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  1 Spieler | |
| **Secondary actors:** | | - | |
| **Description:** | | *Die Spieler platzieren das Spielbrett und positionieren die Spielfiguren auf den vorgesehenen Startpositionen.*  *Aufbau des Spielbretts zu Beginn einer Partie und das Verteilen der Spielfiguren auf den vorhergesehenen Startpositionen.* | |
| **Trigger:** | | *Spieler wollen Chinaschach spielen*  *Button: “Spiel starten”* | |
| **Preconditions:** | | *Spieler muss Zugang zum Spiel haben*  *Das Computerspiel China-Schach ist installiert und wurde gestartet.*  *Es läuft keine vorherige Partie.* | |
| **Postconditions:** | | *Spiel ist fertig aufgebaut und spielbereit*  *Jeder Spieler hat eine Spielfigurenfarbe*  *Das Spielbrett ist aufgebaut* | |
| **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  0. Ein Spieler drückt den Button: „Spiel starten“  1. Spielfläche wird dargestellt  2. Spielbrett mit 9x10 Linien und 90 Schnittpunkten wird aufgebaut und dargestellt  3. Die 16 roten und 16 schwarzen Spielfiguren werden auf den vorhergesehenen Startpositionen positioniert und dargestellt.  4. Das Computerspiel lost den anfangenden Spieler aus indem es jedem Spieler zufällig eine Spielfigurenfarbe (rot oder schwarz) zuweist.  5. Das Computerspiel fordert den Spieler mit den roten Spielfiguren zum Zug auf | |
| **Alternative flows:** | | *6. Spieler können Spielerfigurenfarbe auslosen*  *4. Spieler wählen selber ihre Spielfigurenfarbe* | |
| **Exceptions:** | | *Beide Spieler wollen dieselbe Farbe*   * *alternativer Flow wird ausgeführt* * *Nach Auslosung wird der normale flow fortgesetzt* | |
| **Incoming data:** | | *Spielerfigurenfarbe* | |
| **Outgoing data:** | | *Spielbrett mit Spielfiguren*  *Zugspieler, Spielbrett, Spielfiguren* | |
| **Priority:** | | *Notwendig <<Hoch>>* | |
| **Frequency of use:** | | *Einmal pro Partie* | |
| **Other information:** | | *-* | |