

2)

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	<ol style="list-style-type: none"> 1. In einem Zug werden die Rohstoffträge mit zwei Würfeln erwürfelt 2. Rohstoffkarten können getauscht werden 3. Bauen <p>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.</p>
Extensions	<p>1a. Das Ergebnis gilt für jeden Spieler, der an diesem Rohstofftrag mit mind. einer Siedlung/Stadt angrenzt -> Rohstoffkarten werden auch nur einmal gezogen, wenn man mehrere Siedlungen/Städte an dem Feld stehen hat</p> <p>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)</p> <p>2b. Wird mit der Bank getauscht, müssen 4 gleiche Rohstoffkarten in die Bank gelegt und 1 Rohstoffkarte nach Wahl gezogen werden (Seehandel)</p> <p>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</p>

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 Klassen 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.