**Use-Case-Spezifikationen**

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| **Use-Case-Nr.** | 1 |
| **Name** | Spieler einloggen |
| **Priorität** | Hoch |
| **Kurzbeschreibung** | Spieler muss sich mit einem beliebigen Benutzername einloggen können |
| **Auslösendes Ereignis** | Spieler will das Spiel spielen |
| **Akteure** | Spieler |
| **Vorbedingung** | Client heruntergeladen, installiert und gestartet |
| **Nachbedingung** | Spieler befindet sich im Spielraum |
| **Hauptszenario** | 1. Spieler gibt im GUI einen beliebigen Benutzernamen ein  2. Spieler bestätigt seine Eingabe  3. System überprüft den Benutzername auf Einmaligkeit (kein eingeloggter Spieler darf den gleichen Benutzernamen besitzen)  4. Systemprüfung gültig => Spieler ist eingeloggt |
| **Alternativszenarien** | - |
| **Ausnahmeszenarien** | 4a. Systemprüfung ungültig => Spieler gibt einen anderen Benutzernamen ein  5a. Spieler bestätigt seine Eingabe  6a. System überprüft erneut  7a. Systemprüfung gültig => Spieler ist eingeloggt  7b. Systemprüfung ungültig => weiter mit 4a |
| **Qualitäten** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| **Use-Case-Nr.** | 2 |
| **Name** | Karten ziehen |
| **Priorität** | Hoch |
| **Kurzbeschreibung** | Spieler zieht eine verdeckte Karte vom Spieltisch |
| **Auslösendes Ereignis** | Spielkarten sind auf dem Spieltisch verdeckt ausgelegt |
| **Akteure** | Spieler |
| **Vorbedingung** | 1. Spieler ist eingeloggt  2. Spielkarten sind auf dem Spieltisch verdeckt ausgelegt |
| **Nachbedingung** | Rollen werden zugewiesen |
| **Hauptszenario** | C:\Studium\3. Semester\Informatikprojekt\usecase2-zeichnung.jpg |
| **Alternativszenarien** | - |
| **Ausnahmeszenarien** | - |
| **Qualitäten** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| **Use-Case-Nr.** | 3 |
| **Name** | Karten auswählen |
| **Priorität** | Hoch |
| **Kurzbeschreibung** | Karten auswählen, die getauscht werden sollen |
| **Auslösendes Ereignis** |  |
| **Akteure** | Spieler |
| **Vorbedingung** | 1. Die Rolle muss dem Spieler zugeteilt sein  2. Karten müssen an jeden Spieler verteilt sein  3. Karten müssen für den jeweiligen Spieler ersichtlich sein |
| **Nachbedingung** | Spieler ist bereit für dem ersten Spielzug |
| **Hauptszenario** | C:\Studium\3. Semester\Informatikprojekt\usecase3-zeichnung.jpg |
| **Alternativszenarien** | - |
| **Ausnahmeszenarien** | Spieler wählt ungültige Karten aus -> Fehlermeldung -> nochmals Auswählen |
| **Qualitäten** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| **Use-Case-Nr.** | 4 |
| **Name** | Spielzug spielen |
| **Priorität** | Hoch |
| **Kurzbeschreibung** | Spieler führt Spielzug durch |
| **Auslösendes Ereignis** | Spieler ist an der Reihe seinen Spielzug durchzuführen |
| **Akteure** | Spieler |
| **Vorbedingung** | Spieler muss noch Spielkarten besitzen |
| **Nachbedingung** | Der nächste Spieler kommt an die Reihe |
| **Hauptszenario** | C:\Studium\3. Semester\Informatikprojekt\usecase4-zeichnung.jpg |
| **Alternativszenarien** | - |
| **Ausnahmeszenario 1**  Auswahl wurde akzeptiert und Spieler besitzt danach keine Karten mehr | C:\Studium\3. Semester\Informatikprojekt\usecase4-zeichnungA1.jpg |
| **Ausnahmeszenario 2**  Spieler passte und ist der letzte Spieler für den es möglich ist zu passen, da der nächste Spieler derjenige wäre, der die letzten Karten gelegt hat. | Anderer Teil des Diagramms wäre noch hier, wenn das erwünscht ist. |
| **Qualitäten** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| **Use-Case-Nr.** | 5 |
| **Name** | Nächste Runde starten |
| **Priorität** | Mittel |
| **Kurzbeschreibung** | Spieler hat die Möglichkeit nach jeder gespielter Runde, an neuer Runde teilzunehmen |
| **Auslösendes Ereignis** | Die Runde ist zu ende |
| **Akteure** | Spieler |
| **Vorbedingung** | Jedem Spieler ist der Rang zugewiesen |
| **Nachbedingung** | Nächste Runde startet |
| **Hauptszenario** | 1. Spieler klickt den Button „weitere Runde“  2. die Rolle für die nächste Runde wird gemäss dem erzielten Rang dem Spieler zugewiesen  3. Karten werden auf die Spieler verteilt |
| **Alternativszenarien** | - |
| **Ausnahmeszenarien** | Klickt nicht jeder Spieler auf den Button „weitere Runde“ endet das Spiel |
| **Qualitäten** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| **Use-Case-Nr.** | 6 |
| **Name** | Spiel verlassen |
| **Priorität** | Hoch |
| **Kurzbeschreibung** | Spieler muss das Spiel verlassen können |
| **Auslösendes Ereignis** | Die Runde ist zu ende |
| **Akteure** | Spieler |
| **Vorbedingung** | Jedem Spieler ist der Rang zugewiesen |
| **Nachbedingung** | Spiel ist beendet |
| **Hauptszenario** | 1. Spieler klickt den Button „Spiel beenden“  2. Spiel ist beendet und Spieler ist ausgeloggt |
| **Alternativszenarien** | - |
| **Ausnahmeszenarien** | - |
| **Qualitäten** |  |