UseCases – Informatikprojekt Gr. HANS -

Change log

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **version** | **date** | **authors** | **state** | **changes** |
| 0.10 | 06.10.2013 | A. Erhardt | Initial version | UseCases 400-900 |
| 0.11 |  |  |  |  |

## Benutzer anmelden [UC400]

**Table 1: Benutzer anmelden [UC400]**

|  |  |
| --- | --- |
| ID | **UC400** |
| Name | Benutzer anmelden |
| Beschreibung | Benutzer mit seinem Benutzernamen für das Spiel anmelden |
| Beteiligte | * Client * Server |
| Auslöser | Ausgelöst wird der UC durch den Client-Befehl Benutzer anmelden (Spiel beitreten). |
| Normaler Ablauf | 1. Der Client übergibt den Benutzernamen des neuen Spielers an den Server. 2. Der Server zählt den Spieler dem Spiel hinzu und setzt den Status des Spielers auf aktiv 3. Befinden sich vier Spieler im Spiel, löst der Server den Spielstart aus siehe [UC500] |
| Alternatives Szenario | 1. Sind weniger als 4 Spieler angemeldet, wartet der Server |

## Spiel starten [UC500]

**Table 2: Spiel starten [UC500]**

|  |  |
| --- | --- |
| ID | **UC500** |
| Name | Spiel starten |
| Beschreibung | Der Server beginnt ein neues Spiel. |
| Beteiligte | * Client * Server |
| Auslöser | Ausgelöst wird der UC durch das Anmelden des vierten Spielers durch den Client. |
| Normaler Ablauf | 1. Der Server beginnt das Spiel 2. Die Bildschirmanzeige auf den Clients wird geändert auf Spielmodus 3. Der Server löst den nächsten UC Ränge-verteilen aus [UC600] |
| Alternatives Szenario | 1. Ein Spieler verlässt das Spiel. 2. Der Server setzt den Status des Spielers auf inaktiv und zählt die aktiven Spieler. *Spiel stop?* |

## Ränge festlegen [UC600]

**Table 3: Ränge festlegen [UC600]**

|  |  |
| --- | --- |
| ID | **UC600** |
| Name | Ränge festlegen |
| Beschreibung | Der Server teilt die vier Ränge grosser Dalmuti, kleiner Dalmuti, grosser Diener und kleiner Diener den Spielern zu. |
| Beteiligte | * Client * Server |
| Auslöser | Ausgelöst wird der UC nach dem Ausführen des Spielstarts durch den Server [UC500], oder durch den Neustart einer Runde durch Runde-kontrollieren [UC800] |
| Normaler Ablauf | 1. Der Server prüft ob es die erste Runde ist. 2. Ist es nicht die erste Runde, erhält der die Ränge als Parameter von der Methode Runde-Kontrollieren. 3. Der Server ergänzt die Rang-Symbole auf der Bildschirmanzeige der Clients. 4. Der Server eröffnet die Spielrunde siehe [UC700] |
| Alternatives Szenario | 1. Ist es die erste Runde, dann läuft der Server die „Ränge erste Runde festlegen“ Methode (extends) [UC610] 2. Der Server teilt die Ränge den Spielern zu und ergänzt die Symbole auf der Bildschirmanzeige der Clients. 3. Der Server eröffnet die Spielrunde siehe [UC700] |

### 

### Ränge erste Runde festlegen [UC610]

**Table 4: Ränge festlegen [UC600]**

|  |  |
| --- | --- |
| ID | **UC610** |
| Name | Ränge erste Runde festlegen |
| Beschreibung | Der Server teilt die vier Ränge über die Random-Ranks Methode den Spielern zu. |
| Beteiligte | * Client * Server |
| Auslöser | Ausgelöst wird der UC durch Ränge-festlegen [UC600] wenn es die erste Runde ist. |
| Normaler Ablauf | 1. Der Server teilt die Ränge zufällig den Spielern zu und ergänzt die Symbole auf der Bildschirmanzeige der Clients. 2. Der Server eröffnet die Spielrunde siehe [UC700] |

