

Use Case	Spielersuche für Brettspieltreffen	
Goal in Context	Ermöglichen, dass Spieler sich für ein Brettspieltreffen finden und verbinden können	
Preconditions	Das System ist online und funktionsfähig Der Spieler ist registriert und eingeloggt	
Postconditions	Die Teilnehmerliste für das Brettspieltreffen wurde aktualisiert Die Spieler können sich untereinander für das Treffen koordinieren	
Success End Condition	Der Spieler hat sich erfolgreich für das Brettspieltreffen angemeldet Die Teilnehmerliste ist aktualisiert, und die Spieler können sich für das Treffen koordinieren	
Failed End Condition	Falls während des Anmeldeprozesses ein technisches Problem auftritt (z.B. Serverausfall) und der Spieler die Anmeldung nicht abschließen kann, wird dem Spieler eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt Der Spieler wird zurück zum Ausgangspunkt des Anmeldeprozesses geleitet, und der Vorgang wird abgebrochen. Der Spieler kann es zu einem späteren Zeitpunkt erneut versuchen, nachdem das technische Problem behoben wurde	
Primary, Secondary Actor	Spieler, System	
Trigger	Der Spieler möchte an einem Brettspieltreffen teilnehmen	
Description (Main Flow)	Step	Action
	1	Der Spieler navigiert zur Seite "Brettspieltreffen"
	2	Das System zeigt eine Liste der verfügbaren Brettspieltreffen mit relevanten Details (Ort, Datum, Teilnehmerzahl, Spieleangebot) an
	3	Der Spieler überlegt sich, nach welchen Kriterien er die Treffen filtern möchte (z.B. Ort, Datum, Spieleangebot)
	4	Der Spieler wendet die Filter an, um die Liste auf die für ihn relevanten Treffen zu reduzieren
	5	Der Spieler wählt ein Brettspieltreffen aus der Liste aus, das seinen Kriterien entspricht
	6	Das System zeigt eine Liste der bereits angemeldeten Spieler für das ausgewählte Treffen an
	7	Der Spieler entscheidet sich, ob er sich für das Treffen anmelden möchte
	8	Falls erforderlich, gibt der Spieler an, welche Spiele er gerne spielen würde oder welche er mitbringen wird
	9	Der Spieler bestätigt seine Anmeldung
	10	Das System aktualisiert die Teilnehmerliste des Treffens entsprechend
	11	Die anderen angemeldeten Spieler werden über die Anmeldung informiert
	12	Die Spieler können untereinander kommunizieren, um weitere Details zu klären (z.B. welche Spiele gespielt werden sollen)
Alternativablauf (Alternative Flow): Warteliste	Step	Branching Action
	10a	Das ausgewählte Brettspieltreffen ist bereits voll
	10b	Das System bietet dem Spieler an, sich auf die Warteliste setzen zu lassen oder der Spieler entscheidet, ob er sich auf die Warteliste setzen lassen möchte
	10c	Das System aktualisiert die Warteliste und informiert den Spieler über seine Position auf der Warteliste