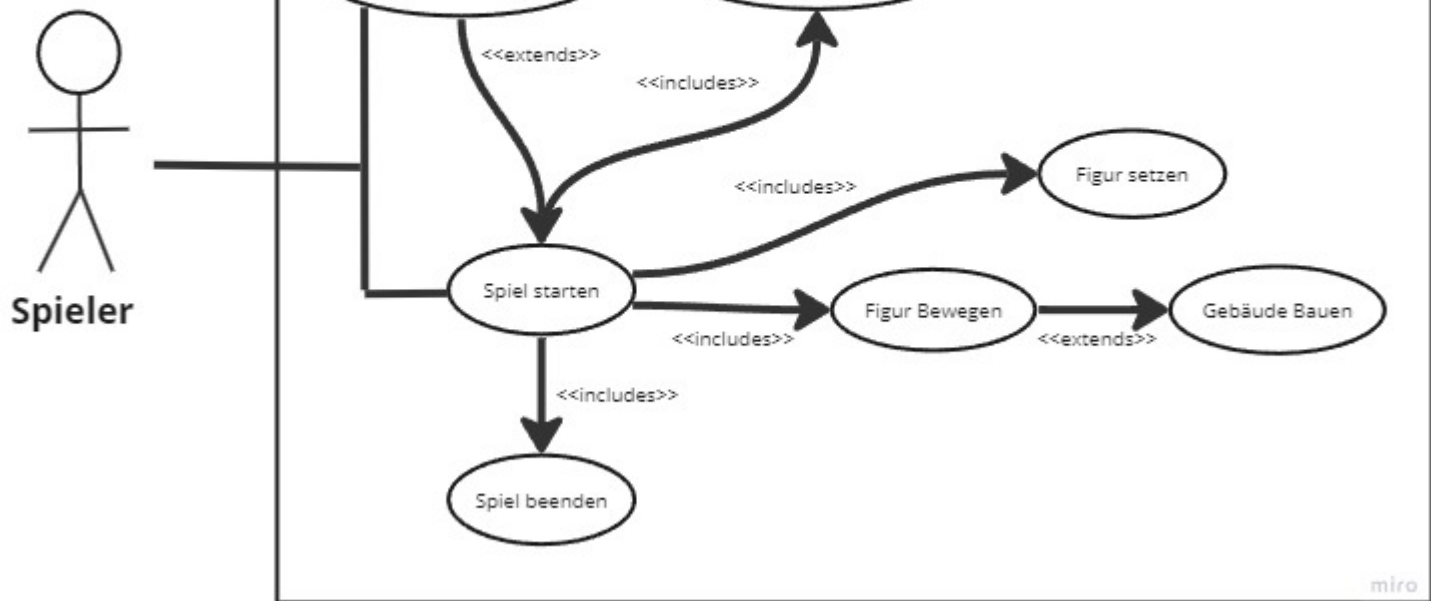


USE-CASE-Diagramm



2

Programmstart

1

Der *Nutzer* soll die
Auswahlmöglichkeit
zwischen Menschen
und Computer als
Gegner haben



1

Angenommen der
Spieler startet das
Spiel,
wenn er Mensch /
Computer wählt,
dann soll das Spiel im
Mensch- /
Computerspielmodus
gestartet werden



2

GUI basiertes Frontend

8

Das System zeigt ein Spielfeld in der Draufsicht, mit passenden Symbolen und Grafiken

Der aktive Spieler wird angezeigt mit seinen noch verfügbaren Bausteinen

Die "Level" der Türme sind unterscheidbar

6



**Angenommen das
Programm wird gestartet
wenn das Programm
aufgerufen wird,
dann soll die GUI ein
Spielfeld in der Draufsicht
zeigen, passende Symbole
und Grafiken verwenden
und alle für das Spiel
nötigen Informationen
anzeigen**



3

GUI Spielzüge

7

Das Spiel ist per Maus steuerbar

Das Spiel zeigt den aktiven Spieler an und
kennzeichnet die eigenen Figuren

Ungültige Spielzüge werden einfach ignoriert

Es ist jeder Zeit möglich zum Auswahlbildschirm zurückzukehren
und von dort ein neues Spiel zu starten

4



Angenommen ein Spielzug
beginnt,
wenn ein Zug durch Anklicken
einer Figur getätigt wurde,
auf den Auswahlbildschirm
geklickt wurde
dann wird ein Zug ausgeführt,
wurde, ist es möglich ein neues
Spiel zu starten



3

Spielende

3

Das Spiel endet, wenn
ein Spieler gewinnt
bzw. die anderen
verlieren

Der Gewinner wird
hervorgehoben



2

Angenommen ein Spieler
gewinnt
Wenn dieser auf einem
dreistöckigen Turm steht,
oder die anderen Spieler
sich nicht mehr bewegen
können
dann wird dieser gewinnen
und hervorgehoben



3

Spiel gegen den Computer

5

Für das Spiel gegen den Computer sollen
aus allen Zügen, die aktuell ausgeführt
werden können, der gewählt werden, der
den aktuell meisten Erfolg verspricht

4



Angenommen der Spieler wählt
das Spiel gegen den Computer,
wenn der Computer am Zug ist,
dann soll der Computer aus allen
Zügen, die er aktuell ausführen
kann, den wählen, der aktuell den
meisten Gewinn verspricht



