1. Anwendungsfälle

# Achievements

*(brief)*

Der Spieler kann während des ganzen Spieles verschiedene Errungenschaften abschliessen und wird dafür mit extra Punkten belohnt. Vom Startmenü aus kann er seine erreichten und noch offenen Achievements anschauen. Nach jedem erfolgreichen Spiel werden die neu erreichten Punkte angezeigt.

Beispiele für solche Achivements: Fünf Schiffe nacheinander korrekt beladen, zehn Container in weniger als 10s verladen, usw.

# Tutorial

*(casual)*

Standardszeniario:

Damit ein neuer Spieler einen einfachen Einstieg ins Spiel bekommt, kann er das Tutorial machen. Das Tutorial erklärt mit einem einfachen Spiel den Spielablauf:

Zu Beginn ist nur der Kran sichtbar auf dem Spielfeld. Der Spieler wird durch Pfeile angewiesen den Kran durch Berühren des Bildschrimes zuerst nach rechts und danach an den linken Bildschirmrand zu bewegen. Hat er dies erfolgreich ausgeführt, erscheint das Schiff auf dem Spielfeld und der Kran bekommt einen Container.

Der Kran fährt (ohne Spielereinfluss) an eine bestimmte Stelle und setzt den Container ab. So sieht der Spieler, was zu tun ist. Mit einem neuen Container am Kran und mit Hilfe von Pfeilen platziert der Spieler den Container am vorgegeben Ort. Setzt er ihn an einem anderen Ort ab, wird er automatisch wieder entfernt und an den Kran gehängt.

Nach erfolgreichem Beladen dieses ersten Containers erscheint sogleich der Güterzug im oberen Bildschirmbereich. Ein kurzer Text erklärt den Sinn des Zuges, welcher bereits mit dem ersten Container beladen ist. Wieder wird der Spieler angewiesen, den neuen Container auf dem Schiff zu platzieren.

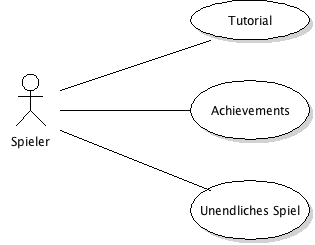
Nun hat er die Möglichkeit das Tutorial weiter zu spielen, bis das Schiff voll ist. Während des ganzen Tutorials wird dem Spieler gezeigt, wo er die Container hinstellen soll, damit das Schiff am Schluss korrekt beladen ist. Oder er kann jederzeit das Tutorial abbrechen und mit dem normalen Spiel beginnen.

