

Szenario für Use Cases „Spiel starten“ und „Spiel verwalten“

Zweck:

Das Szenario beschreibt wie sich Verbindungsprobleme auf den Spielverlauf/-ausgang auswirken.

Akteure und Ausrüstung:

Zwei beliebige Personen, die Zugang zum Spiel haben und über eine funktionierende Internetverbindung verfügen.

Szenario:

1. Spieler 1 loggt sich als erster ins Spiel ein und wird dadurch vom Server zum Administrator des aktuellen Spiels gemacht, mit dem Recht das Spiel bei Anwesenheit von min. einem weiteren Spieler zu starten.
2. Spieler 2 loggt sich ein.
3. Server prüft die Anzahl der Spieler und erkennt, dass sich zwei Spieler eingeloggt haben, was die Mindestanforderung für die Anzahl der Spieler erfüllt.
4. Spieler 1 sieht den Spielstartbutton in der Mitte seines Bildschirms grün aufleuchten und drückt ihn.
5. Der Server erkennt einen Spielstart durch den Administrator und startet das Spiel.
6. Spieler 1 befindet sich an Position 1 und Spieler 2 an Position 2. Es gibt kein Durchkommen zu einander, weil der gesamte mittlere Bereich des Spielfeldes durch sprengbare und nichtsprengbare Mauern blockiert ist.
7. Spieler 1 fängt an Bomben zu legen und Mauern zu zerstören. Bei Spieler 2 treten Verbindungsprobleme auf, der Server kann keine Daten mehr von ihm erhalten, was als „keine Aktion“ angesehen.
8. Dadurch, dass keine Aktion vom Spieler 2 kommt, wird sein „keine Aktion“-Timer nicht mehr auf Null gesetzt.
9. Nach dem Timeout hat es Spieler 1 noch nicht geschafft Spieler 2 aus dem Spiel zu befördern.
10. Da der Timeout abgelaufen ist, wird Spieler 2 vom Server automatisch zur Explosion gebracht.
11. Da sich jetzt nur noch ein Spieler im Spielfeld befindet, bricht der Server das aktuelle Spiel ab und berechnet die Statistik inkl. Rang, und sendet die Daten an alle Clients.
12. Spieler 1 hat durch das Sprengen von Mauern, und dadurch, dass er als Letzter im Spiel war, die meisten Punkte gesammelt und somit gewonnen.