/LF130/ Aktualisierung von Inhalten findet bei Abschluss der Bearbeitung oder in festem Zeitintervall statt

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Aktualisierung von Inhalten findet bei Abschluss der Bearbeitung oder in festem Zeitintervall statt |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Mitspieler werden über Tätigkeiten auf dem Laufenden gehalten |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | Spieler führt Aktion aus oder Zeit läuft ab |
| **Beschreibung** | Um alle Spieler über die Aktionen aller anderen Spieler auf dem Laufenden zu halten, werden die Bildschirminhalte in regelmäßigen Abständen bzw. pro ausgeführte Aktion aktualisiert. |

/LF140/ Die verwendete Kurzschreibweise beim Würfeln ist: XwY+/-M. X ist die Anzahl von Würfeln, Y die Anzahl der Seiten eines Würfels, M ist ein Modifikator, der auf das Würfelergebnis aufgerechnet wird

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Die verwendete Kurzschreibweise beim Wüfeln ist: XwY+/-M. X ist die Anzahl von Würfeln, Y die Anzahl der Seiten eines Würfels, M ist ein Modifikator, der auf das Würfelergebnis aufgerechnet wird |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Rückgabe eines Wertes |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Ausgabe der gewürfelten Punktzahl (/LF170/) |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Über die Eingabe der Kurzschreibweise im Würfel-Textfeld kann über das oben beschriebene Format gewürfelt werden. |

/LF150/ Der Modifikator in der Würfelkurzschreibweise kann ein weiterer Würfelausdruck sein

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Der Modifikator in der Würfelkurzschreibweise kann ein weiterer Würfelausdruck sein |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Änderung/Einschränkung des Rückgabewertes beim Würfeln |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | / |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Beim Würfeln wird ein Modifikator auf die Augenzahl angewendet. Dieser kann ein weiterer Würfelausdruck sein. |

/LF160/ Folgende Würfelkurzschreibweise ist alternativ verwendbar: XwYeZ+/-M. X ist die Anzahl der Würfel, Y ist die Anzahl der Seiten pro Würfel, Z gibt eine Schwelle an. Jeder Würfel der auf oder über die Schwelle würfelt, zählt als 1 Punkt. M ist Modifikator, der auf die Punktzahl aufgerechnet wird.

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Folgende Würfelkurzschreibweise ist alternativ verwendbar: XwYeZ+/-M. X ist die Anzahl der Würfel, Y ist die Anzahl der Seiten pro Würfel, Z gibt eine Schwelle an. Jeder Würfel der auf oder über die Schwelle würfelt, zählt als 1 Punkt. M ist Modifikator, der auf die Punktzahl aufgerechnet wird. |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Bestimmung zusätzlicher Punkte |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Ausgabe der gewürfelten Punktzahl (/LF170/) |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | Es wird über die Texteingabe XwYeZ+/-M gewürfelt |
| **Beschreibung** | Alternativ zur Kurzschreibweise XwY+/-M zum Würfeln, gibt es das Format XwYeZ+/-M. Diese Schreibweise beinhaltet eine Schwelle. Trifft ein Würfel diese Schwelle oder überschreitet sie, gibt es für diesen Würfel einen Pluspunkt. |

/LF170/ Im Ereignisfenster wird für jeden Würfelwurf die Gesamtsumme/-Punktzahl sowie die Ergebnisse der einzelnen Würfel angezeigt.

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Im Ereignisfenster wird für jeden Würfelwurf die Gesamtsumme/-Punktzahl sowie die Ergebnisse der einzelnen Würfel angezeigt. |
| **Vorbedingung** | Spieler hat gewürfelt |
| **Ziel** | Anzeige der gewürfelten Punktzahl |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | System |
| **Auslösendes Ereignis** | Würfeln |
| **Beschreibung** | Nach dem Würfeln wird die gewürfelte Punktzahl im Ereignisfenster angezeigt |

/LF175/ Der Spielleiter kann verdeckt würfeln und einstellen, ob Spieler verdeckt würfeln können.

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Der Spielleiter kann verdeckt würfeln und einstellen, ob Spieler verdeckt würfeln können. |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Die gewürfelte Punktzahl wird nur den betreffenden Personen angezeigt |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spielleiter, Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | Checkbox für verdecktes Würfeln ist angeklickt |
| **Beschreibung** | Unter Umständen sollen einige der Spieler die gewürfelten Punktzahlen nicht erfahren, hierzu kann der Spielleiter verdeckt würfeln oder anderen Spielern das verdeckte Würfeln erlauben. |