

<b>Use Case</b>	Online-Spielrunde	
<b>Goal in Context</b>	Ermöglichen, einer Online-Spielrunde beizutreten	
<b>Preconditions</b>	Der Spieler ist bei der Spielplattform angemeldet Die Spielplattform ist online und verfügbar Der Spieler hat die Einladung zu einer Spielrunde erhalten oder eine passende Spielrunde in der Spielersuche gefunden	
<b>Postconditions</b>	Der Spieler ist erfolgreich einer Online-Spielrunde beigetreten Der Spieler kann am Spiel teilnehmen und mit anderen Spielern interagieren	
<b>Success End Condition</b>	Der Spieler nimmt erfolgreich an der Spielrunde teil und kann das Spiel genießen	
<b>Failed End Condition</b>	Der Spieler konnte nicht erfolgreich an der Spielrunde teilnehmen, und es wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt	
<b>Primary, Secondary Actor</b>	Spieler, Spielplattform	
<b>Trigger</b>	Der Spieler möchte einer bestehenden Online-Spielrunde für ein bestimmtes Spiel beitreten	
<b>Description (Main Flow)</b>	<b>Step</b>	<b>Action</b>
	1	Der Spieler erhält eine Einladung von einem anderen Spieler oder hat eine passende Spielrunde in der Spielersuche gefunden.
	2	Der Spieler wählt die Option, der Spielrunde beizutreten.
	3	Die Spielplattform überprüft, ob der Spieler den Anforderungen der Spielrunde entspricht (z. B. passendes Spielniveau, Spielmodi, etc.).
	4	Der Spieler wird der Spielrunde beigefügt und kann das laufende Spiel betreten.
	5	Der Spieler kann am Spiel teilnehmen und mit anderen Spielern kommunizieren.
<b>Extension (Extension Flow)</b>	Der Spieler kann während des Spiels zusätzliche Einstellungen vornehmen und mit anderen Spielern interagieren (Chat, Sprachchat)	
<b>Alternativablauf (Alternative Flow)</b>	Falls die Spielrunde bereits voll ist oder nicht mehr verfügbar ist, wird dem Spieler eine entsprechende Meldung angezeigt, und kann eine neue Spielersuche starten oder auf eine andere Einladung warten	