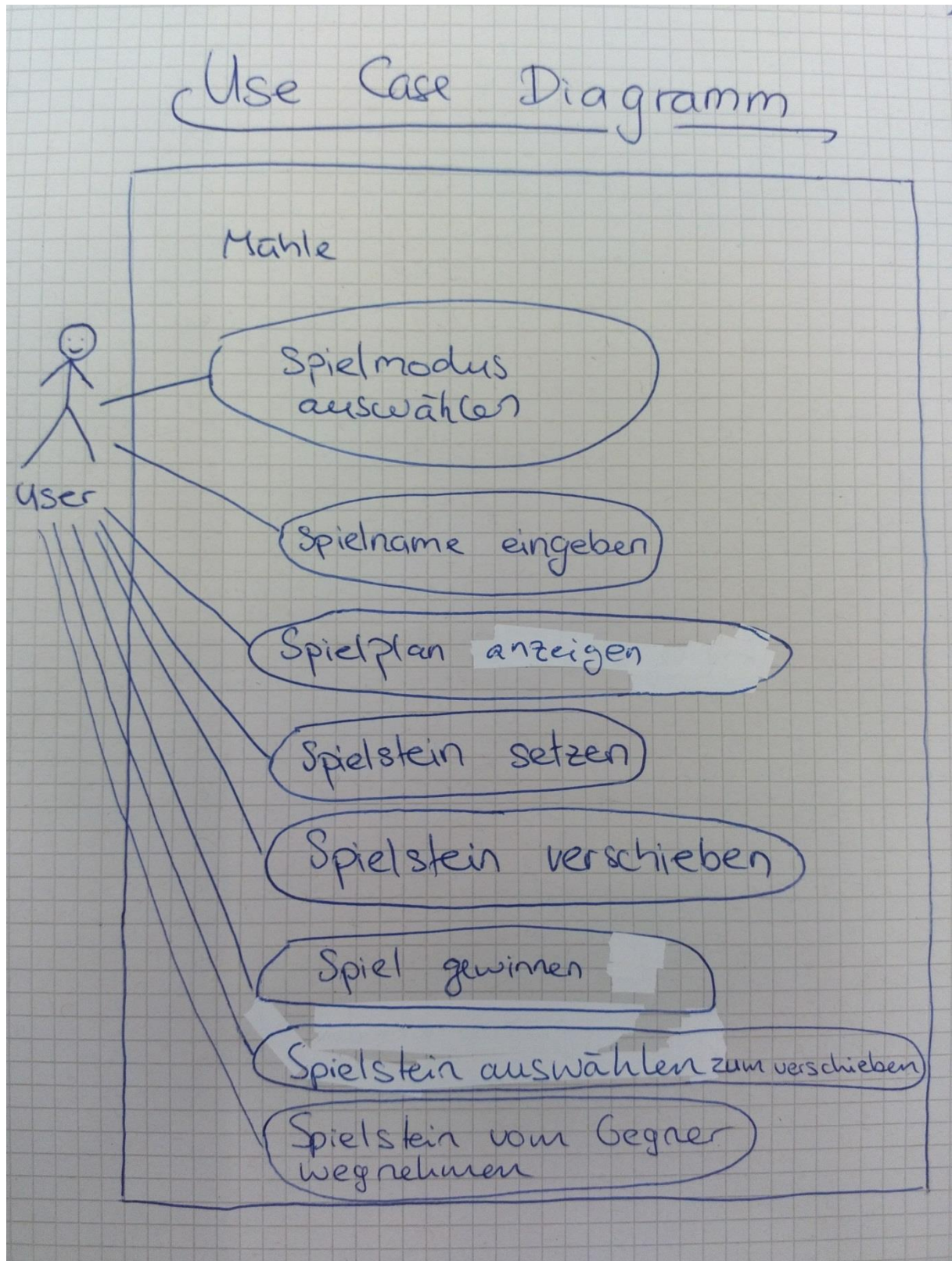


# Use Cases



<b>use case</b>	Spielmodus auswählen
<b>actors</b>	User
<b>precondition</b>	
<b>main flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spielmodus wird auf dem Startschirm ausgewählt</li> <li>2. Der entsprechende Spielmodus wird gestartet</li> </ol>
<b>postcondition</b>	Der ausgewählte Spielmodus ist gestartet.
<b>exceptional flow</b>	
<b>exceptional postcondition</b>	

