/ LF010 / "Der Name Jedes Spielers kann zu Beginn Jedes Spiels eingegeben werden"

|  |  |
| --- | --- |
| Anwendungsfall | Der Name jedes Spielers kann zu Spielbeginn eingegeben werden. |
| Vorbedingung | Identifizieren der Spieler beim Spielen. |
| Ziel | Der Spieler wird im Spiel mit seinem Namen angezeigt. |
| Nachbedingung bei Erfolg | / |
| Nachbedingung bei Fehlschlag | Erneute Namenseingabe. Überprüfung auf Fehlerquellen. |
| Akteure | Spieler, System |
| Auslösendes Ereignis | Spieler wird vom System aufgenommen bzw. registriert. |
| Beschreibung | Der Spieler gibt seinen Namen bevor das Spiel startet in einem Textfeld ein. |

/ LF020 / "Sämtliche oben genannten Funktionen müssen vollständig implementiert sein"

|  |  |
| --- | --- |
| Anwendungsfall | Alle genannten Funktionen sind vollständig implementiert. |
| Vorbedingung | / |
| Ziel | Das Spiel beinhaltet alle oben genannten Funktionen. |
| Nachbedingung bei Erfolg | Das Spiel kann vollständig gespielt werden. |
| Nachbedingung bei Fehlschlag | / |
| Akteure | System |
| Auslösendes Ereignis | / |
| Beschreibung | Die Funktionen die vorher genannt wurden müssen alle implementiert und funktionsfähig sein. |

/ LF030 / "Die grafische Benutzeroberfläche ist voll funktionsfähig (alle Buttons anklickbar etc.)"

|  |  |
| --- | --- |
| Anwendungsfall | Die grafische Benutzeroberfläche ist voll funktionsfähig. |
| Vorbedingung | / |
| Ziel | Eine vollständig funktionsfähige Benutzeroberfläche. |
| Nachbedingung bei Erfolg | / |
| Nachbedingung bei Fehlschlag | / |
| Akteure | System |
| Auslösendes Ereignis | / |
| Beschreibung | Die grafische Benutzeroberfläche ist vollständig und alle Elemente funktionieren so wie vorher definiert wurde. |

/ LF040 / "Beim Würfeln ertönt ein Sound"

|  |  |
| --- | --- |
| Anwendungsfall | Beim Würfeln ertönt ein Sound |
| Vorbedingung | Die Würfel müssen auf dem Spielfeld erscheinen und bekommt eine Möglichkeit (z.B. einen Button oder auf den Würfel klicken) den Würfelvorgang zu starten. |
| Ziel | Der Würfelsound ertönt. |
| Nachbedingung bei Erfolg | Der bzw. Die Würfel werden gewürfelt. |
| Nachbedingung bei Fehlschlag | / |
| Akteure | System, Spieler |
| Auslösendes Ereignis | Klick auf den Würfel/Würfelbutton |
| Beschreibung | Beim Klicken auf die Würfelaktion (z.B. Würfel selbst oder Würfelbutton) ertönt ein Sound der dem Spieler bestätigt, dass er gewürfelt hat. |

/ LF050 / "Runden können abgespeichert und geladen werden."

|  |  |
| --- | --- |
| Anwendungsfall | Eine aktive Runde kann gespeichert werden bzw. Später wieder in das Spiel hineingeladen werden (Spiel speichern.. / Spiel laden.. ) . |
| Vorbedingung | Es muss eine aktive Runde existieren oder eine Speicherdatei die ein altes Spiel beinhaltet. |
| Ziel | Aktive Spiele können für späteres Weiterspielen gespeichert sowie geladen werden. |
| Nachbedingung bei Erfolg | Das Spiel wird geladen / gespeichert. |
| Nachbedingung bei Fehlschlag | Fehlermeldung wird ausgegeben( evtl. Beschädigte Spieldatei). |
| Akteure | System, Spieler |
| Auslösendes Ereignis | Klick auf Speichern/Laden |
| Beschreibung | Beim Klicken auf Speichern kann ein aktives für späteres Weiterspielen gespeichert werden.  Außerdem kann beim Klicken auf Laden ein altes Spiel fortgesetzt werden. |

/ LF060 / "Der Hostrechner fungiert als Server."

|  |  |
| --- | --- |
| Anwendungsfall | Der Hostrechner wird als Server verwendet. |
| Vorbedingung | / |
| Ziel | Der Hostrechner kann als Server für das Spiel verwendet werden. |
| Nachbedingung bei Erfolg | / |
| Nachbedingung bei Fehlschlag | / |
| Akteure | System |
| Auslösendes Ereignis | / |
| Beschreibung | Es wird ein Rechner verwendet um das Spiel zu hosten (Hostrechner) der als Server verwendet wird. |