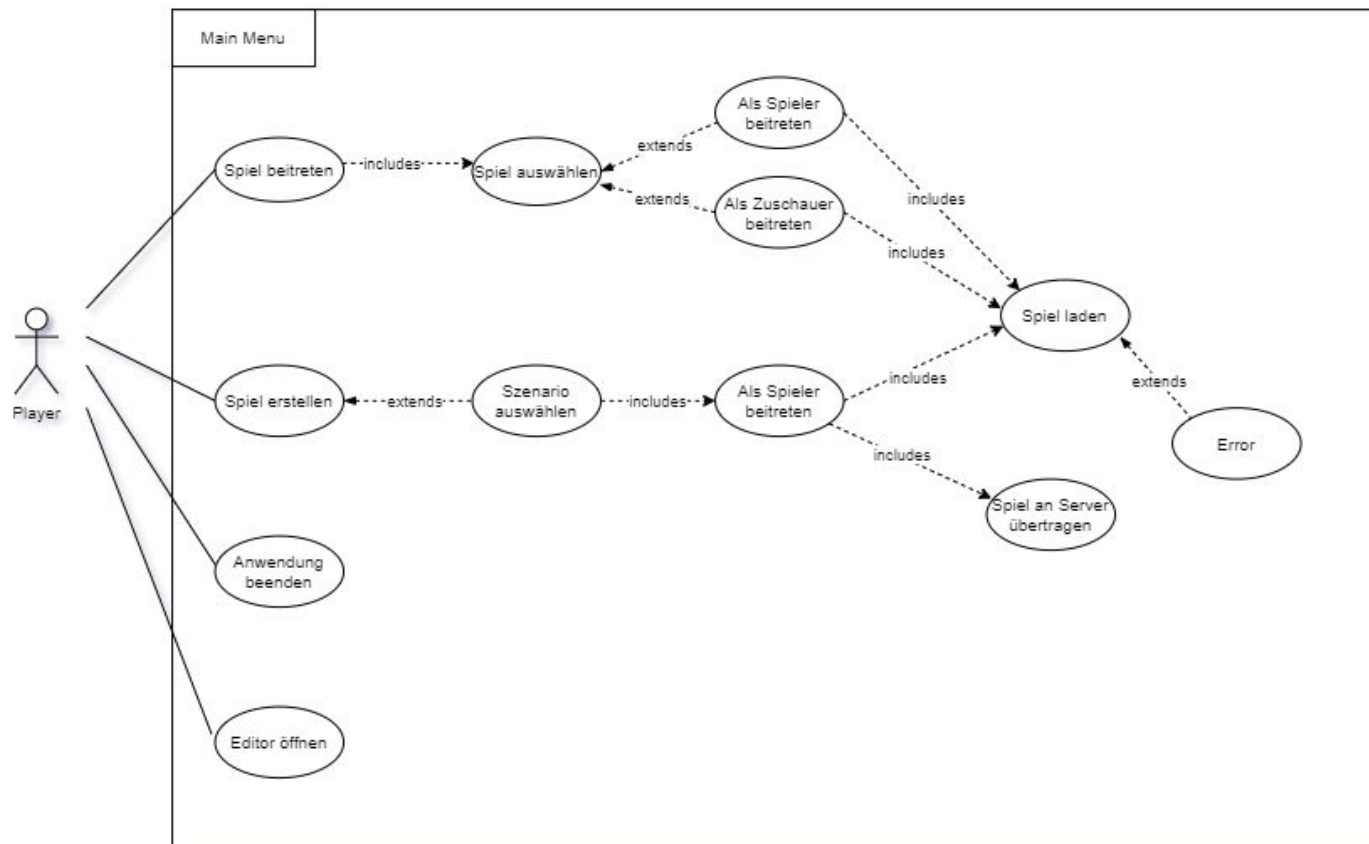


Meilenstein 2

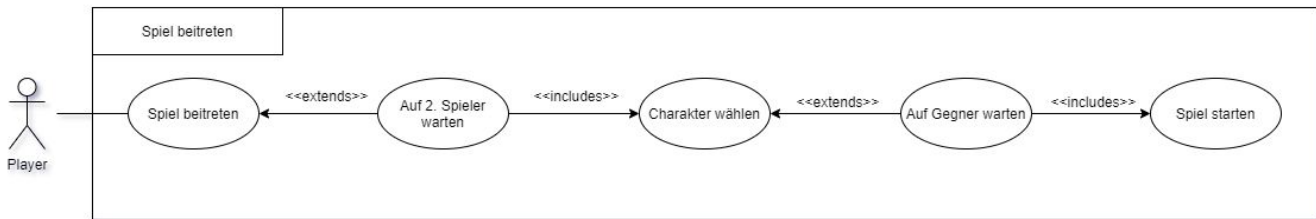
Anwendungsfälle:

Main Menu:



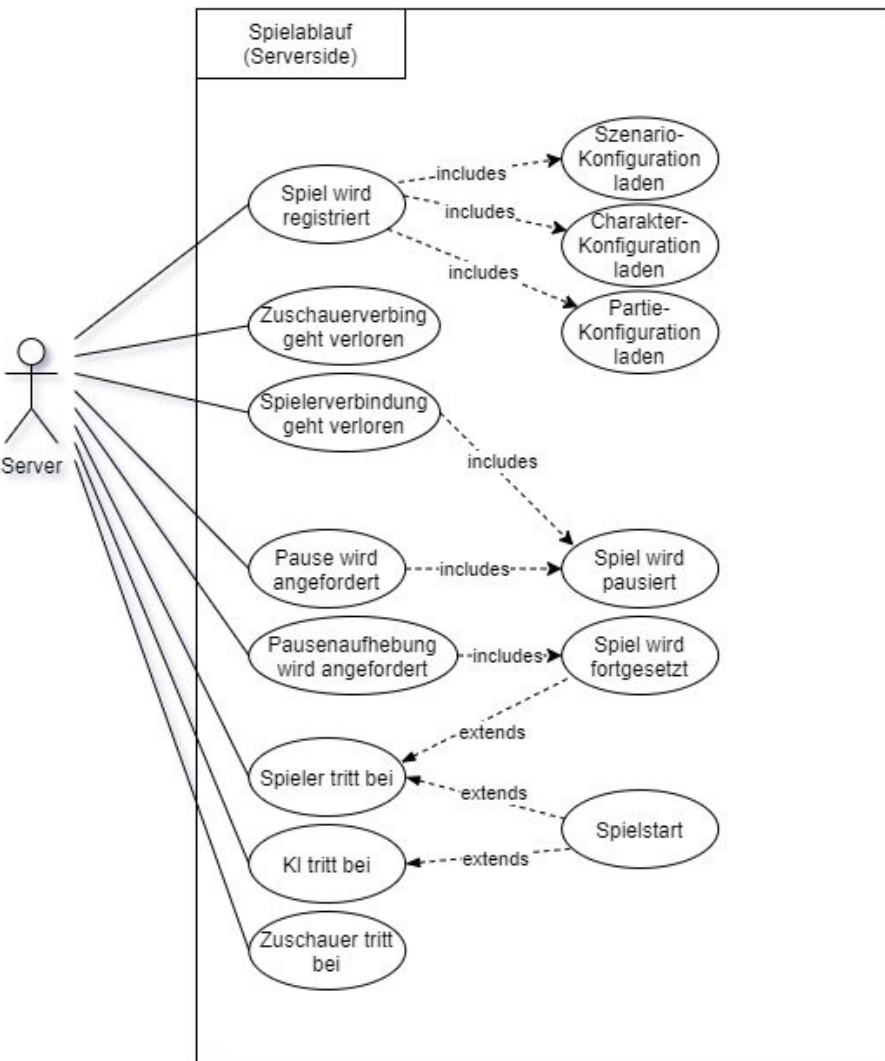
Anwendungsfall	Beschreibung	FAs
Spiel beitreten	Der Spieler/Zuschauer kann einem bereits erstellten noch nicht laufendem Spiel beitreten, ohne jedoch Eistellungen zu dem Spiel tätigen zu können (Anzahl der Spieler, Schwierigkeit etc)	
Spiel auswählen	Auswahl eines Spiels in der Aufbauphase aus einer Liste aller erstellten noch nicht begonnenen Spiele	
Als Spieler beitreten	Beitritt zu einem Spiel als aktiver Akteur und Spieler, wobei man berechtigt ist Züge und Aktionen auf dem Spielfeld mit Helden auszuführen	
Als Zuschauer beitreten	Beitritt zu einem Spiel als passiver Akteur und Zuschauer, wobei man keine Berechtigung hat ins Spielgeschehen einzugreifen, dieses aber mitzuverfolgen	
Spiel laden	Lädt den aktuellen Fortschritt eines Spiels, zu Beginn verwendet um ein neues Spiel zu laden	
Error	Fehlermeldung aufgrund eines Fehlers im Spiel und/oder eine nicht zugelassene Aktion	
Spiel erstellen	Der Spieler erstellt ein neues Spiel, wobei nur er allein die Rechte hat gewisse Werte des Spiels festzulegen, wie Anzahl der Spieler oder der Schwierigkeitsgrad	
Szenario auswählen	Auswahl zwischen mehreren Spielmöglichkeiten	
Spiel an Server übertragen	Überträgt den aktuellen Spielfortschritt an den Server	
Anwendung beenden	Beendet das Spiel und schließt das Fenster	
Editor öffnen	Öffnet den Editor Screen	