<b>use case</b>	Spielnamen eingeben
<b>actors</b>	User
<b>precondition</b>	Spielmodus wurde ausgewählt
<b>main flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Beim Turniermodus wird die Anzahl der Spieler ausgewählt</li> <li>2. Die Namen der Spieler werden eingegeben</li> <li>3. Die Namen werden abgespeichert</li> </ol>
<b>postcondition</b>	Die Spielernamen sind abgespeichert.
<b>exceptional flow</b>	
<b>exceptional postcondition</b>	

<b>use case</b>	Spielplan wird angezeigt
<b>actors</b>	User
<b>precondition</b>	Ein Spiel wurde zu Ende gespielt oder die Namen wurden erst gerade eingegeben.
<b>main flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Spiel wurde fertig gespielt oder ein neues begonnen.</li> <li>2. Der Spielplan wird erstellt oder aktualisiert.</li> <li>3. Der Spielplan wird angezeigt.</li> <li>4. Das Spiel wird gestartet.</li> </ol>
<b>postcondition</b>	Das Spiel ist gestartet.
<b>exceptional flow</b>	
<b>exceptional postcondition</b>	

<b>use case</b>	Spielstein setzen
<b>actors</b>	User
<b>precondition</b>	Ein Spiel ist am Laufen und es sind noch nicht alle Spielsteine auf dem Feld.
<b>main flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Oben rechts wird angezeigt, welcher Spieler am Zug ist.</li> <li>2. Der Spieler klickt auf die Position auf die er einen Spielstein setzen möchte.</li> <li>3. Der Spielstein wird gesetzt.</li> <li>4. Die Anzahl der Spielsteine auf dem Feld wird aktualisiert.</li> </ol>
<b>postcondition</b>	Ein neuer Spielstein ist gesetzt.
<b>exceptional flow</b>	
<b>exceptional postcondition</b>	

<b>use case</b>	Spielstein auswählen zum verschieben
<b>actors</b>	User
<b>precondition</b>	Ein Spiel ist am Laufen und es sind bereits alle Spielsteine auf dem Feld.
<b>main flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Oben rechts wird angezeigt, welcher Spieler am Zug ist.</li> <li>2. Der Spieler klickt auf den Spielstein, welchen er verschieben möchte.</li> </ol>
<b>postcondition</b>	Ein Spielstein ist ausgewählt zum Verschieben.
<b>exceptional flow</b>	
<b>exceptional postcondition</b>	

<b>use case</b>	Spielstein verschieben
<b>actors</b>	User
<b>precondition</b>	Ein Spielstein ist zum Verschieben ausgewählt.
<b>main flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler klickt auf die Position auf die er den Spielstein setzen möchte.</li> <li>2. Der Spielstein wird verschoben.</li> </ol>
<b>postcondition</b>	Ein Spielstein wurde verschoben.
<b>exceptional flow</b>	
<b>exceptional postcondition</b>	

<b>use case</b>	Spiel gewinnen und Tableau anzeigen
<b>actors</b>	User
<b>precondition</b>	Ein Spiel ist am Laufen.
<b>main flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ein Spieler macht einen Spielzug der zum Sieg führt. (Gemäss verlinktem Reglement in der Spezifikation)</li> <li>2. Das komplette Tableau wird angezeigt.</li> </ol>
<b>postcondition</b>	Das Spiel ist beendet und der Startbildschirm wird wieder angezeigt.
<b>exceptional flow</b>	
<b>exceptional postcondition</b>	



<b>use case</b>	Spielstein vom Gegner wegnehmen
<b>actors</b>	User
<b>precondition</b>	Mit dem letzten Spielzug wurde eine Mühle gebildet.
<b>main flow</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler welcher gerade eine Mühle geschlossen hat wählt einen Spielstein des Gegners aus.</li> <li>2. Der ausgewählte Spielstein wird vom Spielfeld entfernt.</li> </ol>
<b>postcondition</b>	Ein Spielstein wurde vom Spielfeld entfernt.
<b>exceptional flow</b>	
<b>exceptional postcondition</b>	

# Klassenkandidaten (CRC)

## Point

Verwaltet die Position und Zustand eines Spielsteins.

