Anwendungsfälle des „Simple Barkeeper“ Amazon Alexa Skills

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Begrüßung |
| **Kurzbeschreibung** | Nachdem der User den Skill über seinen Namen „Simple Barkeeper“ geöffnet wurde, soll dieser den User begrüßen. |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Der Akteur spricht den Namen des Skills aus |
| **Vorbedingungen** | Der Skill ist nicht geöffnet |
| **Eingehende Informationen** | Keine |
| **Ergebnis(se)** | Der Skill wurde aktiviert und ist bereit zur Aufnahme von Befehlen. Der User ist ebenfalls darüber informiert. |
| **Nachbedingungen** | Keine |
| **Ablauf** | 1. Skill wird aufgerufen 2. Skill begrüßt den User und informiert diesen, dass er nun bereit zur Befehlsaufnahme ist. |
| **Alternativen** | Keine |
| **Offene Punkte** | Keine |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Drink eingeben |
| **Kurzbeschreibung** | Der Akteur will einen eigenen Drink abspeichern. Dazu sagt er z.B. ‚Ich will einen neuen Drink hinzufügen‘. Die Eigenschaften des Drinks sollen daraufhin von dem Skill erfragt werden. Zudem soll der eingegebene Drink zu einem späteren Zeitpunkt zur weiteren Verwendung gespeichert werden. |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Der Akteur sagt dem Skill er wolle einen neuen Drink hinzufügen. (z.B. ‚Ich will einen Drink hinzufügen‘) |
| **Vorbedingungen** | Der Skill wurde gestartet,  Der Drink ist noch nicht abgespeichert |
| **Eingehende Informationen** | Abzuspeichernder Drink |
| **Ergebnis(se)** | Ein neuer Drink wurde der List der abrufbaren Drinks hinzugefügt |
| **Nachbedingungen** | Keine |
| **Ablauf** | 1. Äußerung analysieren  2. Name des Drinks in der Äußerung finden  3. Testen ob der Drink bereits vorhanden ist  Akteur nach den Eigenschaften (Geschmack,  Zutaten, Menge, Alkohol Ja/Nein) des Drinks  fragen  4. Neuen Drink abspeichern |
| **Alternativen** | 3a Reprompt Message (Akteur erinnern einen  drink auszugeben)  4a Akteur informieren, dass der Drink bereits  vorhanden ist |
| **Offene Punkte** | Speicherung des Drinks |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Drink löschen |
| **Kurzbeschreibung** | Der Akteur will einen vorhandenen Drink löschen. Dazu sagt der Akteur beispielsweise ‚Ich will den Drink Gin Tonic löschen.‘. Daraufhin soll der Drink aus der persistenten Speicherung genommen werden. |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Der Akteur sagt dem Skill er wolle einen Drink entfernen. Z.B. sagt der Akteur ‚Lösche den Drink Gin Tonic‘ |
| **Vorbedingungen** | Der Skill wurde gestartet,  Der zu entfernende Drink ist abgespeichert |
| **Eingehende Informationen** | Zu entfernender Drink |
| **Ergebnis(se)** | Ein Drink und seine Eigenschaften wurden entfernt |
| **Nachbedingungen** | Keine |
| **Ablauf** | 1. Äußerung analysieren  2. Name des Drinks in der Äußerung finden  3. Testen ob der Drink vorhanden ist  4. Drink löschen |
| **Alternativen** | 3a Reprompt Message (Akteur erinnern einen  drink auszugeben)  4a Akteur informieren, dass der Drink nicht  vorhanden ist |
| **Offene Punkte** | Löschen des Skills |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Favorit festlegen |
| **Kurzbeschreibung** | Der Akteur will einen vorhandenen Drink als seinen Favoriten festlegen. Hierzu sagt er z.B. ‚Mein Favorit ist Gin Tonic.‘. Danach soll der genannte Drink, falls er intern vorhanden ist, als Favorit festgelegt werden. |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Der Akteur sagt dem Skill er wolle einen Drink als Favorit festlegen. Der Akteur sagt z.B. ‚mein Favorit ist Gin Tonic‘ |
