/LF180/ Es gibt ein Chatfenster zur Kommunikation zwischen den Spielern.

[MA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Ein Chatfenster ermöglicht die Kommunikation zwischen Spielern |
| **Vorbedingung** | Bei einem Klick auf den Unterpunkt Chat (im Menü der Bedienelemente) öffnet sich ein Chatfenster im letzten Drittel des Spielfeldes. |
| **Ziel** | Zielgerichtet Kommunikation zwischen zwei oder mehr Spielern. |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | Fehlermeldung oder Signal, das ausdrückt, dass die Nachricht nicht versendet werden konnte |
| **Akteure** | Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | Ein Senden-Button |
| ***Beschreibung*** | *-Klick auf Chat (im Menü der Bedienelemente)*  *-Schreiben der Nachricht*  *-Senden durch einen Klick auf Senden(Button)*  *-Reduzieren auf ein kleines Chatfenster, durch Klick auf das kleine Chatfenster unten rechts* |

/LF190/ Es handelt sich um Server-/Clientanwendung. [MA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Eine Server-/Clientanwendung |
| **Vorbedingung** | Ein Server muss erstellt sein und laufen |
| **Ziel** | Einer der Spieler ist der Host(Server) und die anderen sind Clients |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung**  **bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | Auswahl von Server und Clients |
| ***Beschreibung*** | *-Spieler entscheiden, wer der Host(Server) und wer ein Client ist* |

/LF200/ Die Anwendung ist bis auf textuelle Eingaben mit der Maus bedienbar. [MA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Die Anwendung ist bis auf textuelle Eingaben mit der Maus zu bedienen |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Anwendungen benötigen Elemente, die mit der Maus bedient werden können |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Anwendung wird ausgeführt |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | Anwendung wird nicht ausgeführt |
| **Akteure** | Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | Ein Mausklick |
| ***Beschreibung*** | *Klicken der rechten oder linken Maustaste* |

/LF210/ Es gibt einen Sprachchat zwischen Spielern. [OA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Ein Sprachchat zur Spielerkommunikation |
| **Vorbedingung** | Audioeingang und Audioausgang, sowie Mikrophon und Lautsprecher |
| **Ziel** | Spielerkommunikation |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | Den Sprachchat starten |
| ***Beschreibung*** | *-Sprachchat starten und sich der gesamten Gruppe mitteilen* |

/LF220/ Es stehen Zeichenwerkzeuge auf dem Spielfeld zur Verfügung[OA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Zeichenwerkzeuge auf dem Spielfeld |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Nutzbarkeit der Zeichenwerkzeuge für die Spieler |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| ***Beschreibung*** | *-Zeichenwerkzeuge befinden sich in einer Toolbox am Rand des Spielfelds*  *-Sie sind von jedem Spielbar nutzbar (außer sie wurden vom Spielleiter gesperrt)* |

/LF230/ Auf dem Spielfeld sind Notizen platzierbar [OA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Platzierbare Notizen auf dem Spielfeld |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Auf dem Spielfeld platzierte Notizen, die von jedem Spieler gelesen werden können und vom Spielleiter oder dem Ersteller entfernt werden können |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| ***Beschreibung*** | *-Notizen lassen sich in Form kleiner Pin-/Stecknadelköpfe auf dem Spielfeld platzieren*  *-Durch einen Klick auf diese öffnen sich die entsprechenden Notizen*  *-Ein weiterer Klick schließt die Notizen wieder* |