## View

Verwaltet die Ausgabe und Anzeige des Programms.

## Game

Verwaltet das Spielfeld und die Spielsteine.

## Controller

Verwaltet die einzelnen Handler und koordiniert die einzelnen Klassen.

## Spieler

Verwaltet den Namen des Spielers und seine Punkte.

## Turnier

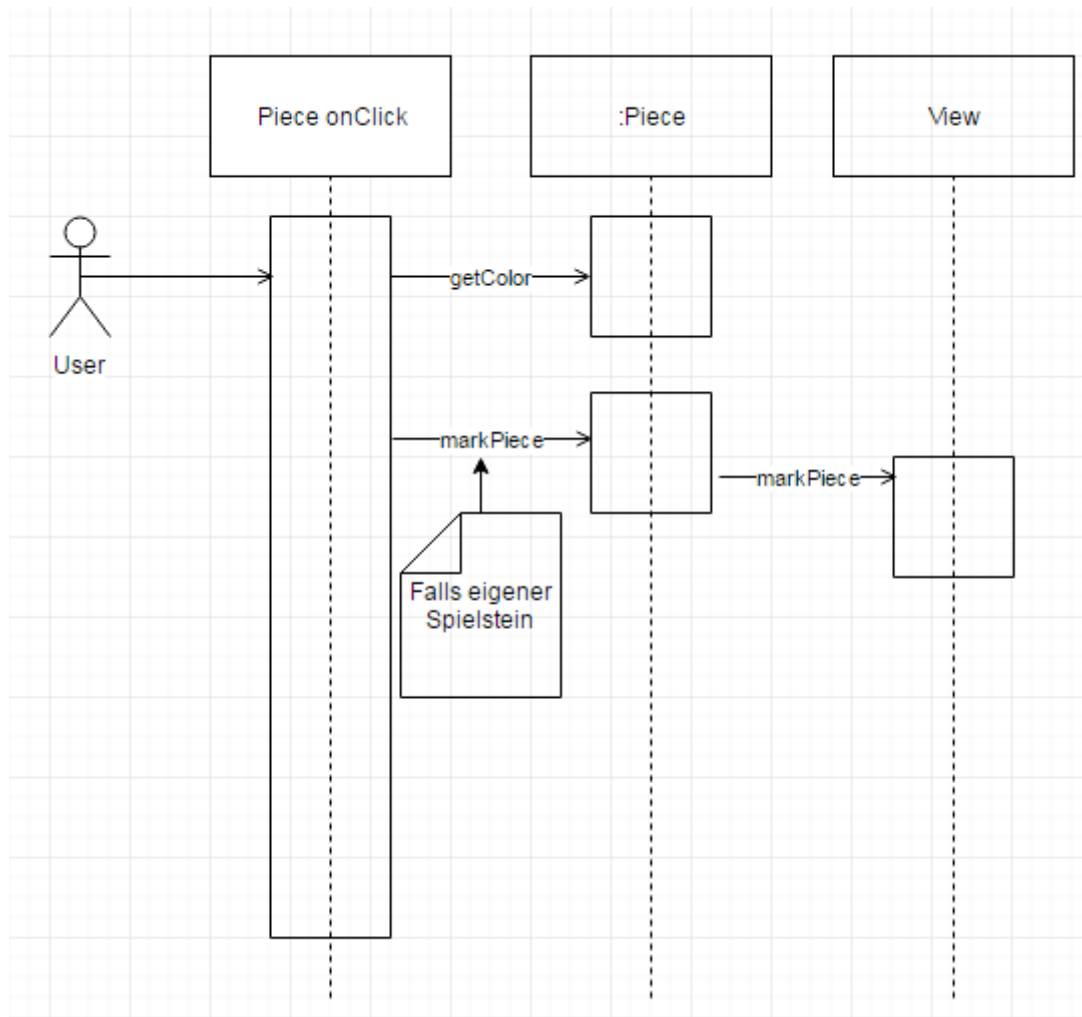
Verwaltet die Spieler und die Resultate.

