|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fraktal zeichnen** | | |
| **Kennung** | | Fraktal zeichnen |
| **Priorität** | | 10 |
| **Kurzbeschreibung:** | | |
| Der User lässt sein eingebendes Fraktal Zeichnen. | | |
| **Vorbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Nachbedingung(en):** | | |
| Das Grundelement muss einen Vektor oder einen Fläche sein.  Die affinen Abbildungen müssen:  Ein Strecken-Verhältnis kleiner 1:1 haben.  Eine Verschiebung darf nur im 2-Dimensionalen Raum stattfinden.  Eine Drehung darf nur im 2-Dimensionalen Raum stattfinden.  Es muss eine klare Rekursionsvorschrift geben sein.  Die Anzahl der Iterationsschritte müssen bekannt sein. | | |
| **Normaler Ablauf:** | | |
|  | 1. Dieser Use-Case beginnt, wenn der Benutzer das Fraktal Zeichnen ~~lässt~~ lassen möchte. 2. ~~Eingaben für das Fraktal Prüfen~~ Das System prüft die Eingaben des Fraktals. 3. Das Fraktal wird gezeichnet. | |
| **Ablauf-Varianten:** | | |
| 2a | Fehlerhafte eingaben | |
|  | 1. Das System signalisiert, dass die Eingaben für das Fraktal fehlerhaft sind. 2. Der Use-Case wird Abgebrochen. | |
| 3a | Es wird gerade Gezeichnet | |
|  | 1. Es wird gewartet bist die letzte Zeichnung fertig ist. 2. Der Use-Case endet. | |
| **Spezielle Anforderungen:** | | |
|  | | |
| **Zu klärende Punkte:** | | |
|  | | |