

## Szenario Beschreibung / Anwendungsfallbeschreibung:

Use-Case	Wissenstest spielen
Kurzbeschreibung	Der Spieler spielt einer Runde „Wissenstest“
Akteure	Spieler
Normaler Ablauf	<p>Vor dem Start:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Der Spieler wird nach seinem Namen gefragt und trägt diesen ein.</li><li>• Das entsprechende Spielerobjekt wird geladen, falls nicht vorhanden wird ein neuer Spieler angelegt.</li><li>• Ein neues Spiel wird gestartet.</li><li>• Alle existierenden Kategorien werden geladen und ausgegeben.</li><li>• Der Spieler kann alle für dieses Spiel gewünschten Kategorien eingeben / auswählen.</li><li>• Der Spieler wird aufgefordert die Anzahl der Fragen für dieses Spiel zu wählen.</li></ul> <p>Spiel Start:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Es wird zufällig eine Frage aus allen Fragen der Kategorien dieses Spiels ausgewählt und ausgegeben.</li><li>2. Der Spieler wählt eine der Antworten aus.</li><li>3. Die Antwort wird ausgewertet und ausgegeben ob diese richtig war.</li><li>• Punkt 1. Wird wiederholt bis die Anzahl an Fragen dieses Spiels erreicht wurde oder der Spieler das Spiel abbricht.</li><li>4. Die Anzahl der gestellten Fragen, sowie die Anzahl der richtig Beantworteten Fragen wird ausgegeben.</li></ol>
Alternativer Ablauf	-
Vorbedingung	Das Programm wurde gestartet und Option „Wissenstest spielen“ ausgewählt.
Nachbedingung	-