/LL020/ Die Würfelanimation darf nicht länger als 2 Sekunde dauern

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Die Würfelanimation darf nicht länger als 2 Sekunde dauern |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Beschränkung der Spieldauer |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | Programm |
| **Auslösendes Ereignis** | Würfeln |
| **Beschreibung** | Zur Beschränkung der Spieldauer und um den Spielfluss am Laufen zu halten soll die Würfelanimation nicht länger als 2 Sekunden dauern. |

/LL030/ Die Latenz der Netzwerkkommunikation muss nicht für Hochleistung optimiert sein

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Die Latenz der Netzwerkkommunikation muss nicht für Hochleistung optimiert sein |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Einschränkung der Bandbreitenanforderung |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | / |
| **Akteure** | System, Server |
| **Auslösendes Ereignis** | Immer |
| **Beschreibung** | Hohe Latenzzeiten können aufgrund des Spielverlaufs verziehen werden. |

/LL040/ Die manuelle Aktualisierung muss sicherstellen, dass die Daten erfolgreich übertragen wurden

|  |  |
| --- | --- |
| **Anwendungsfall** | Die manuelle Aktualisierung muss sicherstellen, dass die Daten erfolgreich übertragen wurden |
| **Vorbedingung** | / |
| **Ziel** | Korrekter Informationsaustausch des Spielverlaufs |
| **Nachbedingung bei Erfolg** | / |
| **Nachbedingung bei Fehlschlag** | Erneuter Versuch |
| **Akteure** | Spieler, System, Server |
| **Auslösendes Ereignis** | Manuelle Aktualisierung |
| **Beschreibung** | Um zu garantieren, dass alle Spieler dem Spielverlauf folgen können, muss bei manueller Aktualisierung die Datenübertragung korrekt funktionieren. |