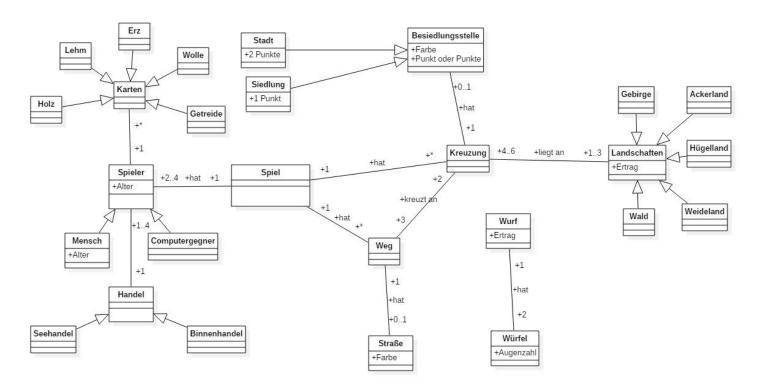
Use Case Name	Durchführen eines Online-Spielzugs
Scope	Spielfeld
Level	User Goal
Primary Actor	Spieler
Stakeholders and Interests	Spieler – möchte einen (ersten/nächsten)
	Spielzug durchführen
Preconditions	Vorheriger Zug ist vollendet. Wenn es aber der
	erste Zug des Spiels ist, muss die Person die
	älteste sein.
Minimal guarantees	Keine Reaktion nach 5 Minuten oder Aussetzen
	wurde gewählt, dann wird der Spielzug als
	"auslassen" gewertet.
Success Guarantee	Es wurden entweder Ressourcen verhandelt
	oder ein Siegpunkt wurde erlangt durch das
	bauen einer Siedlung oder Stadt. Oder das Spiel
	wird beendet, wenn ein Spieler mind. 10
	Siegespunkte erreicht.
Main Success Scenario	1. In einem Zug werden die
	Rohstofferträge mit zwei Würfeln
	erwürfelt
	Rohstoffkarten können getauscht worden
	werden 3. Bauen
	Extra: Wird gegen den Computer gespielt,
	soll dieser zuerst versuchen eine Ressource
	zu erhandeln, welche er nicht auf der Hand
	hat. Als nächstes sollen Straßen und
	Siedlungen gebaut werden, wenn die
	Ressourcen vorhanden sind.
Extensions	1a. Das Ergebnis gilt für jeden Spieler, der an
	diesem Rohstoffertrag mit mind. einer
	Siedlung/Stadt angrenzt -> Rohstoffkarten
	werden auch nur einmal gezogen, wenn man
	mehrere Siedlungen/Städte an dem Feld stehen
	hat
	2a. Wird mit einem Spieler gehandelt, werden
	die Anzahl und die Art des Rohstoffs mitgeteilt
	– nur mit dem Spieler darf gehandelt werden,
	der am Zug ist (Binnenhandel)
	2b. Wird mit der Bank getauscht, müssen 4
	gleiche Rohstoffkarten in die Bank gelegt und 1
	Rohstoffkarte nach Wahl gezogen werden
	(Seehandel) 3a. Wird eine Straße gebaut, muss mit Lehm
	und Holz bezahlt werden, welche in die Bank
	zurückgelegt werden. Eine Straße wird nur auf
	Wegen gebaut, und nur eine pro Weg darf
	gebaut werden. Zusätzlich muss die gebaute
	Straße an eine eigene Straße/Siedlung/Stadt
	andocken
	aa.50NC11

	3b. Wird eine Siedlung gebaut, muss mit Lehm, Holz, Getreide und Wolle bezahlt werden. Diese darf nur an eine leere Kreuzung gebaut werden, wenn die Nachbarkreuzungen noch nicht mit einer anderen Stadt/Siedlung belegt ist. Jede
	Siedlung zählt ein Siegpunkt. 3c. wird eine Stadt gebaut, muss mit 3xErz und 2xGetreide bezahlt werden. Die Regel für die Siedlung gilt auch hier für die Stadt. Jede Stadt zählt 2 Siegpunkte.
Special Requirements	(Schnelle Antwortzeit der Internetseite)
Technology and Data Variation List	-
Frequency of Occurrence	Sehr oft
Miscellaneous	-

1a)



1b)

Generalisierung: Holz, Lehm, Getreide, Wolle und Erz sind Subklassen von der Klasse Karte. Sowohl sind Mensch und Computergegner Subklassen von Spieler. Ein Spiel hat 2 bis 4 Spieler. Ein Spieler kann viele Karten und entweder eine Person sein oder der Computergegner, außerdem kann ein Spieler ein Handel(See-/ Binnenhandel) betreiben. Das Spiel besteht aus einem Spielfeld, welches aus mehreren Kreuzungen und Wegen aufgebaut ist. Auf einem Weg kann maximal eine Straße gebaut werden und liegt zwischen zwei Kreuzungen, eine Kreuzung verbindet 3 Straßen. Zudem liegt eine Kreuzung an maximal 3 Landschaften und kann mit einer Besiedlungsstelle bebaut werden. Eine Landschaft kann Weideland, Gebirge, Wald, Hügelland oder Ackerland sein. Eine Besiedlungsstelle

kann entweder eine Stadt oder Siedlung sein. Das Spiel wird mit zwei Würfeln gespielt, wobei die Augenzahl den Ertrag zeigt.

Systematik: Zuerst wurden die einzelnen Klassen erstellt und überlegt, welche Eigenschaften bzw. Attribute diese enthalten. Dann wurde überlegt, in welchem Zusammenhang die jeweiligen Klassen zueinander stehen. Anschließend wurden die Subklassen erstellt, um die abstrakten Klasen wie Karten, Spieler, Besiedlungsstellen und Landschaften aufzusplitten in ihre Bestandteile.

Ein Attribut kann nicht als Klasse definiert werden, da ein Attribut einen einzelnen Wert (Zahl, String) darstellt. Eine Klasse beschreibt eine Bündelung von Objekten, die alle dieselben Eigenschaften und dasselbe Verhalten aufweisen.