**Unregistrierter User**

**Registrierung & Demo Sprachfunktionen**

**Registrierung**

**Kurze Beschreibung**

User will sich registrieren.

**Auslöser**

User drückt btn\_register.

**Akteure**

User

**Vorbedingungen**

Programm gestartet.

**Schritte**

1. Programm starten
2. Btn\_register drücken
3. Registrierungsdaten eingeben
4. Gewünschte Deko Elemente auswählen

**Involvierte Klassen**

Register, Furniture

**Demo Sprachfunktionen**

**Kurze Beschreibung**

User will Demo Sprachfunktionen nutzen.

**Auslöser**

User drückt btn\_mic.

**Akteure**

User

**Vorbedingungen**

Programm gestartet.

**Schritte**

1. Programm starten
2. Btn\_mic drücken
3. Sprachbefehl nutzen
4. Antwort wird ausgegeben

**Involvierte Klassen**

VoiceCommand

**Registrierter User**

**Login & Alle Sprachfunktionen**

**Login**

**Kurze Beschreibung**

User will sich einloggen.

**Auslöser**

User gibt seine Daten ein und drückt btn\_login.

**Akteure**

User

**Vorbedingungen**

Programm gestartet, Login Daten vorbereiten.

**Schritte**

1. Programm starten
2. Logindaten eingeben
3. Btn\_login drücken
4. Gewünschte Deko Elemente auswählen

**Involvierte Klassen**

RegisterAndLogin, Furniture

**Alle Sprachfunktionen**

**Kurze Beschreibung**

User will Login Sprachfunktionen nutzen.

**Auslöser**

User drückt nach Login btn\_mic.

**Akteure**

User

**Vorbedingungen**

Programm gestartet, Login.

**Schritte**

1. Programm starten
2. Einloggen
3. Btn\_mic drücken
4. Sprachbefehl nutzen
5. Antwort wird ausgegeben

**Involvierte Klassen**

VoiceCommand, Login