Spiel beitreten:



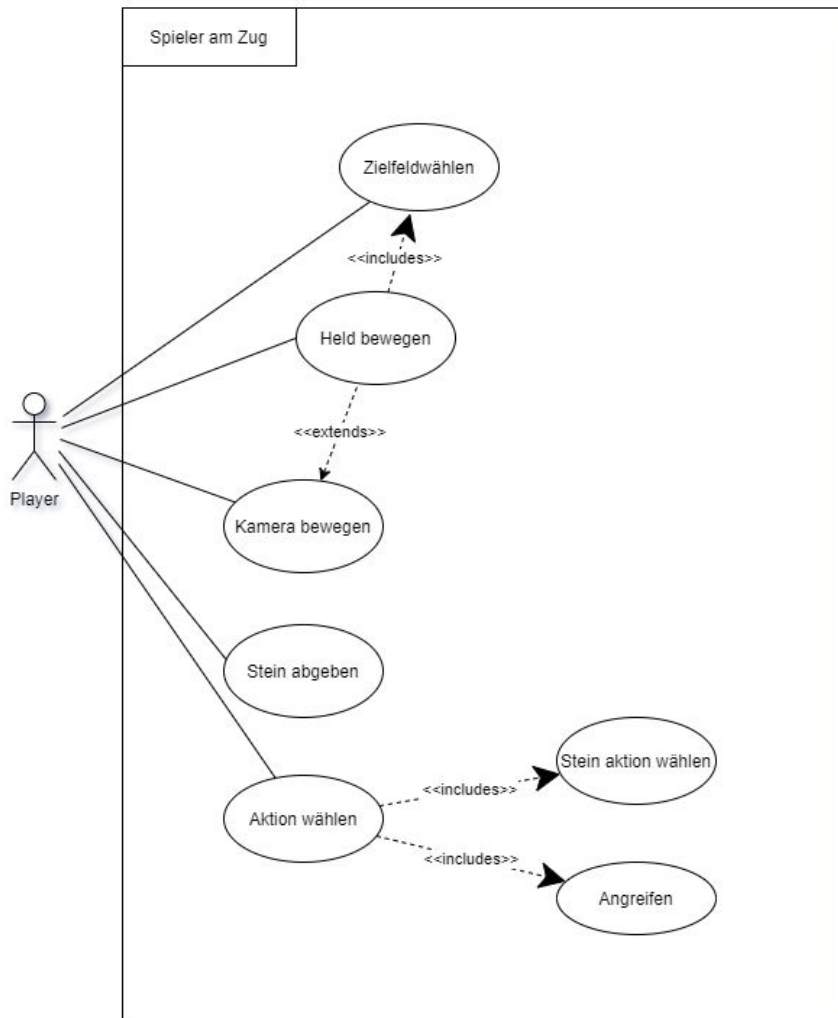
Anwendungsfall	Beschreibung	FAs
Spiel beitreten	Der Spieler tritt einem Spiel bei. Hierbei ist es egal ob er das Spiel selber erstellt hat oder einem anderen Spiel beigetreten ist.	
Auf 2. Spieler warten	Falls der Spieler bis jetzt der einzige spielende Spieler (Zuschauer ausgeschlossen) ist, wird auf einen weiteren Spieler gewartet. Der Spieler hat hier zusätzlich die Möglichkeit eine KI als Gegner hinzuzufügen.	
Charakter wählen	Auswahl von 6 Helden (gilt universell, da jeder Held nur einmal existiert und nicht mehrmals in einem Team oder in mehreren Teams gleichzeitig kämpfen kann). Der Spieler hat hierbei außerdem nur die Wahl aus 12 Helden.	
Auf Gegner warten	Wenn die 6 Helden fertig gewählt wurden muss evtl noch auf den anderen Spieler gewartet werden.	
Spiel starten	Das Spiel kann gestartet werden.	

