# UseCase-Analyse des Spieles City-Domino:

1.1 Als Benutzer möchte ich den aktuellen Spielstand in eine Datei mit Auswahl des Dateinamens speichern. Das Logging wird mit gespeichert.

1.2 als Benutzer möchte ich eine Datei mit einem Spielstand auswählen und öffnen können.

1.3 als Benutzer möchte ich ein Spiel initialisieren und neu starten.

1.4 als Benutzer möchte ich ein Spiel beenden ohne zu speichern.

1.5 als Benutzer möchte ich das Laden oder Speichern loggen.

2.1 als Spieler möchte ich einen City-Domino auswählen.

2.2 als Spieler möchte ich einen Domino drehen.

2.3 als Spieler möchte ich einen Domino setzen .

2.4 als Spieler möchte ich das Stadtzentrum bewegen.

2.5 als Spieler möchte ich meine Aktionen loggen.

3.1 als spiel möchte ich die Spielfelder der Spieler visualisieren.

3.2 als spiel möchte ich die Auswahlfelder visualisieren.

3.3 als spiel möchte ich den aktuellen Spielstand der Spieler anzeigen.

3.4 als spiel möchte ich den Gewinner anzeigen

3.5 als spiel möchte ich den Gewinner loggen.

# Festlegungen

* Keine Internationalisierung
* Testen via Interfaces „Gui2Game“ und „GuiConnector“

# Interfaces:

* GUI2Game
* GUIConnector

# Klassen:

* Game
* Player
* HumanPlayer
* Verschiedene Ausprägungen der der abstrakten Spieler-Klasse
* District
* Bank
* Entry
* Board
* Domino
* Pos
* Logging Klasse

# Aufzählungstypen:

* Tiles
* SingleTile
* DistrictType