# Unendliches Spiel

*(fully dressed)*

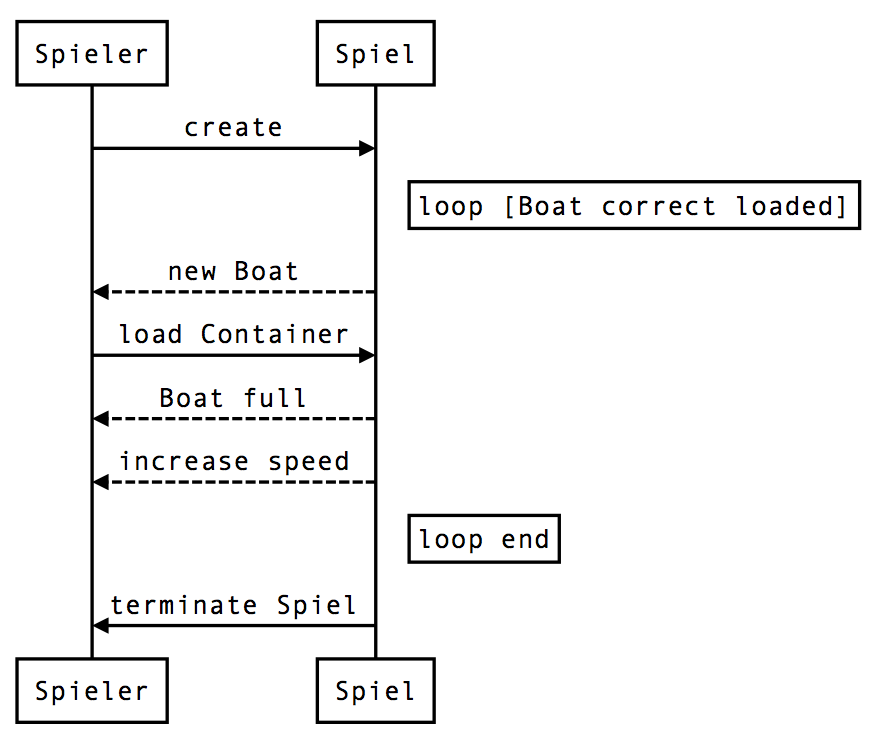
|  |  |
| --- | --- |
| **Umfang:** | Android Applikation |
| **Ebene:** | Anwenderziel |
| **Primärakteur:** | Spieler |
| **Stakeholder:** | Spieler: Will eine andere Spielart, in der er nicht einzelne Levels abschliesst, sondern für längere Zeit spielen kann und die kontinuierlich herausfordernder wird. |
| **Vorbedingungen:** | Spieler weiss wie das Spiel funktioniert |
| **Nachbedingungen:** | Spielstand wird gespeichert |
| **Standardablauf:** | 1. Der Spieler startet das Spiel, in dem er im Menu die Spielart „Unendliches Spiel“ auswählt 2. Daraufhin startet das Spiel normal mit einem leeren Schiff und drei Versuchen 3. Der Güterzug bringt die Container in normalem Tempo 4. Der Spieler belädt das Schiff mit den Containern vom Zug 5. Ist das Schiff voll    1. und korrekt beladen erscheint das nächste Schiff    2. und falsch beladen, ist das Spiel zu Ende 6. Der Schritt 5 wird so lange wiederholt bis 2 zutrifft. Der Spieler kann so endlos Spielen und muss nicht nach jeder Runde ins Menu zurück. Das Spiel ist auch zu Ende, wenn die drei Versuche aufgebraucht sind 7. Nach jeder erfolgreichen Runde wird die Geschwindigkeit des Zuges und somit die Schwierigkeit für den Spieler erhöht 8. Das Spiel ist zu Ende und der Spieler sieht seine Punktzahl 9. Der Spieler kann nun neu starten, aufhören oder einen anderen Spielmodus auswählen |
| **Erweiterungen:** | 5. Bonus Level: Bonus-Schiffe nach einer gewissen Anzahl Runden, erlauben dem Spieler Zusatzpunkte zu sammeln.  5.1a Hat der Spieler einen oder zwei Container verloren bekommt er mit dem nächsten Schiff einen zusätzlichen Versuch. So kann er seine Versuche wieder auffüllen und länger spielen.  5.1b Der Spieler soll selber entscheiden können, wann er das Schiff weiterschicken kann. Es muss also nicht voll beladen werden. Dies könnte dazu führen, dass der Spieler einen Überfluss an Container hat, da es eine gewisse Zeit geht, bis das nächste Schiff auftaucht. |
| **Spezielle Anforderungen:** | Touchscreen, Android Handy  Initiale Ladezeit des Spieles unter 10s |
| **Liste der Technik- und Datenvatiationen:** | - |
| **Häufigkeit des Auftretens:** | Häufig |
| **Verschiedenes:** |  |

Anwendungsfalldiagramm



System-Sequenz-Diagramm

<http://bramp.github.io/js-sequence-diagrams/>



Systemverträge

create

Operation: create Undendliches Spiel

Vorbedingung: Spieler will Spielen

Nachbedingung: neues Spiel wird erstellt

new Boat

Operation: new Boat (speed)

Vorbedingung: kein vorheriges Boot oder ein korrekt beladenes

load Container