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  5. Akteur wird über das Abspeichern des Drinks  informiert |
| **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.‘. Nach Bestätigung der Aktion durch den Akteur 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. Nachfragen ob der Drink wirklich gelöscht werden soll  5. Drink löschen |
| **Alternativen** | 3a Reprompt Message (Akteur erinnern einen  Drink anzugeben)  4a Akteur informieren, dass der Drink nicht  vorhanden ist  5a Drink nicht löschen, Abbruch des  Löschvorgangs und Informieren des Akteurs |
| **Offene Punkte** | Löschen des Skills |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner  13.11.2018 Einfügen der Abfrage ob ein Drink wirklich gelöscht werden soll. - 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  5. Nachricht an den Akteur, dass der Drink XY  als Favorit abgespeichert wurde |
| **Alternativen** | 3a Reprompt Message (Akteur erinnern einen  Drink anzugeben)  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 er nacheinander gefragt, ob jener Drink Alkohol enthalten solle oder nicht, ob man nach Geschmack oder Zutat filtern möchte, und wenn ja, nach welcher/m Zutat/Geschmack. Hiernach soll dem Akteur ein Zufälliger Drink ausgegeben werden, und ihm die Möglichkeit gegeben werden, einen anderen Drink mit denselben Spezifizierungen zu erhalten. |
| **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. Frage nach Alkoholgehalt  4. Frage nach Geschmack, Zutat oder ob dies  egal ist.  5. Konkretisierung des gewählten Filters  6. Testen ob Drinks für den gewählten Filter  vorhanden sind  7. Ausgabe des Drinks  8. Frage nach weiterem Drink  9. Stoppen des Ablaufs und informieren des  Users über das Stoppen |
| **Alternativen** | 3a Mittelung an Akteur, dass keine Drinks  abgespeichert sind  5a Mitteilung, dass kein Getränk mit Alkohol  abgespeichert ist  5b Mitteilung, dass kein Getränk ohne Alkohol  abgespeichert ist  7a Mitteilung, dass es keine Drinks mit den  angegebenen Filtern gibt  9a Wiederholung des Ablaufs ab Schritt 7 |
| **Offene Punkte** | Keine |
| **Änderungshistorie** | 10.11.2018 erstellt – Grellner  13.11.2018 Änderung des Anwendungsfalles:  Erweiterung durch abfragen nach Alkohol, Zutat, Geschmack - 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** | 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. Dem Akteur wird ein schöner Tag gewünscht  3. Skill wird geschlossen |
| **Alternativen** | Keine |
| **Offene Punkte** | Keine |
| **Änderungshistorie** | 11.11.2018 erstellt – Grellner |
| **Sonstiges, Anmerkungen** | keine |