## 2.1 Use cases

Alle Use Cases (UC) haben genau einen Akteur: Den jeweiligen Spieler.

Voraussetzung für jeden UC ist, dass das Programm gestartet wurde.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name | Kennung | Priorität | Ablauf |
| Das Spiel spielen | UC1 | 1 | Im Hauptmenü, Klick auf „Load Game“ oder „New Game“. Bei ersterem kann ein Spielstand geladen werden, bei letzterem kann ein neues Spiel gestartet werden. |
| Lineal Position ändern | UC5 | 1 | Ein Lineal liegt auf einem Dreieck auf und kann mit Hilfe von Tastatureinagaben verschoben werden. Außerdem ist das Dreieck in der Höhe änderbar. Dadurch ändert sich der Abschusswinkel der Kugel, die auf dem Lineal liegt. |
| Abschusstärke | UC6 | 2 | Die Abschussstärke der Kugel kann variiert werden. Eine Aufladung der Stärke erfolgt durch das Gedrückthalten der Leertaste. |
| Kugel schießen | UC7 | 1 | Nach dem Loslassen der Leertaste wird die Kugel abgefeuert und ist den physikalischen Gesetzen überlassen. |
| Ziel getroffen | UC8 | 1 | Wird ein festgelegtes Ziel getroffen hat der Spieler die Möglichkeit das nächste Level zu starten oder dasselbe Level erneut zu spielen. |
| Spiel Pausieren | UC9 | 3 | Mit der ESC Taste wird das Spiel pausiert und ein Menü eingeblendet, dass die Auswahlmöglichkeiten ins Hauptmenü zu gehen und des Fortfahrens des Spiels bietet. |
| Steuerungseinstellungen ändern | UC2 | 2 | Im Hauptmenü, Klick auf „Settings“. In der Liste gewünschte Aktion anklicken, dann die neue Taste betätigen. Nach den gewünschten Änderungen „Continue“ klicken. |
| Audioeinstellungen ändern | UC3 | 3 | Im Hauptmenü, Klick auf „Settings“. Über „Sounds“ Töne an-/ausschalten. Dann auf „Continue“ klicken. |
| Highscores ansehen | UC4 | 1 | Im Hauptmenü, Klick auf „Highscore“. |