|  |  |
| --- | --- |
| 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 Abarbeitungd der success guarantee |
| Main Success Scenario | 1. Gewürfelt 2. Rohstoffe generiert 3. Tauschoptionen wahrgenommen  * Binnenhandel * Seehandel  1. Einkäufe getätigt  * Rohstoffe * Siedlungen * Städte * Straßen  1. Bauoptionen wahrgenommen  * Falls Städte, Siedlungen oder Straßen gekauft wurden müssen diese gesetzt werden  1. Spielzug beendet durch Abgabe einer Bestätigung |
| Extensions | 3. Spieler bricht Tauschoptionen ab 🡪 Einkaufsmöglichkeiten werden generiert  4. Systemabbruch 🡪 Einkaufsmöglichkeiten generiert | Spieler bricht Einkaufsmöglichkeiten ab 🡪 Bauoptionen werden wahrgenommen  5. Bauoptionen werden werden nicht wahrgenommen, bzw. Spieler bricht ab 🡪 Spielzug beendet | Falls die Verbindung abgebrochen wird 🡪 werden die Bauoptionen neu geladen |
| Special Requirements | - |
| Technology and Data Variation List | Spieler ID |
| Frequency of Occurrence | Nach jedem Spiel |
| Miscellaneous | - |