

Anwendungsfallbeschreibung

Nummer	1	
Titel	Mario springt	
Ziel	Über Fässer und Flammen zu springen	
Primärer Akteur	Spieler	
(Sekundärer Akteur)		
Vorbedingungen	Mario muss auf dem Boden sein.	
Nachbedingung im Erfolgsfall		
Auslöser	Leertaste	
Interaktionsfolge		
	Akteur	System
	Leertaste drücken	Mario springt
...		
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)		

Nummer	2	
Titel	Menüoption auswählen	
Ziel	Neue Spiel starten oder weiter spielen. High score / credits / anschauen. Help steuerung.	
Primärer Akteur	Spieler	
(Sekundärer Akteur)		
Vorbedingungen	Spiel starten.	
Nachbedingung im Erfolgsfall	Teilgebiet vom Menü wird geöffnet.	
Auslöser	Steuerung mit Arrow-keys , Enter-taste	
Interaktionsfolge		
	Akteur	System
	Spiel starten	Menü wird angezeigt
	Menüoption auswählen	option wird angezeigt
	...	
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)		

Nummer	3	
Titel	Sound und Grafik	
Ziel	Benutzerdefiniertes GUI	
Primärer Akteur	Spieler	
(Sekundärer Akteur)		
Vorbedingungen	Menüoption "Sound und Grafik" ausgewählt haben	
Nachbedingung im Erfolgsfall	Sound und Grafik wird angepasst.	
Auslöser	Steuerung mit Arrow-keys , Enter-taste	
Interaktionsfolge		
	Akteur	System
	Spiel starten	Menü wird angezeigt
	Sound und Grafik auswählen	Teilgebiet vom Menü wird angezeigt
	Sound und Grafik verändern	System übernimmt Veränderung
	...	
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)		

Nummer	4	
Titel	Leben verlieren	
Ziel	Auf der niedrigsten Ebene starten	
Primärer Akteur	Spieler	
(Sekundärer Akteur)		
Vorbedingungen	Von einem Fass oder Flamme berührt zu werden.	
Nachbedingung im Erfolgsfall	Spieler startet auf der niedrigsten Ebene	
Auslöser		
Interaktionsfolge		
	Akteur	System
	Spiel spielen	Fässer und Flammen erzeugen
		Mario startet auf der niedrigsten Ebene
	...	
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)		

Nummer	5	
Titel	Items erzeugen	
Ziel	Levelspezifische Items werden erzeugt	
Primärer Akteur	System	
(Sekundärer Akteur)	Spieler	
Vorbedingungen	Spieler muss in bestimmten Level sein.	
Nachbedingung im Erfolgsfall	Spieler kann Items verwenden	
Auslöser	Automatisch	
Interaktionsfolge		
	Akteur	System
	Spiel spielen	Level überprüfen
		Items werden zufällig erzeugt
	...	
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)		

Nummer	6	
Titel	Schwierigkeitsgrad einstellen	
Ziel	Spieler kann gefordert werden	
Primärer Akteur	Spieler	
(Sekundärer Akteur)		
Vorbedingungen	Spieler muss die vorherige Schwierigkeitsstufe absolviert haben	
Nachbedingung im Erfolgsfall	Gegner bewegen sich schneller	
Auslöser	Systemgesteuert	
Interaktionsfolge		
	Akteur	System
	Spiel spielen	Schwierigkeitsstufe abrufen
		Überprüfungen
		ggf. Schwierigkeit erhöhen
	...	
Ausnahmen und Fehlerfälle (und Extensions)		

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>