| **Vorbedingungen** | Der Drink der Favorit werden soll ist im System abgespeichert,  Der Drink der Favorit werden soll ist noch nicht Favorit |
| **Eingehende Informationen** | Drink, welcher als Favorit festgelegt werden soll |
| **Ergebnis(se)** | Ein Drink wurde als Favorit festgelegt |
| **Nachbedingungen** | Keine |
| **Ablauf** | 1. Äußerung analysieren  2. Name des Drinks in der Äußerung finden  3. Testen ob der Drink vorhanden ist  4. Drink als Favoriten abspeichern |
| **Alternativen** | 3a Reprompt Message (Akteur erinnern einen  drink auszugeben)  4a Akteur informieren, dass der Drink nicht  vorhanden ist |
| **Offene Punkte** | Speicherung eines Drinks als Favoriten |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Favorit abrufen |
| **Kurzbeschreibung** | Der Akteur will seinen als Favoriten abgespeicherten Drink ausgeben lassen. Beispielsweise sagt er ‚Sag mir meinen Favoriten‘. Daraufhin soll der Favorit ausgegeben werden. |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Der Akteur sagt dem Skill er solle seinen Favoriten ausgeben. Der Akteur sagt z.B. ‚Was ist mein Favorit?‘ |
| **Vorbedingungen** | Ein Drink muss als Favorit festgelegt sein,  Es muss mindestens ein Drink abgespeichert sein |
| **Eingehende Informationen** | Keine |
| **Ergebnis(se)** | Favorit wird ausgegeben |
| **Nachbedingungen** | Keine |
| **Ablauf** | 1. Äußerung analysieren  2. Favorit auslesen  3. Favorit ausgeben |
| **Alternativen** | 3a Akteur informieren dass Kein Favorit  festgelegt wurde. |
| **Offene Punkte** | Keine |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Zutaten abfragen |
| **Kurzbeschreibung** | Der Akteur will die Zutaten eines spezifischen Drinks abfragen. Um dies zu bewerkstelligen sagt er zum Beispiel ‚Gib mir die Zutaten für einen Gin Tonic‘ |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Der Akteur teilt dem Skill mit, von welchem Drink er die Zutaten ausgegeben haben möchte. Dies tut er bspw. Über den Befehl ‚was sind die Zutaten eines Gin Tonic‘ |
| **Vorbedingungen** | Der Skill muss gestartet sein,  Die Zutaten müssen zu einem Drink gespeichert sein,  Der Drink muss intern abgespeichert sein |
| **Eingehende Informationen** | Keine |
| **Ergebnis(se)** | Die Zutaten eines Drinks werden ausgegeben |
| **Nachbedingungen** | Keine |
| **Ablauf** | 1. Äußerung analysieren  2. Namen des Drinks in der Äußerung finden  3. Testen ob der Drink vorhanden ist  4. Testen ob der Drink Zutaten enthält  5. Zutaten ausgeben |
| **Alternativen** | 4a Dem Akteur mitteilen, dass der Drink nicht  vorhanden ist  5a Dem Akteur mitteilen, dass für den Drink  keine Zutaten vorhanden sind |
| **Offene Punkte** | Keine |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Drink vorschlagen |
| **Kurzbeschreibung** | Der User bittet um einen Vorschlag für einen Drink. Hierzu sagt er z.B. ‚Schlag mir einen Drink vor.‘. Daraufhin wird ihm ein zufälliger Drink vorgeschlagen. |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Akteur bittet um Vorschlag durch ‚Schlag mir einen Drink vor‘. |
| **Vorbedingungen** | Skill ist aktiviert |
| **Eingehende Informationen** | Keine |
| **Ergebnis(se)** | Ein zufälliger Drink wird ausgegeben |
