

#10 Text-Anzeige

Story Beschreibung:

Als Casinospieler möchte ich eine Anzeige unterhalb der Jeton-Anzeige haben, welche mir den Dialog des Casinos ausgibt.

Fragen:

-

Akzeptanzkriterien:

Text Anzeige ist unterhalb der Jeton-Anzeige und lässt von überall seinen Inhalt verändern
(Konsolen Ausgabe Text).

Story Beschreibung:

Als Casinospieler möchte ich eine Anzeige haben, welche mir immer meinen aktuellen Jeton Stand anzeigt, damit ich so meine Ressourcen einteilen kann.

Fragen:

-

Akzeptanzkriterien:

Jeton Anzeige prüft nach jeder Jeton Veränderung, wie viele Jetons der Spieler hat und zeigt die aktualisierte Anzeige schliesslich an:

„*Jetons: {X}*“

(*{X}* → Ist variabel je nach Jeton Stand)

#06 Würfel Spiel

Story Beschreibung:

Als Casinospieler möchte ich nach der Auswahl des Würfelspiels und bezahlen des Einsatzes eine Zahl zwischen 1-6 auswählen, um so einen Betrag gewinnen zu können, wenn die anschliessend generierte Zahl und meine Zahl übereinstimmen.

Fragen:

Wie viel kostet ein Spiel? 10 Jetons
Wie viel gewinnt man? 30 Jetons

Akzeptanzkriterien:

Spiel beginnt, dem Spieler werden 10 Jetons abgezogen.

Dem Spieler wird anschliessend folgenden Ausgabe gezeigt
„Choose a number between 1-6, if it matches the number generated afterwards you have won.“

*>1
2
3
4
5
6“*

Der Benutzer soll mit den Pfeiltasten nach oben und unten navigieren können. Mit der Entertaste soll die Auswahl bestätigt werden.

Hat der Spieler eine Zahl gewählt und stimmen die gewürfelte Zahl und seine gewählte überein werden dem Spieler 30 Jetons gutgeschrieben und folgende Ausgabe wird getätigt:

*„Your number was: {X}
The computers number was: {X}
Congratulations, you have won 30 Jetons*

[Press any key to continue]“

Hat der Spieler eine Zahl gewählt, aber seine und die gewürfelte Zahl stimmen nicht überein wird folgende Ausgabe wird getätigt:

*„Your number was: 1
The computers number was: 3
Unfortunately, you haven't won, good luck next round!*

[Press any key to continue]“

Nachdem der Benutzer über (Miss-)erfolg informiert wurde folgt der State Ende der Runde →

Story Beschreibung:

Als Casinospieler möchte ich nach dem Erhalten von Jetons zwischen zwei Spielen zum Spielen auswählen können.

Fragen:

-

Akzeptanzkriterien:

Es soll folgendes ausgegeben werden:

„What game do you want to play?

>Slot machine

Dice game“

Der Benutzer soll mit den Pfeiltasten nach oben und unten navigieren können. Mit der Entertaste soll die Auswahl bestätigt werden.

Hat der Benutzer ein Spiel gewählt soll dieses gestartet werden.

Story Beschreibung:

Als Casinospieler möchte ich nach dem Start der Anwendung zwischen 100/200/300/400/500 Jetons als Startkapital auswählen können.

Fragen:

-

Akzeptanzkriterien:

Es soll folgendes ausgegeben werden:

„How many jetons do you want?“

>100

200

300

400

500“

Der Benutzer soll mit den Pfeiltasten nach oben und unten navigieren können. Mit der Entertaste soll die Auswahl bestätigt werden.

Hat der Benutzer ein Startguthaben gewählt soll dieses seinem Guthaben gutgeschrieben werden.

Story Beschreibung:

Als Casinospieler möchte ich ein Konto für meine Jetons haben, bei dem alle Gewinne und Verluste berücksichtigt werden, um so einen Anreiz zum Spielen zu haben.

Fragen:

Darf der Spieler ohne Jetons noch Spielen? Nein

Akzeptanzkriterien:

Gewinnt der Spieler in einem Spiel werden die Gewonnen Jetons dem Konto gutgeschrieben.