## Runde starten [UC700]

**Table 5: Runde starten [UC700]**

|  |  |
| --- | --- |
| ID | **UC700** |
| Name | Runde starten |
| Beschreibung | Der Server eröffnet die neue Runde. |
| Beteiligte | * Client * Server |
| Auslöser | Ausgelöst wird der UC nach Ränge-festlegen [UC600] / [UC610], oder durch Runde-kontrollieren [UC800] nach Ende einer vorhergehenden Runde. |
| Normaler Ablauf | 1. Der Server entfernt die Karten vom Tisch. 2. Der Server prüft ob es die erste Runde des Spiels ist. 3. Wenn ja, teilt er die Karten an die Spieler aus. 4. Der Server gewährt dem grossen Dalmuti den ersten Zug. |
| Alternatives Szenario | 1. Der Server entfernt die Karten vom Tisch 2. Ist es nicht die erste Runde des Spiels, dann holt/bekommt der Server von Runde-kontrollieren die Info, welcher Spieler den letzten Spielzug gemacht hat. 3. Der Server gewährt den nächsten Spielzug dem genannten Spieler. |

## Runde kontrollieren [UC800]

**Table 6: Runde kontrollieren [UC800]**

|  |  |
| --- | --- |
| ID | **UC800** |
| Name | Runde kontrollieren |
| Beschreibung | Der Server kontrollier die Runde nach jedem Zug. |
| Beteiligte | * Client * Server |
| Auslöser | Ausgelöst wird der UC nach „Spielzug ausführen“ durch den Client [UC200]. |
| Normaler Ablauf | 1. Der Server kontrolliert die Validität des getätigten Spielzugs, nach den Spielregeln. Falls diese inkorrekt ist, verweigert er den Spielzug – es folgt nochmals [UC200] Spielzug ausführen. *(Ev. Auslagern in Spielzug)* 2. Der Server kontrolliert, ob die letzte gespielte Karte Wert 1 hat. Falls das korrekt ist, markiert er den Spieler des letzten Zuges und es geht zu Runde-starten [UC700] 3. Der Server kontrollier, ob die gesamte Anzahl aktiver Spieler gepasst hat, Falls das korrekt ist, markiert er den Spieler des letzten Zuges und es geht zu Runde-starten [UC700] 4. Der Server kontrolliert, ob der letzte Spieler noch Karten hält. Falls das korrekt ist, löst er Spieler-auschecken (extends) [UC820] aus, daneben fährt er weiter mit kontrollieren. 5. Der Server kontrolliert, ob die aktiven Spieler gleich 1 sind. *(nur nach Spieler auschecken, oder immer?)*. Falls das korrekt ist folgt Spiel beenden [UC900]. 6. Trifft nichts zu, gewährt der Server dem nächsten Spieler den Spielzug. |
| Alternatives Szenario |  |

## Spieler auschecken [UC810]

**Table 7: Spieler auschecken [UC810]**

|  |  |
| --- | --- |
| ID | **UC810** |
| Name | Spieler wird aus der Runde der aktiven Spieler herausgenommen. |
| Beschreibung | Der Spieler hat keine Karten mehr und verlässt das Spiel. |
| Beteiligte | * Client * Server |
| Auslöser | Ausgelöst wird der UC nach „Runde-kontrollieren“ [UC800] wenn der Spieler keine Karten mehr hält. |
| Normaler Ablauf | 1. Der Server setzt den Status des Spielers auf inaktiv. 2. Der Server prüft, wieviele Spieler bereits ausgecheckt haben und erteilt dem aucheckenden Spieler seinen Rang. |
| Alternatives Szenario |  |

## Spiel beenden [UC900]

**Table 8: Spiel beenden [UC900]**

|  |  |
| --- | --- |
| ID | **UC900** |
| Name | Spiel beenden |
| Beschreibung | Der Server beendet das Spiel. |
| Beteiligte | * Client * Server |
| Auslöser | Ausgelöst wird der UC nach „Runde-kontrollieren“ [UC800], wenn nur ein Spieler übrig ist, oder wenn mind. drei Spieler das Spiel verlassen haben. |
| Normaler Ablauf | 1. Der Server setzt den letzten aktiven Spieler auf inaktiv. 2. Der Server gibt dem letzten Spieler den letzten Rang. 3. Optional – Der Server addiert die Punkte der Spiels auf die Spielerkonten. 4. Der Server gibt ein Bildschirmausgabe der Sieger-Reihenfolge & Punkte. 5. Der Server gibt die Option an die Clients, neues Spiel zu beginnen [UC500], oder Dalmuti zu beenden. |
| Alternatives Szenario | .. |