4

3 Spieler

6

Zum Start des Spiels kann man die
3 Spieler Variante wählen

3 Spieler spielen analog zur 2
Spieler Variante

3



Angenommen der Spieler
wählt die 3 Spieler Variante
wenn das Spiel gestartet
wird
dann werden drei
Spielerobjekte erstellt und
die Siegbedingung geprüft



3

4 Spieler

8

Zum Start des Spiels kann man die
4 Spieler Variante wählen

Die 4 Spieler spielen in zwei
2er-Teams

4



Angenommen der Spieler
wählt die 4 Spieler Variante
wenn das Spiel gestartet
wird
dann werden
vier Spielerobjekte erstellt
und die Siegbedingung
geprüft



Nach dem Starten des Programms öffnet sich ein "Hauptmenü" in dem sich alle Untermenüs, Einstellungsoptionen, Möglichkeit ein Spiel zu starten oder das Programm zu beenden befinden

Das Menü kann außerdem jederzeit aus dem Laufenden Spiel aufgerufen und wieder geschlossen werden, ohne dass das laufende Spiel dadurch beendet wird

Es können Spielertyp, Anzahl, Name, Farbe, Spielfeldgröße, Bausteinanzahl, Sprache, Speichern/Laden, Thema & Anzahl der Bauarbeiter gewählt werden



Angenommen der Spieler
öffnet das Menü
wenn der Spieler
Bedingungen verändert
dann werden diese im Spiel
aktualisiert



9

Speichern/Laden

4

Das aktuelle Spielfeld inklusive
Kartenreihen, Handkarten,
Ablagestapel, aktivem Spieler und
Punkten kann in einer Datei
gespeichert oder daraus geladen
werden

5



Angenommen der Spieler
speichert/lädt das Spiel
wenn das Spiel
gespeichert/geladen wird
dann werden Kartenreihen,
Handkarten, Ablagestapel
und Punkte im Spiel
aktualisiert



5

Größe des Spielfeldes wählbar

2

Zum Start des Spiels
kann man eine
beliebige Größe des
Spielfeldes wählen

1



Angenommen das Spiel
wird gestartet
wenn das Spiel angepasst
wird
dann wird die
Spielfeldgröße initialisiert



4

Welt als Kugel

3

Wenn Arbeiter das Spielfeld
am Rand verlassen, werden
diese das entsprechende Feld
am gegenüberliegenden Rand
betreten

4



Angenommen der Spieler
wählt die "Welt als
Kugel" Variante
wenn der Spieler den Rand
verlässt
dann betritt dieser das
entsprechend
gegenüberliegende Feld



9

Spielernamen/-farben

1

Jedem Spieler (Mensch und
Computer) kann ein Name
und eine Farbe gegeben
werden, die im Spiel
angezeigt werden



1

Angenommen der Spieler
wählt den Namen/die
Farbe
wenn der Name/die Farbe
gesetzt wird
dann wird diese im Spiel
benutzt



3

Macht der Götter Simpel

5

Die Spielvariante "Macht der Götter" kann den Regeln entsprechend gewählt werden.

4



Angenommen der Spieler
wählt die "Macht der Götter
Simpel" Variante
wenn das Spiel gestartet
wird
dann werden die
Spielbedingungen/-
inhalte angepasst



4

Macht der Götter Advanced

5

Die Spielvariante "Macht der Götter" kann den Regeln entsprechend gewählt werden.

4



Angenommen der Spieler
wählt die "Macht der Götter
Advanced" Variante
wenn das Spiel gestartet
wird
dann werden die
Spielbedingungen/-
inhalte angepasst



Bei der Wahl eines Computerspielers kann man zwischen den Spielstärken „einfach“, „normal“ und „stark“ wählen.



Angenommen der Spieler
wählt Spiel gegen den
Computer
wenn der Spieler die
Schwierigkeit wählt
dann wird die Stärke der KI
angepasst



9

Highscore

2

Die Punktzahl des Gewinners jeder Partie wird mit den aktuellen High Scores verglichen und wenn diese ausreichend hoch ist, in die Bestenliste eingetragen

In der Bestenliste befinden sich die besten 3 Ergebnisse bestehend aus Zuganzahl, Spielernamen und ob es sich um einen Menschlichen oder Computerspieler handelte.



1

**Angenommen das
Spielstatus wird überprüft
wenn das Spiel beendet
wurde
dann wird der Highscore
angezeigt und aktualisiert**



Das GUI-basierte Frontend lässt sich jederzeit auf eine beliebige Größe ziehen



Angenommen das Spiel
wurde gestartet
wenn der Spieler die GUI
vergrößert
dann wird diese im
Spiel angepasst



9

Mehrsprachigkeit

2

Von jeder Stelle im Spiel aus
kann zwischen zwei
Sprachen
(Deutsch/Englisch)
gewechselt werden
(z.B. über das Menü).



1

Angenommen der Spieler
öffnet das Menü
wenn die Sprache
gewechselt wurde
dann wird die Sprache im
Spiel angepasst



X

Name der Story

X

Priorisierung

Story Points

Beschreibung der Story

Als <Rolle>

Möchte ich

<Ziel/Wunsch>,

Um <Nutzen>

Risiko

*Story Points
(Post-Abschätzung)*

X

X



Angenommen <Vorbedingung>,
wenn <Aktion>,
dann <Ergebnis>

