|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Dreieck abklicken** | | |
| **Kennung** | | UC Dreieck abklicken |
| **Priorität** | | 10 |
| **Kurzbeschreibung:** | | |
| Benutzer legt drei Punkt fest. | | |
| **Vorbedingung(en):** | | |
| „UC Bild einlesen“ muss abgeschlossen sein. | | |
| **Nachbedingung(en):** | | |
| Es muss sich um ein gültiges Dreieck handeln. | | |
| **Normaler Ablauf:** | | |
|  | 1. Der Anwendungsfall beginnt, wenn der Benutzer das erste Mal auf das Bild klickt. 2. Das System speichert die Eingabe. 3. Benutzer legt nächsten Punkt fest. 4. Das System speichert die Eingabe ab. 5. Der Benutzer legt den dritten und letzten Punkt fest. 6. Das System speichert die Eingabe ab. 7. Das System prüft alle drei Punkte auf Gültigkeit. 8. Das System zeichnet alle drei Punkt auf das Bild und verbindet sie zu einem Dreieck. 9. Dreieck ist vollständig und der Anwendungsfall endet. | |
| **Ablauf-Varianten:** | | |
|  | ~~Abbruch~~ | |
|  | 1. ~~Der Benutzer bricht die Eingabe ab.~~ 2. ~~Das System löscht alle bereits eingegebenen Punkte.~~ 3. ~~Weiter bei Schritt 1 im normalen Ablauf.~~ | |
| 7a | Punkt liegt außerhalb des Bilds | |
|  | 1. Das System löscht den fehlerhaften Punkt. 2. Weiter bei Schritt 5 im normalen Ablauf. | |
| 7b | Dreiecksbedingung verletzt | |
|  | 1. Das System signalisiert Benutzer falsche Eingabe. 2. Das System zeigt den Verstoß an 3. Das System löscht alle eingegebenen Punkte. 4. Weiter bei Schritt 1 im normalen Ablauf. | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  | 1. | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
| **Spezielle Anforderungen:** | | |
| Der Benutzer kann die Übung jederzeit abbrechen. | | |
| **Zu klärende Punkte:** | | |
|  | | |