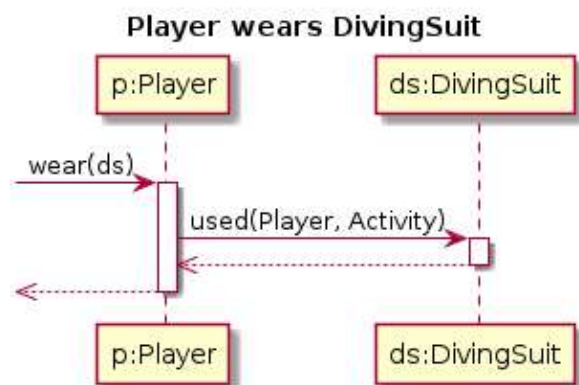
5.3.12 Put SignalFlare together



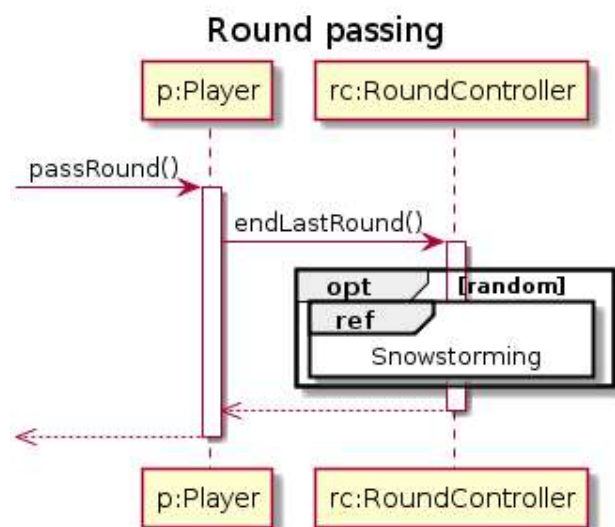
5.3.13 Player ate food



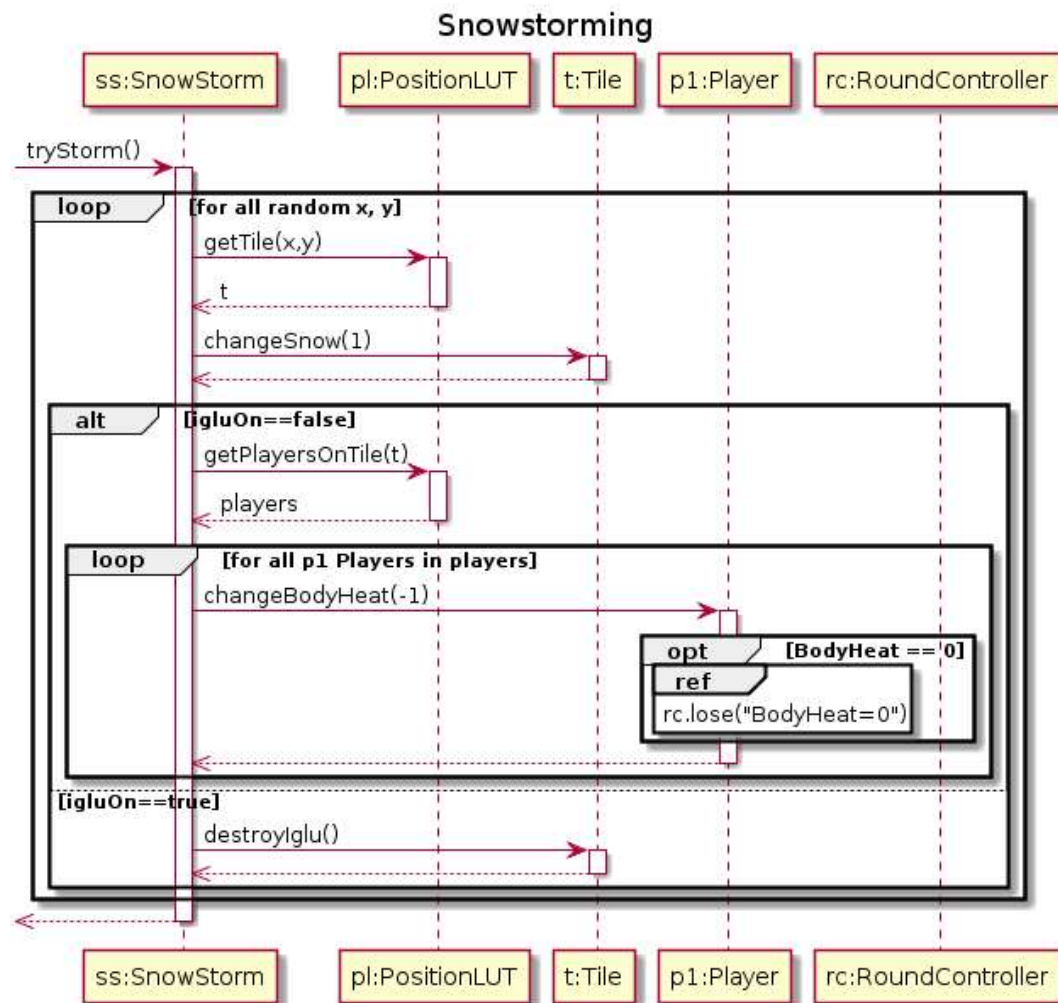
5.3.14 Player wears DivingSuit



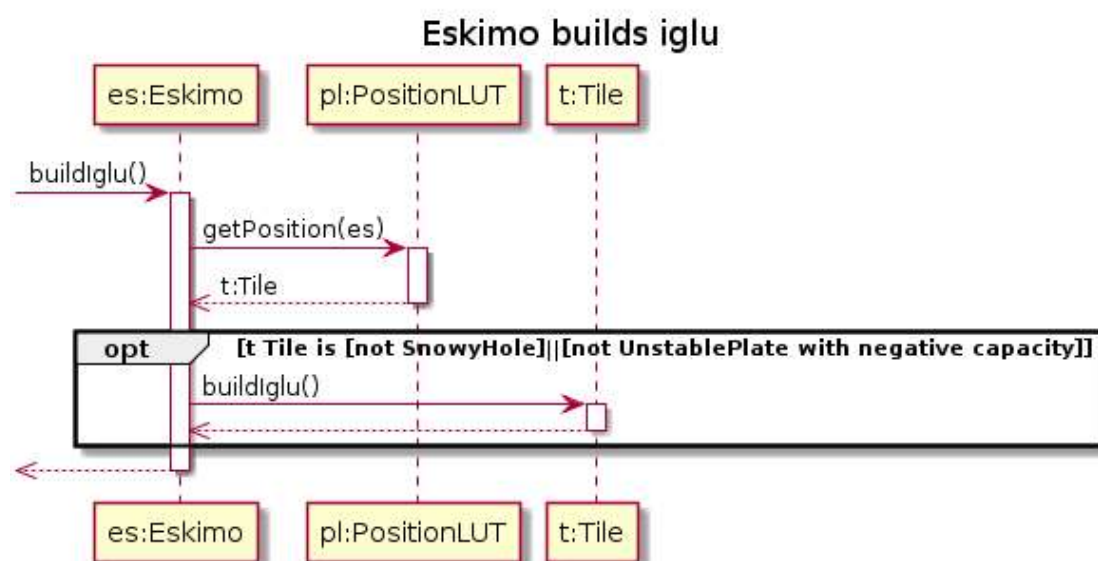
5.3.15 Round passing



