|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **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 User das Fraktal Zeichnen lässt. 2. Eingaben für das Fraktal Prüfen 3. Fraktal wird gezeichnet. | |
| **Ablauf-Varianten:** | | |
| 2a | Fehlerhafte eingaben | |
|  | 1. Das System signalisiert, dass die Eingaben für das Fraktal fehlerhaft sind 2. Use-Case wird Abgebrochen | |
| 3a | Es wird gerade Gezeichnet | |
|  | 1. Es wird gewartet bist die letzte Zeichnung fertig ist 2. Ende des Use-Case | |
| **Spezielle Anforderungen:** | | |
|  | | |
| **Zu klärende Punkte:** | | |
|  | | |