| **Nachbedingungen** | Keine |
| **Ablauf** | 1. Äußerung analysieren  2. Testen ob Drinks vorhanden sind  3. Ausgeben eines zufälligen Drinks |
| **Alternativen** | 3a Mittelung an Akteur, dass keine Drinks  abgespeichert sind |
| **Offene Punkte** | Keine |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Drink vorschlagen nach Zutat |
| **Kurzbeschreibung** | Der User bittet um einen Vorschlag für einen Drink, der eine bestimmte Zutat enthält. Hierzu sagt er z.B. ‚Schlag mir einen Drink vor, der Vodka enthält.‘. Daraufhin wird ihm ein zufälliger Drink vorgeschlagen, der die angegebene Zutat enthält. |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Akteur bittet um Vorschlag durch ‚Schlag mir einen Drink vor der Vodka enthält.‘. |
| **Vorbedingungen** | Skill ist aktiviert |
| **Eingehende Informationen** | Keine |
| **Ergebnis(se)** | Ein zufälliger Drink wird ausgegeben, der die angegebene Zutat enthält |
| **Nachbedingungen** | Keine |
| **Ablauf** | 1. Äußerung analysieren  2. Testen ob Drinks vorhanden sind  3. Zutaten in der Äußerung finden  4. Filtern der Drinks nach der angegebenen  Zutat  5. Ausgeben eines zufälligen Drinks, der die  angegebene Zutat enthält |
| **Alternativen** | 3a Mittelung an Akteur, dass keine Drinks  Abgespeichert sind  5a Mitteilung an Akteur, dass keine Drinks  mit der angegebenen Zutat vorhanden sind |
| **Offene Punkte** | Filtern nach der Zutat |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Drink vorschlagen nach Geschmack |
| **Kurzbeschreibung** | Der User bittet um einen Vorschlag für einen Drink, der einen bestimmten Geschmack hat. Hierzu sagt er z.B. ‚Schlag mir einen Drink vor, der süß ist.‘. Daraufhin wird ihm ein zufälliger Drink vorgeschlagen, der der angegebenen Geschmacksrichtung entspricht. |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Akteur bittet um Vorschlag durch ‚Schlag mir einen Drink vor der süß ist.‘ |
| **Vorbedingungen** | Skill ist aktiviert |
| **Eingehende Informationen** | Keine |
| **Ergebnis(se)** | Ein zufälliger Drink wird ausgegeben, der dem gewollten Geschmack entspricht |
| **Nachbedingungen** | Keine |
| **Ablauf** | 1. Äußerung analysieren  2. Testen ob Drinks vorhanden sind  3. Geschmacksrichtungen in der Äußerung  finden  4. Filtern der Drinks nach der angegebenen  Geschmacksrichtung  5. Ausgeben eines zufälligen Drinks, der nach  der gewollten Geschmacksrichtung schmeckt. |
| **Alternativen** | 3a Mittelung an Akteur, dass keine Drinks  Abgespeichert sind  5a Mitteilung an Akteur, dass keine Drinks  mit der gewünschten Geschmacksrichtung  vorhanden sind |
| **Offene Punkte** | Filtern nach Geschmacksrichtung |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Drink vorschlagen nach Alkoholgehalt |
| **Kurzbeschreibung** | Der User bittet um einen Vorschlag für einen Drink, der entweder Alkohol enthält oder nicht. Hierzu sagt er z.B. ‚Schlag mir einen Drink vor, der (keinen) Alkohol enthält.‘. Daraufhin wird ihm ein zufälliger Drink vorgeschlagen, der (keinen) Alkohol enthält. |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Akteur bittet um Vorschlag durch ‚Schlag mir einen Drink vor der (keinen) Alkohol enthält.‘ |
| **Vorbedingungen** | Skill ist aktiviert |
| **Eingehende Informationen** | Keine |
| **Ergebnis(se)** | Ein zufälliger Drink wird ausgegeben, (keinen) Alkohol enthält |
| **Nachbedingungen** | Keine |