Spielablauf (Serverside):



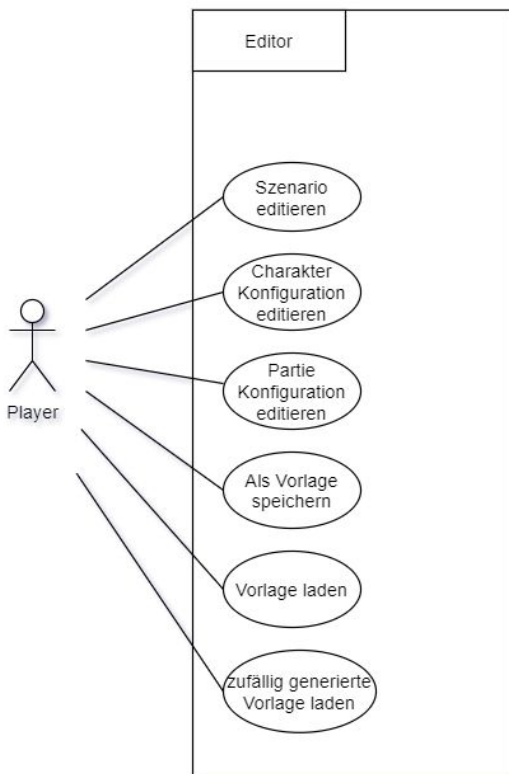
Anwendungsfall	Beschreibung	FAs
Spiel wird registriert	Ein neues Spiel wird erstellt. Die Konfig Dateien werden empfangen und werden nun interpretiert. Das Spiel wird nun zur Verfügung gestellt.	
Szenario-Konfiguration laden	Hierbei werden generelle Einstellungen geladen.	
Charakter-Konfiguration laden	Die Helden werden mit ihren Werten geladen.	
Partie-Konfiguration laden	Die Karte wird geladen.	
Zuschauer-Verbindung geht verloren	Ein Zuschauer beendet die Verbindung (beabsichtigt oder wegen einem Verbindungsfehler)	
Spieler-Verbindung geht verloren	Ein Spieler verliert die Verbindung. Hierbei wird das Spiel pausiert.	
Pause wird angefordert	Einer der beiden Spieler pausiert das Spiel.	
Pausen Aufhebung wird angefordert	Einer der beiden Spieler kann nun die Pause wieder aufheben. Das muss hierbei nicht der Spieler sein der pausiert hat.	
Spiel wird pausiert	Der Spielablauf wird pausiert. Das wird mit einem Dialog angezeigt.	
Spiel wird fortgesetzt	Das Spiel wird fortgesetzt.	
Spieler tritt bei	Ein Spieler tritt dem Spiel bei. Hierbei wird nun entweder auf einen 2. Spieler oder Bot gewartet oder das Spiel gestartet.	
KI tritt bei	Ein Bot (KI) tritt dem Spiel bei. Hierbei wird nun entweder auf einen 2. Spieler oder Bot gewartet oder das Spiel gestartet.	
Zuschauer tritt bei	Ein Zuschauer tritt bei. Das kann zu jedem Zeitpunkt im Spiel passieren.	
Spiel wird gestartet	Wenn 2 Spieler oder Bots beigetreten sind wird das Spiel gestartet.	

