|  |  |
| --- | --- |
| Name | Highscore abspeichern |
| Kurzbeschreibung | Der Highscore eines Spielers wird nach einem erfolgreich absolvierten Spiel unter seinem Namen gespeichert |
| Akteure | Spieler |
| Auslöser | Beenden eines Spiels |
| Vorbedingungen | Der Spieler muss ein Spiel erfolgreich absolviert haben. |
| Eingehende Informationen | Wunsch den aktuellen Highscore zu speichern |
| Ergebnisse | Der Highscore des Spielers wird gespeichert |
| Nachbedingungen | Die der Highscore wurde gespeichert |
| Ablauf | * Spieler bestätigt das Speichern des Highscores * Highscore wird in Datenbank gespeichert * Bestätigung der erfolgreichen Speicherung wird ausgegeben |
| Erweiterungen | - |
| Alternativen | * Spiel ohne Speichern des Highscores beenden |