|  |  |
| --- | --- |
| **Geschäftsprozess** | **Spiel starten** |
| **Ziel, Ergebnisse** | Spiel startet |
| **Akteure** | Spieler |
| **Vorbedingungen** | (Eingeloggt)/Neues Spiel angelegt/ =<2 Spieler in Lobby |
| **Auslösendes Ereignis** | Button „Spiel starten“ |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Spiel wird initialisiert |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | Spiel konnte nicht gestartet werden. Spieler zurück zur Lobby in erstelltem Spiel. |
| **Eingehende Daten** | Spielernamen |
| **Ausgehende Daten** | Tisch, Name, Regelwerk, Handkarten, Trumpf, Angreifer/Verteidiger |
| **Ablauf** | 1. Spieler klickt auf „Spiel starten“ 2. Spiel wird initialisiert (Tisch, Name, Regelwerk, Deck, Handkarten, Trumpf, Angreifer und Verteidiger definiert) 3. Spieler in Raum schieben 4. Regelwerk wird den Spielern als Pop-up angezeigt 5. Spieler bestätigen Regelwerk mit „Ok“ 6. Handkarten werden ausgeteilt |
| **Erweiterungen** | 4a) Pop-up von Spieler deaktiviert  5a) Spieler wartet in Raum bis alle anderen Spieler pop-up bestätigt haben. Weiter bei 6) |
| **Alternativen** | 1b) Spiel kann nicht gestartet werden weil Spielerzahl <= 2  2b) Meldung: „Spiel kann nicht gestartet werden, da weniger als zwei Spieler vorhanden sind. “  3b) Spieler bestätigt mit „Ok“ |