Spieler am Zug:



Anwendungsfall	Beschreibung	FAs
Held bewegen	Der Held nutzt einen oder mehrere Movement Points um sich auf einem anderen Feld zu platzieren.	
Zielfeld wählen	Das Feld auf das sich der Held bewegen soll wird gewählt.	
Kamera bewegen	Die Kamera wird bewegt, um einen bestimmten Teil des Spielfelds anzuschauen oder zu fokussieren.	
Stein abgeben	Ein Stein der in dem Besitz des aktuellen Charakters ist wird an einen anderen Charakter abgegeben.	
Aktion wählen	Der Spieler wählt was er mit einem Action Point machen will.	
Stein Aktion wählen	Wenn der Charakter Infinity Steine besitzt kann er wählen ob und welchen er benutzen möchte.	
Angreifen	Er kann einen nah oder Fernkampf Angriff machen	

Editor:

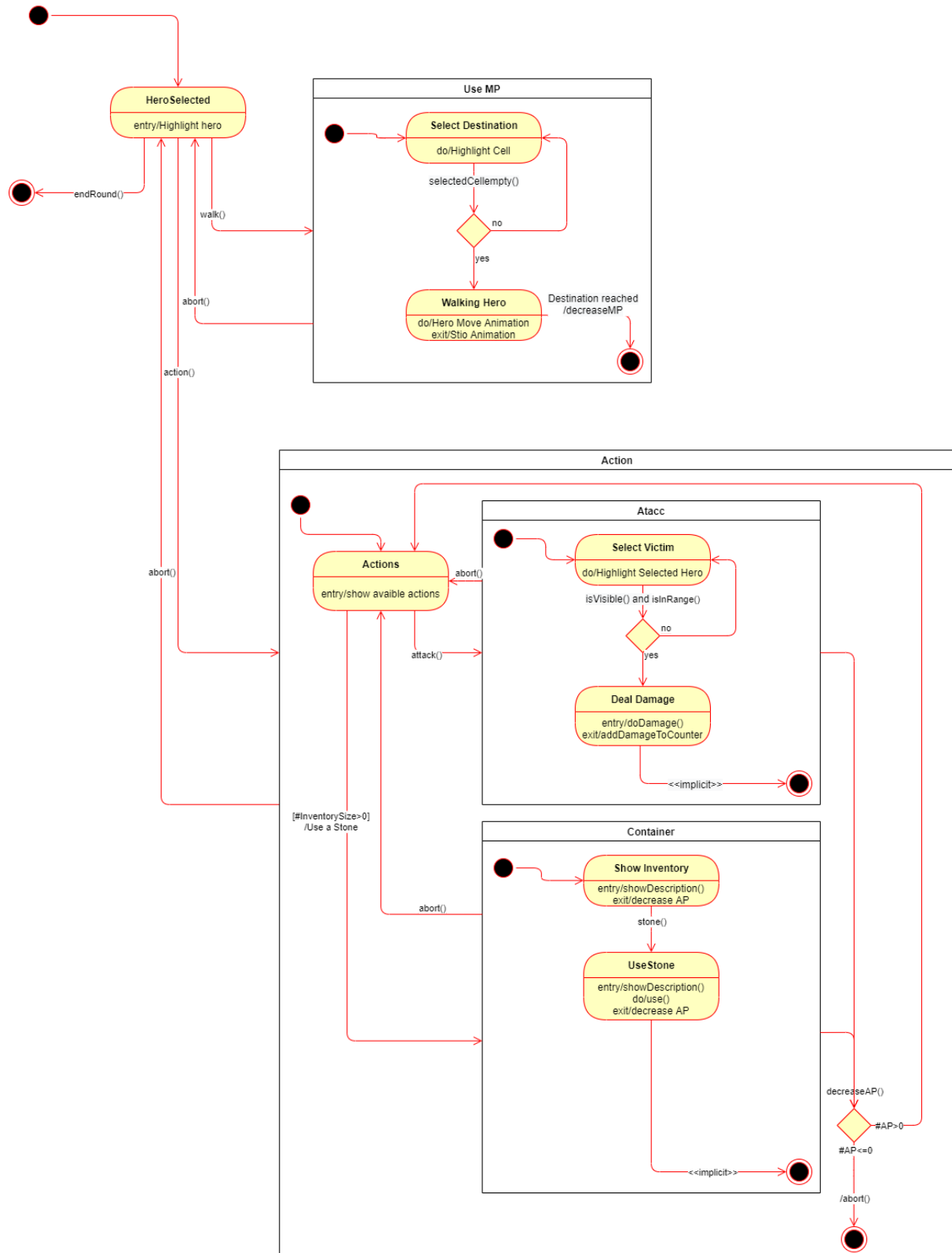