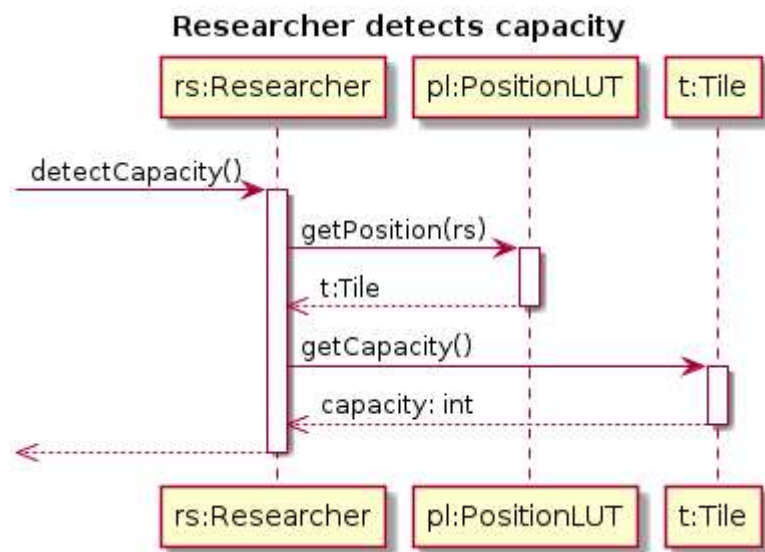
5.3.16 Snowstorming



5.3.17 Eskimo builds iglu



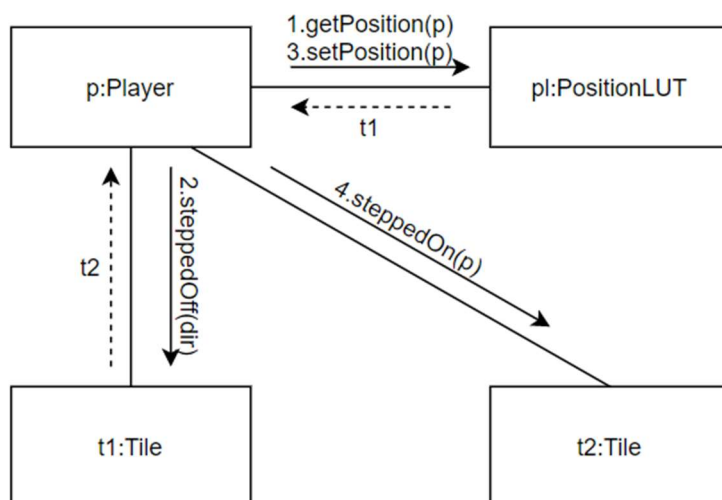
5.3.18 Researcher detects capacity



5.4 Kommunikationsdiagramme

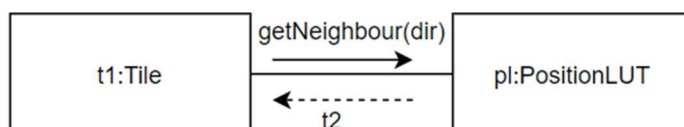
5.4.1 Player Steps

Player Steps



