|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Drehungen um den Ursprung sind linear** | | |
| **Kennung** | | UC-Drehung |
| **Priorität** | | 8 |
| **Kurzbeschreibung:** | | |
| Dieser Use-Case beschreibt die Drehung eines Vektors um den Ursprung. | | |
| **Vorbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Nachbedingung(en):** | | |
|  | | |
| **Normaler Ablauf:** | | |
|  | 1. Dieser Anwendungsfall beginnt, wenn der Benutzer die Übung „Drehung“ startet. 2. Der Benutzer kann einen beliebigen Vektor eingeben. 3. Das System prüft die Eingabe. 4. Der Benutzer kann nun den Winkel für die Drehung eingeben. 5. Das System prüft die Eingaben. 6. Das System berechnet die Drehung und zeigt sie an. 7. Der Use-Case endet. | |
| **Ablauf-Varianten:** | | |
| 3a | Die Eingabe ist nicht korrekt. | |
|  | 1. Das System teilt dem Benutzer die fehlerhafte Eingabe mit.  2. Weiter mit 2 im normalen Ablauf. | |
| 5a | Die Eingabe ist nicht korrekt. | |
|  | 1. Das System teilt dem Benutzer die fehlerhafte Eingabe mit.  2. Weiter mit Schritt 4 im normalen Ablauf. | |
| **Spezielle Anforderungen:** | | |
|  | | |
| **Zu klärende Punkte:** | | |
|  | | |