Anwendungsfall	Beschreibung	FAs
Szenario editieren	Die Map kann hier angepasst werden. Es kann sowohl Größe als auch aussehen eingestellt werden.	
Charakter Konfiguration editieren	Hier können die Werte der einzelnen Charakter angepasst werden.	
Partie Konfiguration editieren	Die generellen Spieleinstellungen werden hier eingestellt.	
Als Vorlage speichern	Hier kann eine Konfiguration gespeichert werden. Sie kann ab sofort bei der Erstellung eines neuen Spiels verwendet werden.	
Vorlage laden	Eine Konfiguration wird geladen und kann nun weiter bearbeitet werden.	
zufällig generierte Vorlage laden	Eine zufällige Konfiguration wird gesetzt und kann nun noch bearbeitet werden.	

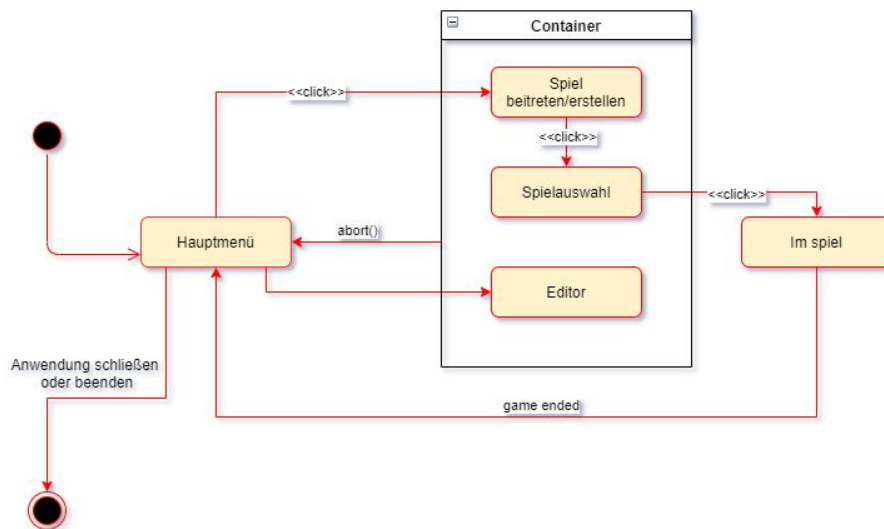
Abläufe im System:

Zustandsdiagramme:

Player am Zug:

