

ID	Name	Priorität	Impl.-Status
-----Use-Cases GAME-----			
UC-Game-01	Spiel beginnt mit Startaufstellung	1	implementiert
UC-Game-02	Spiel endet	1	implementiert
UC-Game-03	Spieler hat alle Figuren im Haus	1	implementiert
UC-Game-04	Spieler hat alle Figuren im Wartebereich	1	implementiert
UC-Game-05	Spiel wird beendet	1	implementiert
UC-Game-06	Reihenfolge wird ausgewürfelt	1	implementiert
UC-Game-07	Spieler haben die gleiche Augenzahl	1	implementiert
UC-Game-08	Nächster Spieler	1	implementiert
UC-Game-09	Würfelaugen werden angepasst	1	implementiert
UC-Game-10	Würfelaugen werden nicht angepasst (Sonderfall 6)	1	implementiert
UC-Game-11	Siegerehrung	1	implementiert
UC-Game-12	Bonuskarten-Stapel leer	1	implementiert
-----Use-Cases PLAYER-----			
UC-Player-01	Spieler würfelt 1-5 (kann bewegen)	1	implementiert
UC-Player-02	Spieler würfelt 6 (kann bewegen)	1	implementiert
UC-Player-03	Spieler würfelt 1-5 (kann nicht bewegen)	1	implementiert
UC-Player-04	Spieler würfelt 6 (kann nicht bewegen)	1	implementiert
UC-Player-05	Spieler wählt eigene Figur an (vor Würfeln)	1	implementiert
UC-Player-06	Spieler wählt eigene Figur an (nach Würfeln)	1	implementiert
UC-Player-07	Spieler wählt gegnerische Figur an	1	implementiert
UC-Player-08	Spieler wählt Figur ab	1	implementiert
UC-Player-09	Spieler wählt Bonuskarte an	1	implementiert
UC-Player-10	Spieler wählt Bonuskarte ab	1	implementiert
UC-Player-11	Spieler spielt Turbokarte	1	implementiert
UC-Player-12	Spieler spielt Schildkarte	1	implementiert
UC-Player-13	Spieler spielt Tauschkarte	1	implementiert
UC-Player-14	Spieler bestätigt (Karten oder Figur-Wahl)	1	implementiert

-----Use-Cases PIECE-----			
UC-Piece-01	Figur bewegt sich	1	implementiert
UC-Piece-02	Figur kann sich nicht bewegen	1	implementiert
UC-Piece-03	Figur schlägt andere Figur	1	implementiert
UC-Piece-04	Figur wird geschlagen	1	implementiert
UC-Piece-05	Figur verlässt Wartebereich	1	implementiert
UC-Piece-06	Figur muss Startfeld verlassen	1	implementiert
UC-Piece-07	Figur muss Startfeld nicht verlassen	1	implementiert
UC-Piece-08	Figur kann Startfeld nicht verlassen	1	implementiert
UC-Piece-09	Figur landet auf Bonusfeld	1	implementiert
UC-Piece-10	Figur geht ins Haus	1	implementiert
UC-Piece-11	Figur bewegt sich im Haus	1	implementiert
UC-Piece-12	Figur kann sich im Haus nicht bewegen	1	implementiert
UC-Piece-13	Figur mit Schild steht auf Startfeld	1	implementiert
UC-Piece-14	Figur mit Schild wird geschlagen	1	implementiert
UC-Piece-15	Figur wird getauscht	1	implementiert
UC-Piece-16	Figur wird durch Schild geschützt (Feld)	1	implementiert
UC-Piece-17	Figur verliert Schild	1	implementiert
UC-Piece-18	Figur befindet sich auf finale Position im Haus	1	implementiert
-----Use-Cases SERVER-----			
UC-Server-01	Server startet	1	implementiert
UC-Server-02	Server akzeptiert Beitrittsanfrage	1	implementiert
UC-Server-03	Server wird beendet	1	implementiert
UC-Server-04	Server beendet Spiel	1	implementiert
UC-Server-05	Server verweigert Wiedereinstieg	optional	-
UC-Server-06	Server kann maximal 4 Verbindungen aufbauen	1	implementiert
-----Use-Cases CLIENT-----			
UC-Client-01	Client bricht Verbindung ab	1	implementiert
UC-Client-02	Client baut Verbindung auf	1	implementiert