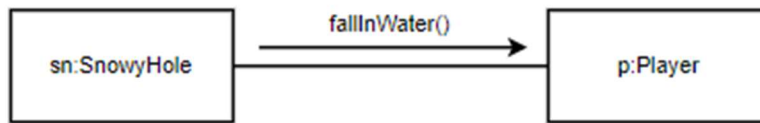
5.4.2 Tile steppedOff

Tile steppedOff



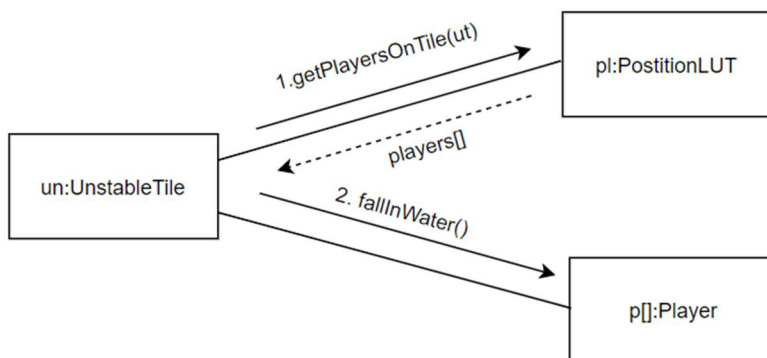
5.4.3 SnowyHole steppedOn

SnowyHole steppedOn



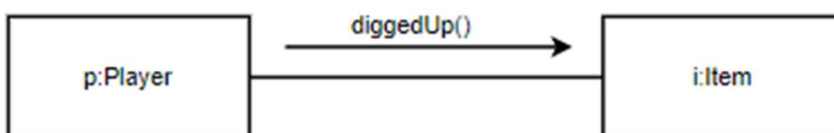
5.4.4 UnstableTile steppedOn()

UnstableTile steppedOn()