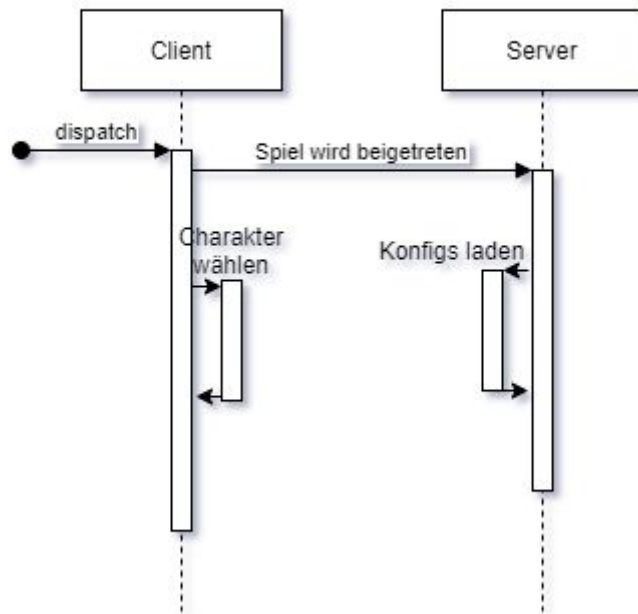


Hauptmenü:

