

Use Case Name	Online Spielzug
Scope	Spielkarte
Level	
Primary Actor	Spieler
Stakeholders and interests	Ein Spieler möchte durch seinen Spielzug einen höchstmöglichen Nutzen erzielen, sodass er ggf. Städte, Straßen oder Siedlungen bauen kann. Des Weiteren soll er an Rohstoffe gelangen, damit er diese handeln, sparen oder investieren kann. Es besteht u.a. Interesse daran den Handlungsspielraum der anderen Spielteilnehmer (Gegner) einzuschränken.
Preconditions	Nutzer ist eingeloggt und Spielberechtigt
Minimal guarantees	Falls ein Fehler auftreten sollte wird der Spielzug, den der Spieler durchführen möchte fertig ausgeführt und sein neuer Spielstand, sowie Phase des Spielzuges gespeichert
Success Guarantee	Auch eine negative Wahrnehmung (bspw. Nichts gebaut) führt zu einer erfolgreichen Abarbeitung der success guarantee
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gewürfelt 2. Rohstoffe generiert 3. Tauschoptionen wahrgenommen <ul style="list-style-type: none"> - Binnenhandel - Seehandel 4. Einkäufe getätigt <ul style="list-style-type: none"> - Rohstoffe - Siedlungen - Städte - Straßen 5. Bauoptionen wahrgenommen <ul style="list-style-type: none"> - Falls Städte, Siedlungen oder Straßen gekauft wurden müssen diese gesetzt werden 6. Spielzug beendet durch Abgabe einer Bestätigung
Extensions	<p>3. Spieler bricht Tauschoptionen ab → Einkaufsmöglichkeiten werden generiert</p> <p>4. Systemabbruch → Einkaufsmöglichkeiten generiert Spieler bricht Einkaufsmöglichkeiten ab → Bauoptionen werden wahrgenommen</p> <p>5. Bauoptionen werden werden nicht wahrgenommen, bzw. Spieler bricht ab → Spielzug beendet Falls die Verbindung abgebrochen wird → werden die Bauoptionen neu geladen</p>
Special Requirements	-
Technology and Data Variation List	Spieler ID
Frequency of Occurrence	Nach jedem Spiel
Miscellaneous	-