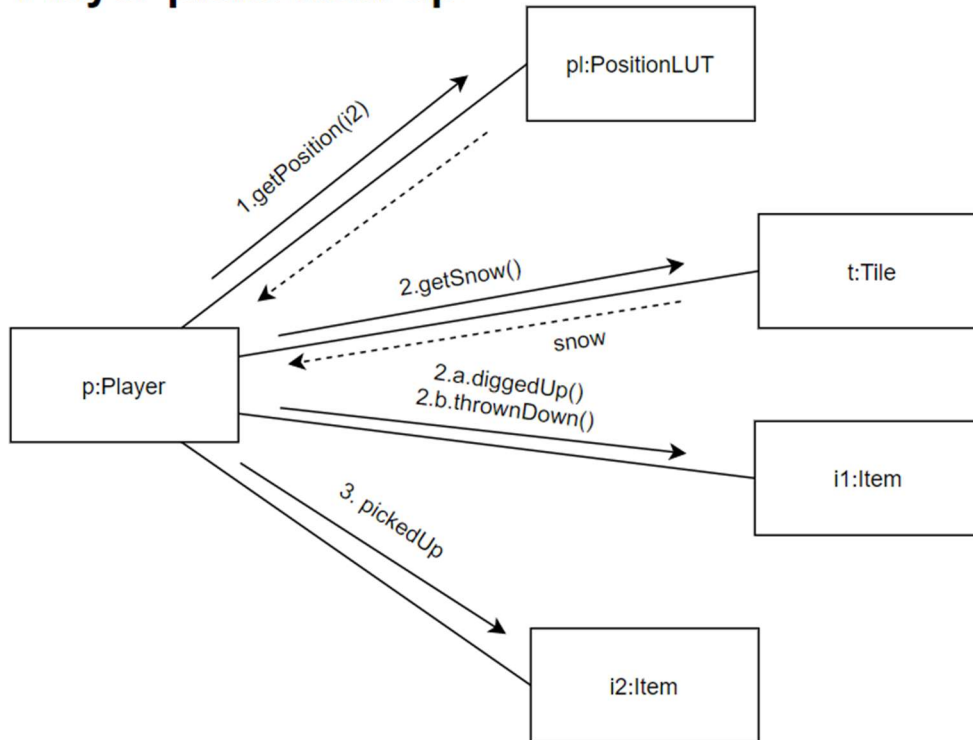
5.4.5 Player digs item up

Player digs item up



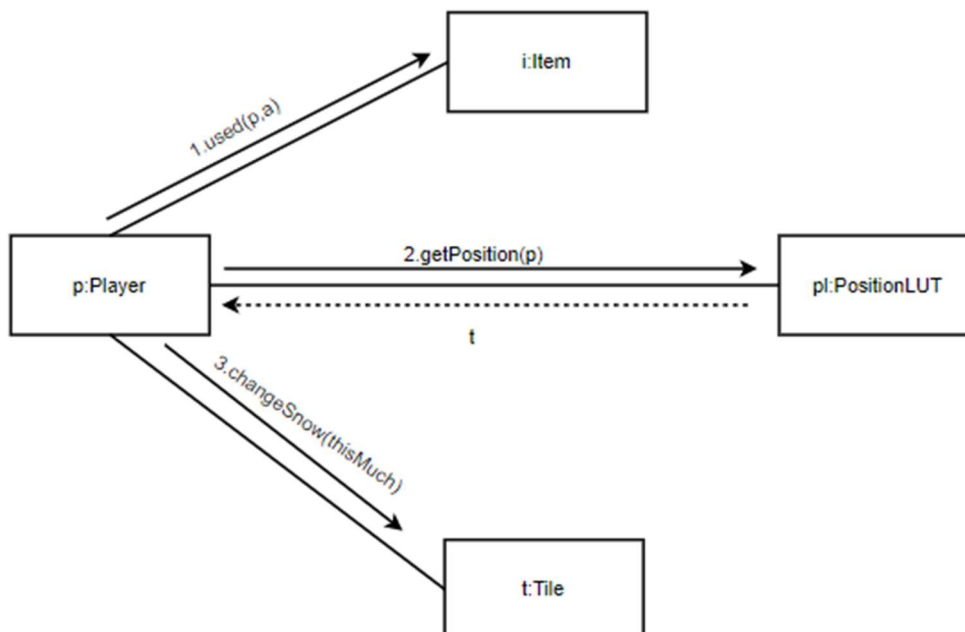
5.4.6 Player picks item up

Player picks item up



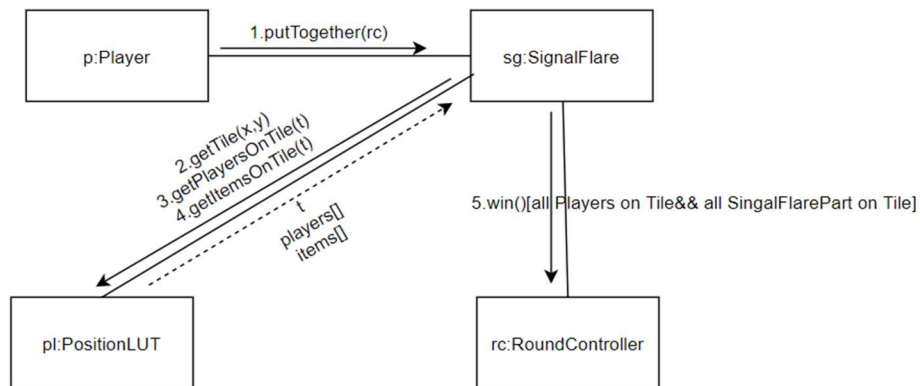
5.4.7 Player clears snow

Player clears snow



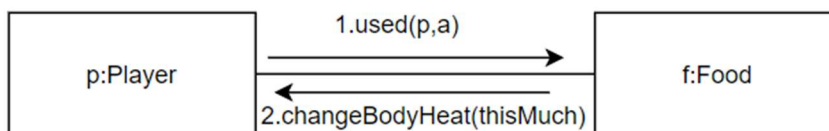
