|  |  |
| --- | --- |
| **UC-000** | |
| Name | Ein WS wird über die FB befördert |
| Autor | Kessener |
| Priorität | Critical |
| Auslöser | Ein WS wird auf FB1 gelegt |
| Akteure | Das gesamte System, Nutzer |
| Vorbedingungen | * Das WS hat eine Bohrung auf der Oberseite * Die Rutsche von FB2 ist nicht voll |
| Ergebnis | Das WS erreicht das Ende von FB2 und kann abgeholt werden |
| Haupszenario | 1. Ein WS wird vom Nutzer auf FB1 gelegt 2. FB1 befördert das WS durch die Weiche zum FB2    1. In der Höhenmeßung wird das FB langsamer 3. FB2 befördert das WS zu seinem Ende    1. In der Höhenmeßung wird das FB langsamer 4. Auf der Konsole werden ID, Typ und Höhenmeßwerte des WS auf der Konsole ausgegeben 5. Das WS wird vom Nutzer entfernt |
| Alternativszenarien | 1. 1. Das WS entspricht nicht der gewünschten Reihung und \_\_wird durch die Rutsche von FB2 aussortiert 2. 2. Das WS hat sich überschlagen und wird durch die Rutsche \_\_von FB2 aussortiert |
| Ausnahmeszenarien | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC-001** | |
| Name | BCWS wird sortiert |
| Autor | Kessener |
| Priorität | Standard |
| Auslöser | Ein BCWS wird auf FB1 gelegt |
| Akteure | Das gesamte System, Nutzer |
| Vorbedingungen | * Beide Rutschen sind nicht voll |
| Ergebnis | Das BCWS wird identifiziert und korrekt plaziert |
| Haupszenario | 1. Das BCWS wird vom Nutzer auf FB1 gelegt 2. FB1 befördert das WS zur Höhenmessanlage    1. In der Höhenmessung wird das FB langsamer 3. Das System identifiziert das WS als BCWS und gibt Zeitstempel, ID, Binärcode und Höhenmesswert des WS auf der Konsole aus 4. Der Binärcode des WS ist nicht 1 oder 4 5. Das WS wird zu FB2 transportiert 6. FB2 befördert das WS zur Höhenmessanlage    1. In der Höhenmessung wird das FB langsamer 7. Das System identifiziert das WS als BCWS und gibt Zeitstempel, ID, Binärcode unf Höhenmesswert des WS auf der Konsole aus 8. Der Binärcode des WS ist nicht 2 oder 7 9. Das WS wird zum Ende von FB2 transportiert und auf der Konsole werden ID, Typ und Höhenmesswerte ausgegeben 10. Das WS wird vom Nutzer entfernt |
| Alternativszenarien | 1. ---    1. Der Binärcode des WS ist 1 oder 4    2. Das WS wird durch die Rutsche von FB1 aussortiert 2. 1. Das WS hat sich überschlagen und wird durch die Rutsch \_\_von FB2 aussortiert 3. ---    1. Der Binärcode des WS ist 2 oder 7    2. Das WS wird durch die Rutsche von FB2 aussortiert |
| Ausnahmeszenarien | - |