Startet der Spieler ein Spiel werden ihm 10 Jetons abgezogen.

Story Beschreibung:

Als Casinospieler möchte ich bei Auswahl des Slotmaschinen Spiels einen fixen Betrag bezahlen und anschliessend drehen können, um so bei drei gleichen Symbolen einen, von den Symbolen abhängigen, Betrag zu gewinnen.

Fragen:

Wie viele unterschiedliche Symbole gibt es?

Es gibt folgende 5 Symbole:

\$/£/¥/\$/Ø

Wie viel gewinnt man bei welchem Symbol?

\$	£	¥	\$	Ø
150	75	50	35	20

Wie viele Einheiten von den Symbolen gibt es?

\$	£	¥	\$	Ø
1	2	3	4	5

Wie viel ist der fixe Betrag? 10 Jetons

Akzeptanzkriterien:

Spiel beginnt, dem Spieler werden 10 Jetons abgezogen.

Dem Spieler wird anschliessend folgenden Ausgabe gezeigt
„Hello, dear casino player, you have entered the slot machine Press [Enter] to spin.“

Drückt der Spieler die Enter-Taste wird die Slotmaschine gedreht. Es folgt die Ausgabe:

*„*The slot machine was spinned**

Icon Nr. 1 is: {X}

Icon Nr. 2 is: {X}

Icon Nr. 3 is: {X}“

({X} → Ist variabel je nach Zeichen)

Sind die Zeichen identisch wird dem Benutzer folgenden Ausgabe gegeben:

„Congratulations, you have won {Y} Jetons!“

({Y} → Ist variabel je nach Zeichen, siehe Gewinntabelle Vorderseite)

Sind die Zeichen nicht identisch wird dem Benutzer folgende Ausgabe gegeben:

„Unfortunately, you haven't won, good luck next round!“

Nachdem der Benutzer über (Miss-)erfolg informiert wurde folgt der State Ende der Runde → #03

Story Beschreibung:

Als Casinospieler möchte ich nach einer Runde eines beliebigen Spiels die Möglichkeit haben entweder dieses nochmal zu spielen oder das Spiel zu beenden.

Fragen:

-

Akzeptanzkriterien:

Spiel wird beendet und folgende Ausgabe ausgegeben:

*„The round is over, do you want to play again?
>Yes
No”*

Der Benutzer soll mit den Pfeiltasten nach oben und unten navigieren können. Mit der Entertaste soll die Auswahl bestätigt werden.

Wählt der Spieler „Yes“, wird das Spiel neu gestartet.

Wählt der Spieler „No“, kommt er zur nächsten Auswahl (anders Spiel oder Casino beenden → #04).

Story Beschreibung:

Als Casinospieler möchte ich nach dem beenden eines Spiels die Auswahl haben entweder zur Spieleauswahl zurückzukehren oder das Programm zu beenden.

Fragen:

-

Akzeptanzkriterien:

Spieler hat das Spiel beendet, folgende Ausgabe wird ausgegeben:

„The game has ended, do you want to play a different game or close the casino?“

*>Different game
Close the casino“*

Der Benutzer soll mit den Pfeiltasten nach oben und unten navigieren können. Mit der Entertaste soll die Auswahl bestätigt werden.

Wählt der Spieler „Different game“, wird er zur Spieleauswahl gebracht.

Wählt der Spieler „Close the casino“, wird die Software beendet.

Story Beschreibung:

Als Casinobesitzer (Softwarebetreiber) möchte ich einen Security haben, welcher nach jeder Veränderung der Jetons prüft, ob der Spieler über 0 Jetons hat, um so Spieler ohne Jetons rauswerfen zu können.

Fragen:

-

Akzeptanzkriterien:

Security prüft nach jeder Jeton Veränderung, ob der Spieler mehr als 0 Jetons hat. Sollte der Spieler ≥ 0 Jetons haben wird folgende Nachricht ausgegeben und anschliessend das Casino geschlossen (Software beendet):

„Hello casino player, you don't have any more jetons.

*We will have to ask you to leave. This way
[Press any key to leave] “*