Use Cases

1. Klicken auf dem **Spielfeld**, setzt das zugehörige **Feld**
2. Ein Spieler gewinnt bei ununterbrochener und horizontaler, vertikaler oder diagonaler Anordnung gesetzter Felder auf dem **Spielfeld**
3. Sieg eines Spielers führt zur Anzeige einer konstanten Punktveränderung
4. Siehe 2)
5. „X“ kann nur gegen „O“ und „Tessa Red“ kann nur gegen „Tessa Blue“ spielen (und jeweils umgekehrt)
6. Siehe 1)
7. Siehe 2)
8. Spiel endet, wenn ein Spieler gewinnt, oder kein Spielzug mehr möglich ist
9. Siehe 2)
10. Siehe 1)

# Spieler setzt das Feld „Unten Rechts“

Ziel:

Feld „Unten Rechts“ wird gesetzt

Auslöser:

Der Spieler entscheidet sich, das Feld „Unten Rechts“ zu Setzen

Vorbedingungen:

Der Spieler hat das Spiel neu gestartet

Nachbedingungen:

Der Spieler hat das Feld „Unten Rechts“ gesetzt

Erfolgsszenario:

1. Spieler startet Spiel
2. Spieler setzt Feld „Unten Rechts“
3. Feld „Unten Rechts“ ist gesetzt

# Spieler setzt „L“

Ziel:

Felder werden als „L“ gesetzt

Auslöser:

Der Spieler entscheidet sich, die Felder als „L“ zu setzen

Vorbedingungen:

Der Spieler hat bereits zwei Felder untereinander gesetzt

Nachbedingungen:

Der Spieler hat die Felder als „L“ gesetzt

Erfolgsszenario:

1. Spieler startet Spiel
2. Spieler setzt zwei Felder untereinander
3. Spieler setzt Feld, sodass ein „L“ entsteht
4. Die Formation führt nicht zum Sieg

# Spieler setzt „!“/ „i“

Ziel:

Felder werden als „!“/ „i“ gesetzt

Auslöser:

Der Spieler entscheidet sich, die Felder als „!“/ „i“ zu setzen

Vorbedingungen:

Der Spieler hat bereits zwei Felder untereinander gesetzt

Nachbedingungen:

Der Spieler hat die Felder als „!“/ „i“ gesetzt

Erfolgsszenario:

1. Spieler startet Spiel
2. Spieler setzt zwei Felder untereinander
3. Spieler setzt Feld, sodass ein „!“/ „i“ entsteht
4. Die Formation führt nicht zum Sieg

# Spieler erhalten/verlieren Punkte

Ziel:  
Spieler erhalten/verlieren beim Spielen Punkte  
  
Auslöser:  
Spieler spielen das Spiel  
  
Vorbedingungen:  
Zwei Spieler starten ein neues Spiel  
  
Nachbedingungen:  
Spieler erhalten/verlieren Punkte bei Sieg/Niederlage  
  
Erfolgsszenario:

1. Spieler starten neues Spiel
2. Spieler setzten nacheinander
3. Ein Spieler gewinnt und bekommt eine feste Anzahl an Punkten
4. Ein Spieler verliert und verliert eine feste Anzahl an Punkten

# Spieler wählen Spielsymbol

Ziel:  
Spieler wählen jeweils ein Spielsymbol  
  
Auslöser:  
Spieler bereiten sich auf ein neues Spiel vor  
  
Vorbedingungen:  
Zwei Spieler starten ein neues Spiel  
  
Nachbedingungen:  
Spieler haben haben Spielsymbole „X/O“ oder „TessaRed/TessaBlue“ gewählt  
  
Erfolgsszenario:

1. Spieler starten neues Spiel
2. Spieler setzten nacheinander
3. Ein Spieler gewinnt und bekommt eine feste Anzahl an Punkten

Ein Spieler verliert und verliert eine feste Anzahl an Punkten