/LF070/

Kompatible Medienformate: Tabellen (xls/x, csv), Bilder(png, jpeg, gif, bmp), Dokumente (doc/x, pdf, txt)

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Tabellen für Charakterbögen Bilder für die Veränderung des Spielfelds |
| **Vorbedingung** | Das Spiel muss gestartet sein |
| **Ziel** | Der Spieler soll die Möglichkeit haben das Spielfeld anzupassen  Und eigene Charakterbögen hinzuzufügen |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Charakterbögen wird erstellt  Bilder werden angezeigt (z.B. Spielfeld) |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | Spiel wird mit altem Design fortgesetzt  Standard Charakterbögen wird verwendet |
| **Akteure** | Spieler, System |
| **Auslösendes Ereignis** | Der neue Charakterbogen wird erstellt  Das Design des Spielfelds wird verändert |
| **Beschreibung** | Der Spieler hat die Möglichkeit das Spielfeld, durch Bilder, nach seinen eigenen Wünschen anzupassen.  Der Spieler hat die Möglichkeit einigene Charakterbögen hinzuzufügen, diese mit Werten nach seinen Wünschen zu füllen. |

/LF080/

Kompatible Medienformate: Musik, Video, Webinhalte [OA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Hintergrundmusik während des Spiels |
| **Vorbedingung** | Das Spiel muss gestartet sein |
| **Ziel** | Benutzerdefinierte Musik während des Spiels |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Musik wird dem Spieleordner hinzugefügt |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | System, Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Der Spieler hat die Möglichkeit einigene Musik hinzuzufügen. Er kann ebenfalls auswählen welche Musik grade abgespielt werden soll |

/LF090/

Folgende Würfel stellt die Werkzeugleiste zur Verfügung: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 20 Seiten.

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Verschiedene Würfel stehen zum Würfeln zur Verfügung |
| **Vorbedingung** | Spiel muss gestartet sein |
| **Ziel** | Würfeln des jeweiligen Würfel |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Ausgewählter Würfel wird gewürfelt |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | Technisch begrenzt wenn es länger als 1sec dauert |
| **Akteure** | System |
| **Auslösendes Ereignis** | Klick auf einen Würfel / Ziehen auf das Spielfeld |
| **Beschreibung** | Der jeweilige ausgewählte Würfel wird angeklickt oder in das Spielfeld gezogen. Würfel werden gewürfelt und gibt den Wert zurück |

/LF100/

Es gibt eine Bedienungsanleitung.

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Lesen von Regeln |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Das lesen/nachlesen von Regeln |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Die Bedienungsanleitung dient dazu dem Spieler die Regeln des Spiel beizubringen oder bei Schwierigkeiten das nachlesen der Regeln |

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Beispiel runde wird automatisch gespielt |
| **Vorbedingung** | Spiel muss gestartet sein |
| **Ziel** | Die Demonstration einer Beispielrunde |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | System |
| **Auslösendes Ereignis** | Start des Spiel |
| **Beschreibung** | Durch die Demonstration einer Beispielrunde soll dem Spieler Bildlich gezeigt werden wie das Spiel funktioniert |

/LF110/

Es gibt eine Funktionsdemonstration anhand einer Beispielrunde.

/LF120/

Weder für Medien noch für Spielfeldelemente ist simultaner Schreibzugriff möglich. [MA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Simultaner Schreibzugriff für Medien und Spielfeldelemente nicht möglich |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Eine voll funktionsfähige Oberfläche |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | System |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Der Schreibzugriff ist weder für Medien noch für Spielfeldelemente simultane möglich |

/LD020/

Eine gespeicherte Runde ist unabhängig von den teilnehmenden Spielern. [MA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Das Gespeicherte Spiel ist unabhängig von den teilnehmenden Spieler |
| **Vorbedingung** | Spiel muss gestartet sein |
| **Ziel** | Das Speichern und Laden eines Spiel unabhängig von Spielern |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Spiel wird geladen/Fortgesetzt |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | System, Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Das Speichern des Spiels ist unabhängig von den teilnehmenden Spieler. Der Spieler kann das Spiel mit einem anderem Spieler zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzten |

/LD030/

Die Anordnung des modularen Interface und eventuelle andere Einstellungen werden lokal in der Anwendung gespeichert. [OA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Die Anordnung des Interface und andere Einstellungen werden lokal gespeichert |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Individuelle Anpassung und Speicherung von Einstellungen |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | Datei wird gespeichert |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | System, Spieler |
| **Auslösendes Ereignis** | Veränderung des Interfaces oder Einstellungen |
| **Beschreibung** | Der Spieler hat die Möglichkeit das Interface und die Einstellungen nach eigene Wünschen anzupassen.  Und diese Speichern für Spätere verwendung. |

/LL010/

Die Automatische Aktualisierung der Daten findet mindestens alle 5 Sekunden statt. [MA]

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Das Spiel Aktualisiert die Dateien Mindestens einmal alle 5sec |
| **Vorbedingung** | Spiel muss gestartet sein |
| **Ziel** | Das aktuell halten der Dateien |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | System |
| **Auslösendes Ereignis** | / |
| **Beschreibung** | Das Spiel Aktualisiert die wichtigsten Dateien alle 5sec. |