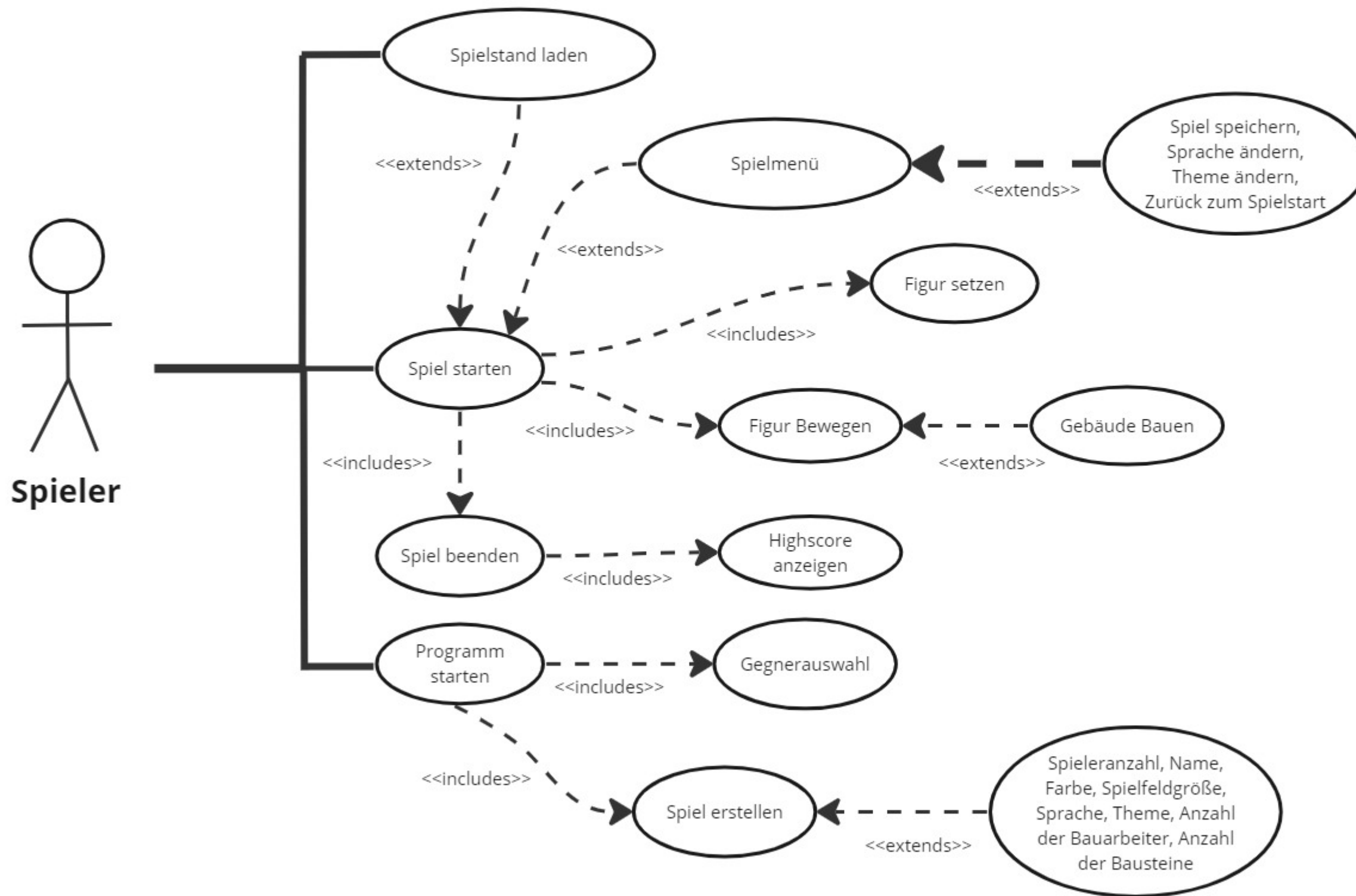


## USE CASE Diagramm



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>

