/ LF300 / "Es gibt eine Schaltfläche zum manuellen Aktualisieren der Rundendaten."

|  |  |
| --- | --- |
| Anwendungsfall | Klicken auf eine Schaltfläche um die Rundendaten zu aktualisieren. |
| Vorbedingung | Es muss ein aktives Spiel existieren. |
| Ziel | Die Daten der Runde werden beim Klicken auf die Schaltfläche aktualisiert. |
| Nachbedingung bei Erfolg | / |
| Nachbedingung bei Fehlschlag | / |
| Akteure | System, Spieler |
| Auslösendes Ereignis | Klick auf die Schaltfläche „Aktualisieren“ |
| Beschreibung | Beim Klicken auf die Aktualisierungs- Schaltfläche, sollen die aktuellen, aktualisierten Daten angezeigt werden. |

/ LF310 / "Der Spielleiter kann eine maximale Größe für Medien festlegen."

|  |  |
| --- | --- |
| Anwendungsfall | Die hochladbaren Medien werden mit einer maximalen Größe beschränkt. |
| Vorbedingung | / |
| Ziel | Der Spielleiter kann die maximale Größe für Medien einstellen bzw. festlegen. |
| Nachbedingung bei Erfolg | / |
| Nachbedingung bei Fehlschlag | / |
| Akteure | System, Spielleiter |
| Auslösendes Ereignis | Eingabefenster oder Einstellungsmenü, Eingabe der maximalen Größe für die Medien. |
| Beschreibung | Der Spieleleiter kann bestimmen wie groß die hochladbaren Medien sind, welche die Spieler hochladen dürfen. |

/ LD010/ "Der Rundenzustand wird regelmäßig beim Schließen der Runde oder manuell auf dem Hostrechner gespeichert. Er beinhaltet: Spielfeldzustand, Ereignislog und Chat- Log in komprimierter Form."

|  |  |
| --- | --- |
| Anwendungsfall | Alle Ereignisse des Spieles werden regelmäßig und können ebenfalls manuell gespeichert werden. |
| Vorbedingung | Es muss ein aktives Spiel existieren. |
| Ziel | Spielereignisse, wie der Spielfeldzustand, Chat, und Ereignisse werden in komprimierter Form auf dem Hostrechner zur späteren Einsicht gespeichert werden. |
| Nachbedingung bei Erfolg | / |
| Nachbedingung bei Fehlschlag | / |
| Akteure | Host |
| Auslösendes Ereignis | Button zum Speichern der aktuellen Ereignisse bzw. automatische Speicherung in regelmäßigen Abständen. |
| Beschreibung | Alle Spielereignisse können gespeichert werden und werden in komprimierter Form auf dem Host-Rechner gespeichert. |