## Piece

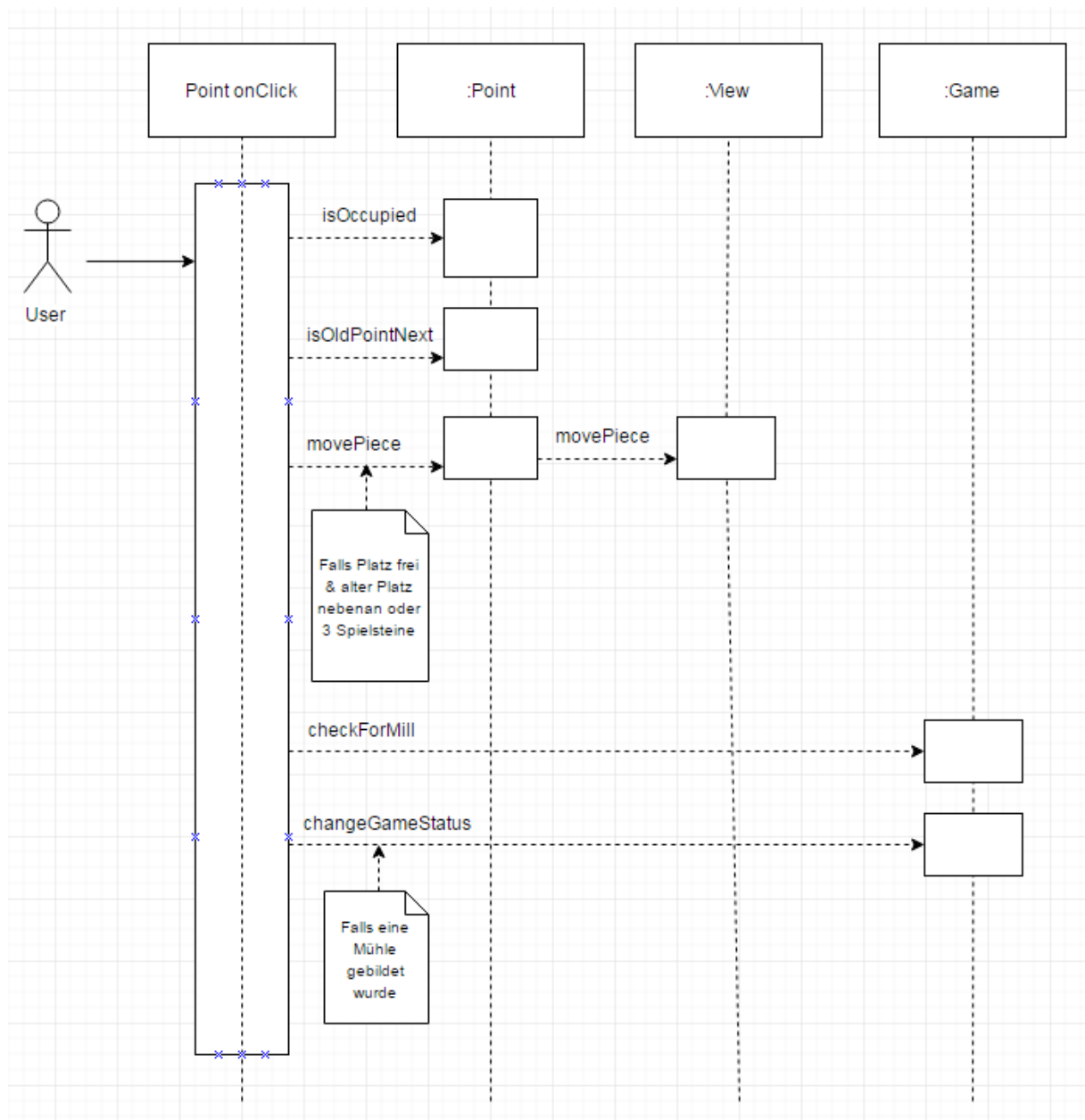
Verwaltet die Eigenschaften (Farbe) und den Status des Spielsteins.