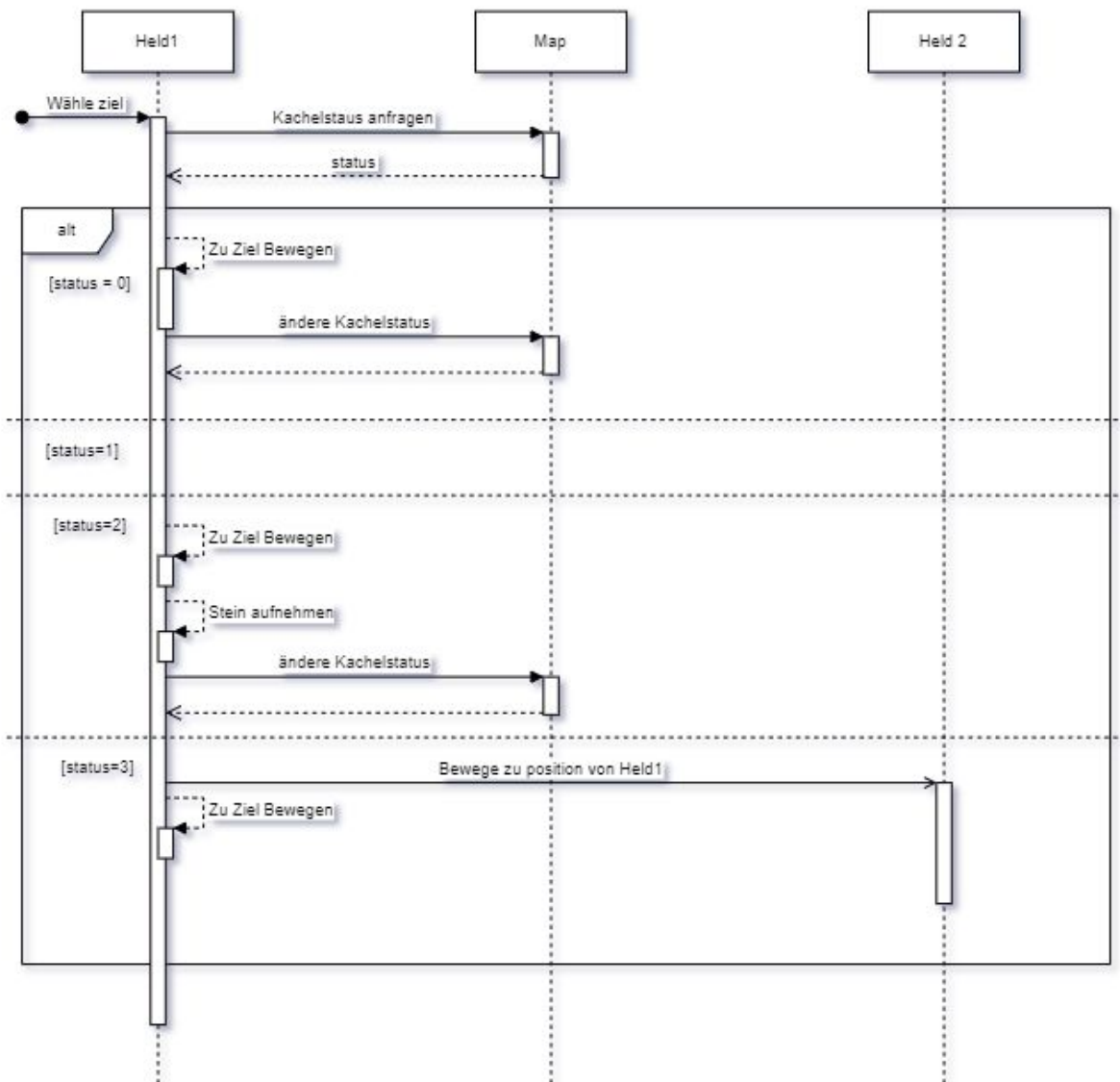


Sequenzdiagramme:

Spiel beitreten

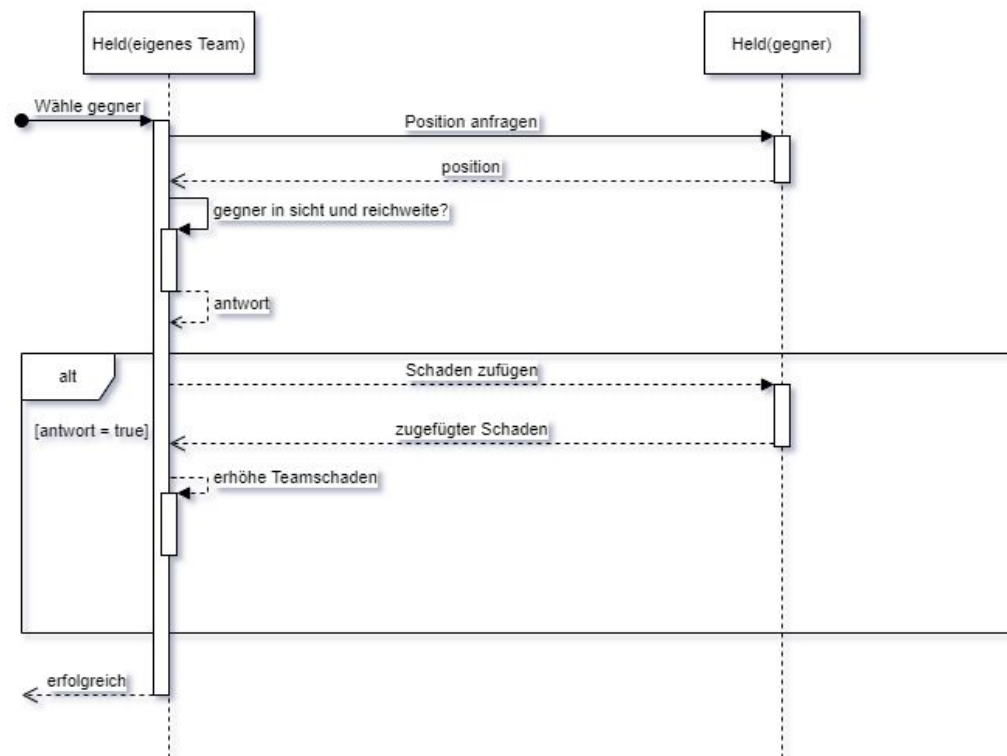


Player bewegt sich



status	Status ist ein ganzzahliger wert der eindeutig beschreibt was sich auf dem Feld befindet:	0 = nichts 1 = Stein 2 = Infinity Stone 3 = Held
---------------	---	---

Player attacks enemy



Teamschaden	Es wird gespeichert wieviel Schade der Spieler am ende der Partie insgesamt zugefügt hat, dieser wert wird auch als tiebreaker verwendet	
return	Der Wert ob der Angriff erfolgreich war wird returned	true = Angriff war erfolgreich false = Angriff ist fehlgeschlagen

Held übergibt Infinitystone