UC-Client-03	Client kann Verbindung nicht aufbauen	1	implementiert
UC-Client-04	Client verbindet sich nach Verbindungsverlust	2	implementiert
UC-Client-05	Client verliert Verbindung	1	implementiert
-----Use-Cases DIALOG-----			
UC-StartDialog-01	Spieler gibt Name ein	2	implementiert
UC-StartDialog-02	Spieler will Server beitreten	1	implementiert
UC-StartDialog-03	Spieler will Server hosten	1	implementiert
UC-StartDialog-04	Spieler beendet Spiel	1	implementiert
UC-NetworkDialogHost-01	Host spezifiziert Port	3	implementiert
UC-NetworkDialogHost-02	Host erstellt Server	1	implementiert
UC-NetworkDialogHost-03	Host bricht Erstellung ab	1	implementiert
UC-NetworkDialogClient-01	Client gibt Adresse an	1	implementiert
UC-NetworkDialogClient-02	Client gibt Port an	3	implementiert
UC-NetworkDialogClient-03	Client verbindet sich zum Server	1	implementiert
UC-NetworkDialogClient-04	Client bricht Verbindung ab	1	implementiert
-----Use-Cases LOBBY-----			
UC-Lobby-01	Spieler wählt TSK aus	3	implementiert
UC-Lobby-02	Spieler wählt gewählte TSK ab	3	implementiert
UC-Lobby-03	Spieler wechselt TSK	2	implementiert
UC-Lobby-04	Spieler ist bereit	1	implementiert
UC-Lobby-05	Spieler ist nicht mehr bereit	2	implementiert
UC-Lobby-06	Spieler verlässt Lobby	1	implementiert
UC-Lobby-07	Host startet Spiel	1	implementiert
UC-Lobby-08	Status der Spieler anzeigen (Bereit-Status)	2	implementiert
UC-Lobby-09	Namen werden angezeigt	1	implementiert
UC-Lobby-10	Verfügbare TSKs werden angezeigt	3	implementiert
UC-Lobby-11	Vergebene TSKs werden angezeigt	3	implementiert
UC-Lobby-12	Spieler ist bereit (ohne gewählte TSK)	3	implementiert
UC-Lobby-13	Spiel kann nur mit 2-4 Spielern gestartet werden	1	implementiert

-----Use-Cases SETTINGS-----			
UC-Settings-01	Ruft Einstellungen auf	2	implementiert
UC-Settings-02	Schließt Einstellungsmenü	2	implementiert
UC-Settings-03	Öffnet Audioeinstellungen	2	implementiert
UC-Settings-04	Öffnet Videoeinstellungen	2	implementiert
UC-Settings-05	Bricht Verbindung ab	1	implementiert
UC-AudioSettings-01	Gesamtlautstärke wird angepasst	2	implementiert
UC-AudioSettings-02	Musiklautstärke wird angepasst	2	implementiert
UC-AudioSettings-03	Effektlautstärke wird angepasst	2	implementiert
UC-AudioSettings-04	Audioeinstellungen schließen	2	implementiert
UC-VideoSettings-01	Vollbild/Fenster wechseln	3	implementiert
UC-VideoSettings-02	Auflösung anpassen	3	implementiert
UC-VideoSettings-03	Videoeinstellungen schließen	2	implementiert
-----Use-Cases MEDIA-----			
UC-ClientView-01	Anzeigen Figur im Wartebereich	1	implementiert
UC-ClientView-02	Anzeigen Figur im Spiel	1	implementiert
UC-ClientView-03	Anzeigen Figur im Haus	1	implementiert
UC-ClientView-04	Anzeigen Spielerzug	2	implementiert
UC-ClientSound-01	Hintergrundmusik spielt	2	implementiert
UC-ClientSound-02	Effektsounds spielen	2	implementiert
UC-Camera-01	Rotation links	3	implementiert
UC-Camera-02	Rotation rechts	3	implementiert
UC-Camera-03	Heranzoomen	3	implementiert
UC-Camera-04	Herauszoomen	3	implementiert

UC-Camera-05	Wechsel strategische Ansicht	optional	implementiert
UC-Camera-06	Wechsel normale Ansicht	optional	implementiert
-----Use-Cases Client/Server-----			
UC-Server-01	Server startet	1	implementiert
UC-Server-02	Server akzeptiert Beitrittsanfrage	1	implementiert
UC-Server-03	Server wird beendet	1	implementiert
UC-Server-04	Server beendet Spiel	1	implementiert
UC-Server-05	Server verweigert Wiedereinstieg	optional	-
UC-Server-06	Server kann maximal 4 Verbindungen aufbauen	1	implementiert
UC-Client-01	Client bricht Verbindung ab	1	implementiert
UC-Client-02	Client baut Verbindung auf	1	implementiert
UC-Client-03	Client kann Verbindung nicht aufbauen	1	implementiert
UC-Client-04	Client verbindet sich nach Verbindungsverlust	optional	-
UC-Client-05	Client verliert Verbindung	1	implementiert
-----Use-Cases Server State-----			
UC-ServerState-01	Nach der Initialisierung im Zustand Lobby	1	implementiert
UC-ServerState-02	Wechsel von Lobby in DetermineStartPlayer in Game	1	implementiert
UC-ServerState-03	Wechsel von Lobby in Lobby	1	implementiert
UC-ServerState-04	Wechsel von allen Unterzuständen von Game in Interrupt	1	implementiert
UC-ServerState-05	Wechsel von Game in Ceremony	1	implementiert
UC-ServerState-06	Wechsel von Interrupt in Game mit continue	optional	-
UC-ServerState-07	Wechsel von Interrupt in Game mit reconnected	optional	-
UC-ServerState-08	Wechsel von Interrupt in Game mit timer == 0.0	optional	-
UC-ServerState-09	Wechsel von Ceremony in Endzustand ServerState	1	implementiert