| **Ablauf** | 1. Äußerung analysieren  2. Testen ob Drinks vorhanden sind  3. Feststellen ob die Äußerung beinhaltet,   dass der Drink Alkohol enthält oder nicht  4. Filtern der Drinks nach Alkohol(-frei)  5. Ausgeben eines zufälligen Drinks, der der  Anforderung entspricht |
| **Alternativen** | 3a Mittelung an Akteur, dass keine Drinks  Abgespeichert sind  5a Mitteilung an Akteur, dass keine Drinks  mit/ohne Alkohol vorhanden sind |
| **Offene Punkte** | Filtern nach Geschmacksrichtung |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Hilfe verlangen |
| **Kurzbeschreibung** | Der Akteur verlangt nach Hilfe bei der Bedienung des Skills. Um dies zu erreichen sagt er z.B. ‚Ich brauche Hilfe.‘. Daraufhin werden Ihm alle Funktionalitäten des Skills erklärt. |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Akteur frägt durch ‚ich brauche Hilfe‘ nach Hilfe. |
| **Vorbedingungen** | Keine |
| **Eingehende Informationen** | Keine |
| **Ergebnis(se)** | Funktionalitäten des Skills werden ausgegeben |
| **Nachbedingungen** | Keine |
| **Ablauf** | 1. Äußerung analysieren  2. Dem User werden die Funktionalitäten des  Skills erläutert |
| **Alternativen** | Keine |
| **Offene Punkte** | Erklärung der Funktionalitäten formulieren |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Nächster Drink |
| **Kurzbeschreibung** | Der Akteur ist mit dem ersten vorgeschlagenen Drink nicht zufrieden. Um nun einen weiteren Vorschlag, der auch angegebene Eigenschaften übernimmt, zu erhalten, sagt er beispielsweise ‚Gib mir einen anderen Drink‘. Hierauf gibt das System ihm einen weiteren Drink aus, der die spezifizierten Eigenschaften enthält. |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Akteur verlangt durch ‚Gib mir einen anderen Drink.‘ einen weiteren Vorschlag für ein Getränk |
| **Vorbedingungen** | Es muss zuvor entweder einmal der Aufruf Drink vorschlagen (oder eine der spezifizierten Varianten), oder der Aufruf Nächster Drink vorgekommen sein |
| **Eingehende Informationen** | Keine |
| **Ergebnis(se)** | Ein weiterer Drink wird ausgegeben |
| **Nachbedingungen** | Keine |
| **Ablauf** | 1. Äußerung analysieren  2. Test ob bereits ein Drink ausgegeben wurde  3. Test ob weitere Drinks verfügbar sind  4. Ausgabe des Drinks |
| **Alternativen** | 3a Mitteilung, dass noch kein Drink angefordert  Wurde  4a Mitteilung, dass es kein weiterer Drink (mit  den spezifizierten Eigenschaften) vorhanden  ist |
| **Offene Punkte** | Speicherung eines bereits genannten Drinks, so dass der Gleiche Drink nicht doppelt vorgeschlagen wird |
| **Änderungshistorie** | 11.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |

|  |  |
| --- | --- |
| Beschreibung Anwendungsfall | |
| **Name** | Barkeeper schließen |
| **Kurzbeschreibung** | Der Skill wird von dem Akteur durch ‚Barkeeper schließen‘ zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Kommunikation mit dem Skill geschlossen. |
| **Akteure** | User |
| **Auslöser** | Akteur verlangt durch ‚Barkeeper schließen‘, dass der Skill geschlossen wird |
| **Vorbedingungen** | Skill muss gestartet worden sein |
| **Eingehende Informationen** | Keine |
| **Ergebnis(se)** | Skill wird geschlossen |
| **Nachbedingungen** | Skill ist geschlossen |
| **Ablauf** | 1. Äußerung analysieren  2. Skill schließen |
| **Alternativen** | Keine |
| **Offene Punkte** | Keine |
| **Änderungshistorie** | 11.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |