Template for the **definition of a Use Case** with all its details (C. Sperrfechter/G. Permantier)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID and name:** | | Spiel aufbauen | |
| **Date created:** | **17.11.2021** | **Created by:** | Den(n)is A/S/T, Sergej B., Noah S., Marvin S. |
| **Primary actor:** | | Spieler | |
| **Secondary actors:** | | - | |
| **Description:** | | *Die Spieler platzieren das Spielbrett und positionieren die Spielfiguren auf den vorgesehenen Startpositionen.* | |
| **Trigger:** | | *Spieler wollen Chinaschach spielen* | |
| **Preconditions:** | | *Spieler muss Zugang zum Spiel haben* | |
| **Postconditions:** | | *Spiel ist fertig aufgebaut und spielbereit* | |
| **Normal flow:** | | *<<In* ***numbered*** *steps:>>*  1. Spielbrett auspacken  2. Spielbrett aufklappen  3. Spielfiguren auf den Tisch setzen  4. Spielbrett auf eine waagrechte Fläche legen  5. Spielfiguren auf die vorhergesehenen Startpositionen des Spielbretts stellen  6. Spieler wählen Spielerfigurenfarbe  7. Rot beginnt das Spiel | |
| **Alternative flows:** | | *6. Spieler können Spielerfigurenfarbe auslosen* | |
| **Exceptions:** | | *Beide Spieler wollen die selbe Farbe*   * *alternative Flow wird ausgeführt* * *Nach Auslosung wird der normal flow fortgesetzt* | |
| **Incoming data:** | | *Spielerfigurenfarbe* | |
| **Outgoing data:** | | *Spielbrett mit Spielfiguren* | |
| **Priority:** | | *Notwendig <<Hoch>>* | |
| **Frequency of use:** | | *Einmal pro Partie* | |
| **Other information:** | | *-* | |