# Sequenzdiagramme

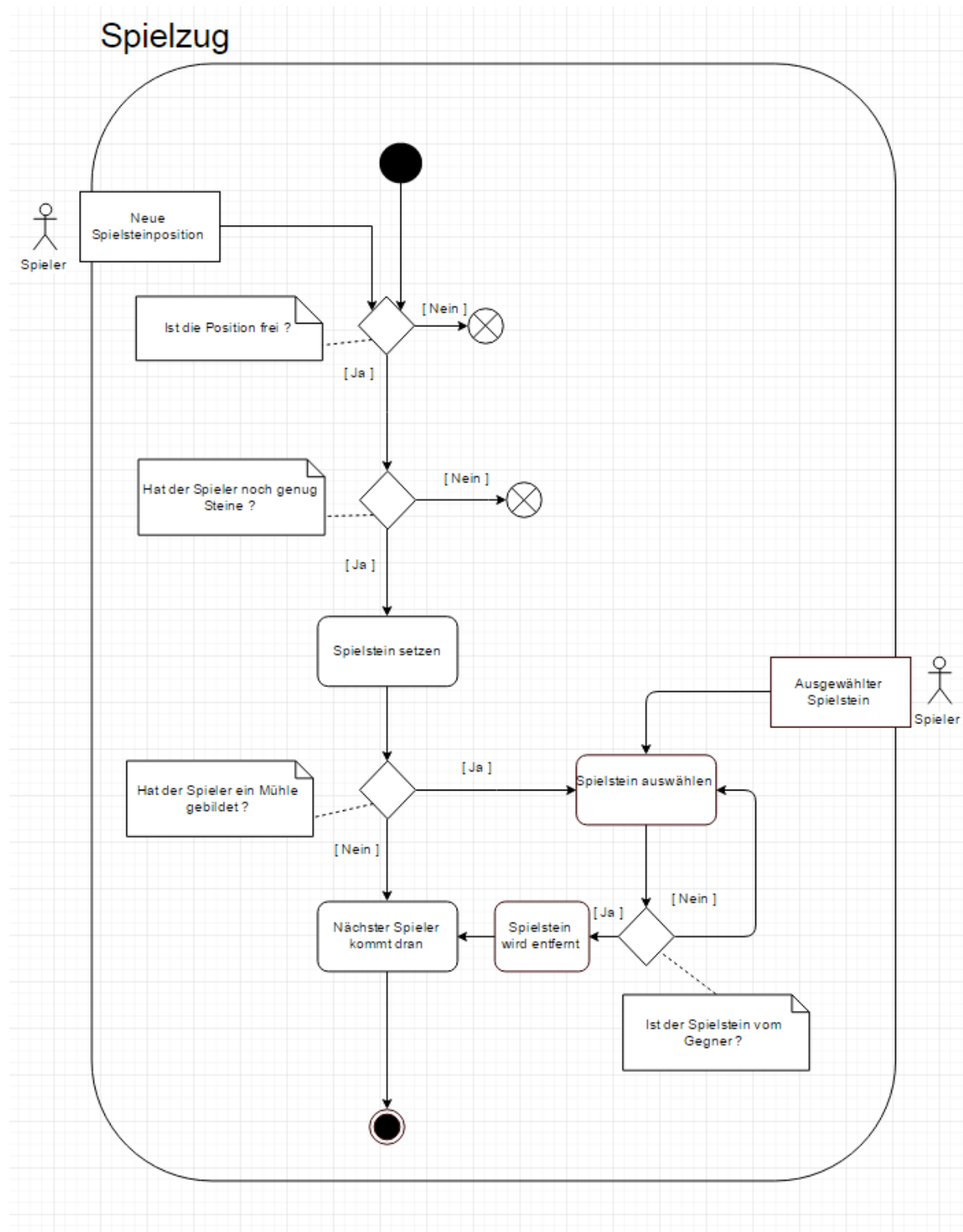
Spielstein auswählen zum verschieben