UC-ServerState-10	Wechsel von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer 1	1	implementiert
UC-ServerState-11	Wechsel von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer 2	1	implementiert
UC-ServerState-12	Wechsel von DetermineStartPlayer in Animation	1	implementiert
UC-ServerState-13	Wechsel von Animation, in Powercard in Turn	1	implementiert
UC-ServerState-14	Wechsel von Turn in Animation	1	implementiert
UC-ServerState-15	Wechsel von Turn in Endzustand von Game	1	implementiert
UC-ServerState-16	Wechsel von PowerCard in PowerCard	1	implementiert
UC-ServerState-17	Wechsel von PowerCard in PlayPowerCard	1	implementiert
UC-ServerState-18	Wechsel von PlayPowerCard in RollDice	1	implementiert
UC-ServerState-19	Wechsel von ChoosePiece in MovePiece	1	implementiert
UC-ServerState-20	Wechsel von MovePiece in Endzustand von Turn	1	implementiert
UC-ServerState-21	Wechsel von MovePiece in FirstRoll in RollDice	1	implementiert
UC-ServerState-22	Wechsel von FirstRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece	1	implementiert
UC-ServerState-23	Wechsel von FirstRoll in SecondRoll	1	implementiert
UC-ServerState-24	Wechsel von SecondRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece	1	implementiert
UC-ServerState-25	Wechsel von SecondRoll in ThirdRoll	1	implementiert
UC-ServerState-26	Wechsel von ThirdRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece	1	implementiert
UC-ServerState-27	Wechsel von ThirdRoll in Endzustand von Turn	1	implementiert
UC-ServerState-28	Wechsel von NoPiece in WaitingPiece	1	implementiert
UC-ServerState-29	Wechsel von NoPiece in NoTurn	1	implementiert
UC-ServerState-30	Wechsel von NoTurn in Endzustand von Turn	1	implementiert
UC-ServerState-31	Wechsel von WaitingPiece in WaitingPiece	1	implementiert
UC-ServerState-32	Wechsel von WaitingPiece in MovePiece von Turn	1	implementiert
UC-ServerState-33	Wechsel von NoPiece in SelectPiece	1	implementiert
UC-ServerState-34	Wechsel von NoPiece in StartPiece	1	implementiert
UC-ServerState-35	Wechsel von SelectPiece in SelectPiece	1	implementiert
UC-ServerState-36	Wechsel von SelectPiece in MovePiece	1	implementiert
UC-ServerState-37	Wechsel von StartPiece in StartPiece	1	implementiert
UC-ServerState-38	Wechsel von StartPiece in MovePiece	1	implementiert

