|  |  |
| --- | --- |
| **Geschäftsprozess** | **Spiel verlassen** |
| **Ziel, Ergebnisse** | Spieler verlässt aktives Spiel/Lobby |
| **Akteure** | Spieler |
| **Vorbedingungen** | Spieler muss in aktivem Spiel sein |
| **Auslösendes Ereignis** | Meldung „Möchten Sie sicher die Lobby verlassen?“ |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Lobby wird verlassen |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | * Spieler bleibt in aktivem Spiel * Meldung, wieso Spiel nicht verlassen werden konnte |
| **Eingehende Daten** | „Klick“ auf Button „Spiel beenden“ |
| **Ausgehende Daten** | Meldung „Möchten Sie sicher das Spiel beenden?“ „Ja“ „Nein“ |
| **Ablauf** | 1. Spieler klickt auf Button „Spiel beenden“ 2. Spiel gibt Meldung aus „Möchten Sie Lobby verlassen?“ 3. Spieler wählt „Ja“ 4. Lobby wird verlassen |
| **Erweiterungen** |  |
| **Alternativen** | 3b) Spieler wählt „nein“  4b) Lobby wird nicht verlassen  3c) Spieler klickt auf x weiter bei 4b) |