# Spielstein verschieben

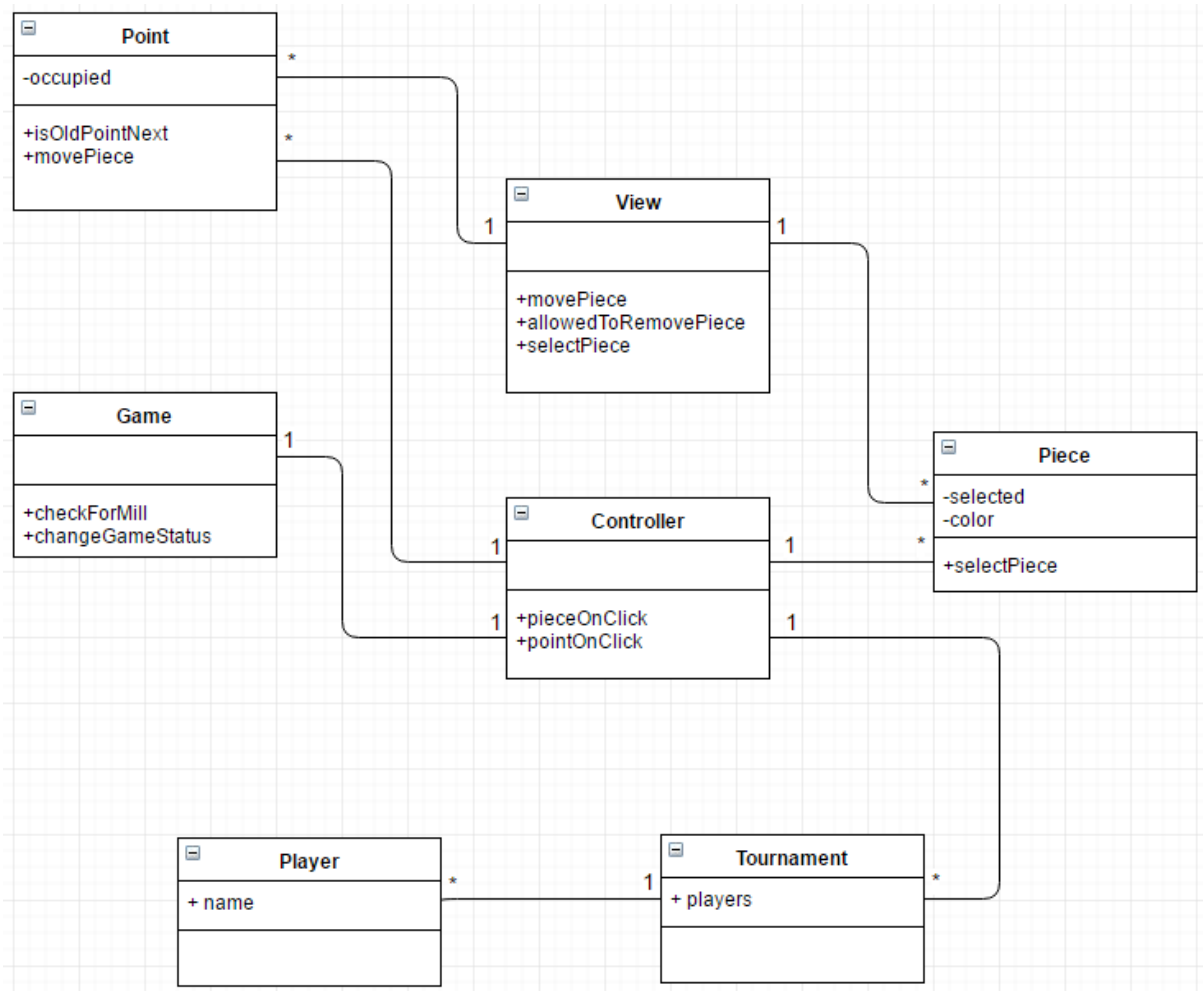


# Aktivitätsdiagramm

