/LF240/ Es stehen auf dem Spielfeld ein Maßstab und Abstandsberechnung zwischen Markierungen zur Verfügung [OA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Das Spielfeld muss einen Maßstab und eine Abstandsberechnung besitzen |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Messung von Abständen auf dem Spielfeld |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spielfeld, Markierungen |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Es muss eine Möglichkeit geben Abstände auf dem Spielfeld zu messen |

|  |  |
| --- | --- |
| H:\SEN\Projekt\MaßstabAbstand.jpg | Es gibt ein Werkzeug um den Abstand zwischen 2 Punkten zu messen. Dazu klickt man auf einen Punkt und der 2te Punkt ist die Maus. Die Zahl zeigt immer den Abstand zwischen Maus und gewähltem Punkt an.  Der Maßstab dient zur Kenntlichmachung der Entfernungen. |

/LF250/ Verfügbare Rasterformen sind: Quadratisch und Sechseckig. [MA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Es gibt zwei Rasterformen |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Das Spielfeld kann auf verschiedene Weise gerastert werden |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spielfeld |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Es soll eine Möglichkeit geben das Spielfeld mittels Raster aufzuteilen |

|  |  |
| --- | --- |
| H:\SEN\Projekt\RasterSechs.jpg | Ein Beispiel für ein sechseckiges Raster |

|  |  |
| --- | --- |
| H:\SEN\Projekt\RasterVier.jpg | Ein rechteckiges Raster. |

/LF260/ Es steht ein ungerastertes Spielfeld zur Verfügung. [SA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Es gibt ein ungerastertes Spielfeld |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Das Spielfeld kann auf verschiedene Weise gerastert werden |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spielfeld |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Das ‘normale‘ Spielfeld ist ungerastert |

/LF270/ Es gibt einen Zuschauermodus, der nicht zur Spielerbeschränkung zählt, keinerlei Schreibrechte besitzt und nicht an der Kommunikation teilnimmt. [OA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Personen sollen bei einem Spiel zuschauen können |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Beliebig viele Leute können bei dem Spiel zuschauen |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | System |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Es sollen eine beliebige Menge an Leuten dem Spiel zuschauen könne. Diese Personen haben keinen Einfluss auf das Spiel. |

/LF280/ Das Interface ist modular aufgebaut und vom Nutzer individuell einstellbar. [OA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Das Interface soll individuell einstellbar sein |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Das Interface ist modular und kann individuell eingestellt werden |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Interface, Nutzer |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Nutzer sollen sich das Interface so einstellen können wie sie es gerne hätten. Dafür sollte das Interface modular sein. |

/LF290/ Es besteht die Möglichkeit, Skripte auf den geladenen Tabellendaten auszuführen, für die auch ein Editor zur Verfügung gestellt wird. [OA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Skripte sollen auf den geladenen Tabellendaten ausführbar sein |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Skripte sind auf geladenen Tabellen ausführbar |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Skripte |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Spieler können Skripte auf den geladenen Tabellendaten ausführen. Für die Tabellendaten  Steht ein Editor zur Verfügung. |