-----Use-Cases Client State-----			
UC-ClientState-01	Nach der Initialisierung im Zustand Dialogs	1	implementiert
UC-ClientState-02	Wechseln von Dialogs in Game	1	implementiert
UC-ClientState-03	Wechseln von Dialogs in Endzustand von ClientState	1	implementiert
UC-ClientState-04	Wechseln von Game in Ceremony	1	implementiert
UC-ClientState-05	Wechseln von Game in Interrupt	1	implementiert
UC-ClientState-06	Wechsel von Game in Dialogs	1	implementiert
UC-ClientState-07	Wechsel von Interrupt in Interrupt	1	implementiert
UC-ClientState-08	Wechsel von Interrupt in Game	1	implementiert
UC-ClientState-09	Wechsel von Interrupt in Dialogs	1	implementiert
UC-ClientState-10	Wechsel von Ceremony in Dialogs	1	implementiert
UC-ClientState-11	Wechsel von StartDialog in NetworkDialog 1	1	implementiert
UC-ClientState-12	Wechsel von StartDialog in NetworkDialog 2	1	implementiert
UC-ClientState-13	Wechsel von StartDialog in Endzustand von Dialogs	1	implementiert
UC-ClientState-14	Wechsel von NetworkDialog in StartDialog	1	implementiert
UC-ClientState-15	Wechsel von NetworkDialog in NetworkDialog 1	1	implementiert
UC-ClientState-16	Wechsel von NetworkDialog in NetworkDialog 2	1	implementiert
UC-ClientState-17	Wechsel von NetworkDialog in Lobby	1	implementiert
UC-ClientState-18	Wechsel von Lobby in StartDialog	1	implementiert
UC-ClientState-19	Wechsel von Lobby in Lobby	1	implementiert
UC-ClientState-20	Wechsel von Lobby in RollRankingDice	1	implementiert
UC-ClientState-21	Wechsel von DetermineStartPlayer in Wait	1	implementiert
UC-ClientState-22	Wechsel von Wait in Animation	1	implementiert
UC-ClientState-23	Wechsel von Wait in Turn	1	implementiert
UC-ClientState-24	Wechsel von Wait in Endzustand von Game	1	implementiert
UC-ClientState-25	Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Endzustand	1	implementiert
UC-ClientState-26	Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Wait	1	implementiert

UC-ClientState-27	Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Spectator	1	implementiert
UC-ClientState-28	Wechseln von Spectator in Endzustand von Game	1	implementiert
UC-ClientState-29	Wechsel von allen Unterzuständen von PowerCard in PlayPowerCard	1	implementiert
UC-ClientState-30	Wechsel von allen Unterzuständen von PowerCard in RollDice	1	implementiert
UC-ClientState-31	Wechsel von PlayPowerCard in PlayPowerCard	1	implementiert
UC-ClientState-32	Wechsel von PlayPowerCard in RollDice	1	implementiert
UC-ClientState-33	Wechsel von RollDice in RollDice	1	implementiert
UC-ClientState-34	Wechsel von RollDice in ChoosePiece	1	implementiert
UC-ClientState-35	Wechsel von RollDice in Wait (from Game)	1	implementiert
UC-ClientState-36	Wechsel von ChoosePiece in Wait (from Game)	1	implementiert
UC-ClientState-37	Wechsel von ChoosePiece in MovePiece	1	implementiert
UC-ClientState-38	Wechsel von MovePiece in Wait (from Game)	1	implementiert
UC-ClientState-39	Wechsel von MovePiece in Spectator (from Game)	1	implementiert
UC-ClientState-40	Wechsel von MovePiece in Ceremony (from ClientState)	1	implementiert
UC-ClientState-41	Wechsel von ChoosePowerCard in ChoosePowerCard	1	implementiert
UC-ClientState-42	Wechsel von ChoosePowerCard in RollDice	1	implementiert
UC-ClientState-43	Wechsel von ChoosePowerCard in Swap	1	implementiert
UC-ClientState-44	Wechsel von ChoosePowerCard in Shield	1	implementiert
UC-ClientState-45	Wechsel von Shield in Shield	1	implementiert
UC-ClientState-46	Wechsel von Shield in Endzustand von PowerCard	1	implementiert
UC-ClientState-47	Wechsel von Swap in Endzustand von PowerCard	1	implementiert
UC-ClientState-48	Wechsel von NoPiece in WaitingPiece	1	implementiert
UC-ClientState-49	Wechsel von NoPiece in SelectPiece	1	implementiert
UC-ClientState-50	Wechsel von NoPiece in StartPiece	1	implementiert
UC-ClientState-51	Wechsel von NoPiece in Wait (from Game)	1	implementiert
UC-ClientState-52	Wechsel von WaitingPiece in WaitingPiece	1	implementiert
UC-ClientState-53	Wechsel von WaitingPiece in Endzustand von ChoosePiece	1	implementiert
UC-ClientState-54	Wechsel von SelectPiece in SelectPiece	1	implementiert
UC-ClientState-55	Wechsel von SelectPiece in Endzustand von ChoosePiece	1	implementiert

UC-ClientState-56	Wechsel von StartPiece in StartPiece	1	implementiert
UC-ClientState-57	Wechsel von StartPiece in Endzustand von ChoosePiece	1	implementiert
UC-ClientState-58	Wechsel von RollRankingDice in WaitRanking	1	implementiert
UC-ClientState-59	Wechsel von WaitRanking in RollRankingDice	1	implementiert
UC-ClientState-60	Wechsel von WaitRanking in Endzustand von DetermineStartingPlayer	1	implementiert
UC-ClientState-61	Wechsel von Podium in Statistics	1	implementiert
UC-ClientState-62	Wechsel von Statistics in Endzustand von Ceremony	1	implementiert