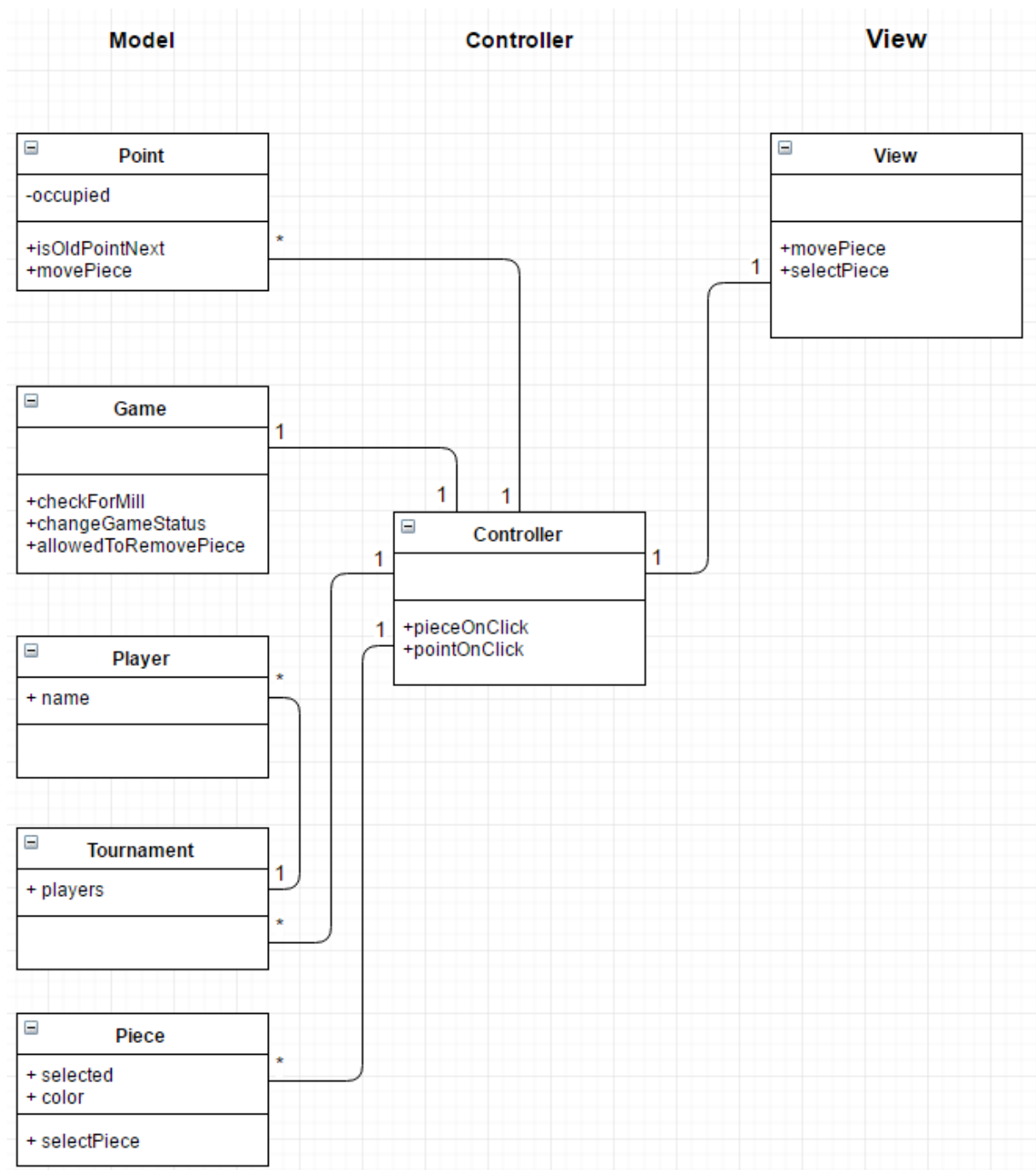


# Klassendiagramme

## Analyse



# Entwurf



# Final

