

## Anwendungsfallbeschreibung

<b>Nummer</b>	1	
<b>Autor</b>	Majdi	
<b>Datum</b>	15.11.2019	
<b>Titel</b>	Spielfigur bewegen	
<b>Kurzbeschreibung</b>	der Spieler bewegt die Spielfigur mit dem Pfeil tasten Links, Rechts, Oben, Unter und mit dem Leertaste springen	
<b>Primärer Akteur</b>	Spieler	
<b>(Sekundärer Akteur)</b>		
<b>Vorbedingungen</b>	Spiel muss laufen	
<b>Nachbedingung im Erfolgsfall</b>	Mario wird in anderen Punkt angezeigt	
<b>Interaktionsfolge</b>		
	Akteur	System
	Spieler drückt Taste (Up, Down , Links, Rechts, Leertaste)	System versucht an anderen Punkt anzuzeigen.
		Mario auf einem neuen Punkt angezeigt
	...	
<b>Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)</b>	Mario kann sich nach Rechts nicht bewegen, wenn er ganz Recht ist. Mario kann sich nach Links nicht bewegen, wenn er ganz Links ist. Wenn Mario nicht unter einer Leiter ist, hat die up Taste kein effekt Wenn Mario nicht über einer Leiter ist, hat die down Taste kein effekt	

Nummer	3	
Autor	Majdi	
Datum	15.11.2019	
Titel	Menüoption auswählen	
Kurzbeschreibung	Neues Spiel starten oder weiter spielen. High score / credits / anschauen. Help steuerung anzeigen. Spieler kann mit Pfeil Tasten zwischen Optionen wechseln und mit dem Enter Taste bestätigen	
Primärer Akteur	Spieler	
(Sekundärer Akteur)		
Vorbedingungen	Spieler muss im Menü sein.	
Nachbedingung im Erfolgsfall	Teilgebiet vom Menü wird geöffnet.	
Interaktionsfolge		
	Akteur	System
	Spieler wählt mit Up, Down Taste eine Menüoption aus	Neue Option wird markiert
	Spieler muss mit Enter bestätigen	
	...	
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)		

<b>Nummer</b>	2	
<b>Autor</b>	Majdi	
<b>Datum</b>	15.11.2019	
<b>Titel</b>	Fass zerschlagen	
<b>Kurzbeschreibung</b>	Spieler kann mit dem Taste steuerung, wird der Hammer einmal geschwungen. der Spieler kann mit dem Hammer Fässer zerstören	
<b>Primärer Akteur</b>	Spieler	
<b>(Sekundärer Akteur)</b>		
<b>Vorbedingungen</b>	die Figur muss den Hammer haben	
<b>Nachbedingung im Erfolgsfall</b>		
<b>Interaktionsfolge</b>		
	Akteur	System
	Spieler drückt Shift Taste	Falls Fass getroffen wird, wird es zerstört
		Score wird erhöht
	...	
<b>Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)</b>	Falls Hammer das Fass nichts berührt, passiert nichts	

<b>Nummer</b>	5	
<b>Autor</b>	Majdi	
<b>Datum</b>	15.11.2019	
<b>Titel</b>	Hammer berühren	
<b>Kurzbeschreibung</b>	Spieler muss mit dem Spielfigur den Hammer berühren und kann mit steuerung Taste benutzen.	
<b>Primärer Akteur</b>	Spieler	
<b>(Sekundärer Akteur)</b>		
<b>Vorbedingungen</b>	Spielfigur muss an dem gleichen Ebene sein.	
<b>Nachbedingung im Erfolgsfall</b>	Mario hat danach den Hammer nicht zur Verfügung	
<b>Interaktionsfolge</b>		
	Akteur	System
	Spieler muss mit dem Spielfigur den Hammer berühren	System gibt dem Spielfigur den Hammer und startet einen Timer mit 30 sekunden Zeit
...		
<b>Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)</b>		

<b>Nummer</b>	4	
<b>Autor</b>	Majdi	
<b>Datum</b>	15.11.2019	
<b>Titel</b>	Leiter hochklettern	
<b>Kurzbeschreibung</b>	Spieler muss Spielfigur unter einer Leiter bringen und die Up Taste drücken um zur höhere Ebene zu kommen	
<b>Primärer Akteur</b>	Spieler	
<b>(Sekundärer Akteur)</b>		
<b>Vorbedingungen</b>	Mario muss unter einer Leiter stehen	
<b>Nachbedingung im Erfolgsfall</b>	figur neue Ebene wird erreicht	
<b>Interaktionsfolge</b>		
	Akteur	System
	Spieler muss die Up Taste drücken	System überprüft, ob Mario unter einer Leiter steht
		Mario wird auf einer neuen Ebene angezeigt
	...	
<b>Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)</b>		

## **Anwendungsfallbeschreibung** **(mit Erklärungen zu den einzelnen Punkten)**

### **Ziel:**

*Was ist das Ziel des Anwendungsfalls?*

In zwei bis drei kurzen Sätzen ist das Ziel zu beschreiben, welches mit der Ausführung eines Anwendungsfalls (Instanz des Anwendungsfalls) verbunden ist.

### **Primärer Akteur:**

*Wer ist primärer Akteur (Rollename)?*

Hier sind die Akteure zu notieren, die in der Lage sind, einen neuen Anwendungsfall auszulösen.

### **(Sekundärer Akteur:**

*Welche weiteren Akteure werden vom System zur Ausführung des Anwendungsfalls benötigt?*

Hier sind die Akteure zu benennen, die in einem Geschäftsprozess involviert sind, ihn aber üblicherweise nicht auslösen.)

### **Vorbedingungen:**

*Welchen Ausgangszustand der Umgebung benötigt der Anwendungsfall?*

### **Nachbedingung im Erfolgsfall:**

*Welcher Zustand der Umgebung wird bei erfolgreicher Abarbeitung des Anwendungsfalls garantiert?*

Eine kurze Beschreibung des erreichten Zustandes genügt an dieser Stelle.

### **Auslöser:**

*Was ist der Auslöser (Trigger) für den Anwendungsfall?*

Hier sind das oder die Ereignisse zu beschreiben, durch die ein neuer Anwendungsfall ausgelöst wird.

### **Interaktionsfolge:**

*Wie sieht die Interaktionsschrittfolge im Erfolgsfall aus?*

Beschreiben Sie die Interaktionsschrittfolge in der Art:

“Schritt 1 Akteur führt ... aus, System reagiert mit...,

Schritt 2 Akteur führt ... aus, System ...“.

### **Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions):**

*Welche Ausnahmen sind möglich?*

Bsp. für eine Extension:

Schritt #      Alternativer Interaktionsschritt

Einträge mit folgender Struktur: <Bedingung für Alternative> : <Aktion oder Name des erweiterten (extending) Anwendungsfalls>