Use Case Beschreibung1:

|  |  |
| --- | --- |
| Kurzbeschreibung: | Ein oder mehrere neuer Charaktere werden aufgenommen. |
| Akteure: | Spielleiter |
| Vorbedingung: | Spielleiter ist das System bekannt. |
| Ereignisfluss:  Nachbedingung: | 1. Eine Liste wird mit Rasse, Diziplin, Name, DefR, DefH, Schaden, DefS, Sonstige Kampfrelevantes gemacht. 2. Die angelegte Charaktere werden in der Datenbank gespeichert.   Die neue Charaktere wurden erstellt. |
| Alternativeablauf: |  |
| Fehlerfall F1:  Nachbedingung F1: |  |

Use Case Beschreibung2:

|  |  |
| --- | --- |
| Kurzbeschreibung: | Ein oder mehrere Gegner werden aus GUI entfernt. |
| Akteure: | Spielleiter |
| Vorbedingung: | Spielleiter ist das System bekannt. |
| Ereignisfluss:  Nachbedingung: | 1. Durch ein Buttons wird einen oder mehreren ausgewählten Gegner aus GUI entfernt/deaktiviert. 2. Die deaktiverte Gegner greifen nicht mehr an und das Spiel läuft weiter.   Bestimmte Gegner wurde entfernt. GUI ist aktualisiert. |
| Alternativablauf: |  |
| Fehlerfall F1:  Nachbedingung F1: |  |

Use Case Beschreibung3:

|  |  |
| --- | --- |
| Kurzbeschreibung: | Ein Kampf wird berechnet. |
| Akteure: | Spielleiter, Spieler |
| Vorbedingung: | Spielleiter ist das System bekannt. Die Charaktere sind ausgewählt. |
| Ereignisfluss:  Nachbedingung: | 1. Ein ausgesuchte oder als Standard angelegte Gegner beginnt mit dem Angriff, in dem für jeden Gegner gewürfelt wird und jeweils entstehende Schaden berechnet wird. 2. Spieler bestimmen, welche Gegner sie angreifen. 3. Schaden an Gegner wird nach Treffzone berechnet. 4. Spielleiter würfelt um festzustellen, ob Gegner den Schlag abgelenkt haben. 5. Spielleiter überprüft totale Schaden und Lebenspunkte werden dabei abgezogen.   Der Kampf ist zur Ende. Schaden und Lebenspunkte aller Spieler/Gegner wurden berechnet. Die Spieler/ Gegner mit Lebenspunkte „0“ wurden entfernt und GUI ist aktualisiert. |
| Alternativeablauf: | 1. Durch Würfeln wird es festgelegt, welche Gegner welcher Spieler angreift. 2. Spieler bestimmen, welche Gegner sie angreifen. 3. Schaden an Gegner wird nach Treffzone berechnet. 4. Spielleiter würfelt um festzustellen, ob Gegner den Schlag abgelenkt haben. 5. Spielleiter überprüft totale Schaden und Lebenspunkte werden dabei abgezogen. |
| Fehlerfall F1:  Nachbedingung F1: |  |