5.4.8 Put SignalFlare together

Put SignalFlare together



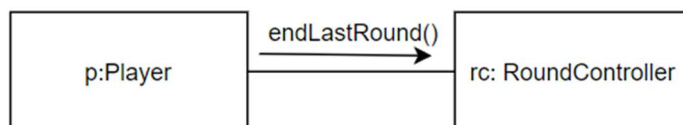
5.4.9 Player ate food

Player ate food

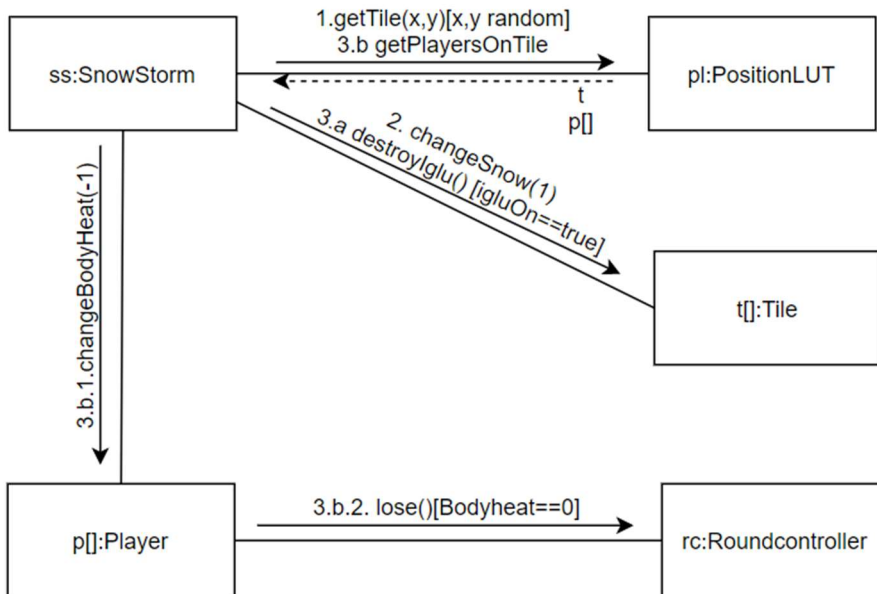


5.4.10 RoundPassing

Round passing



5.4.11 SnowStorming

Snowstorming

5.4.12 Eskimo builds iglu

Eskimo builds iglu