

UC-Server-01 Server startet

Übersicht

Name	Server startet
ID	UC-Server-01
Zweck	Initialisierung des Servers für den Spielbetrieb
Aktoren	Host, Spieler, Server
Vorbedingungen	Im Startmenü wird "Server erstellen" gewählt
Kurzbeschreibung	Der Server wird gestartet und initialisiert.
Nachbedingung	Der Server ist gestartet und Clients können sich verbinden.

Ablauf

Aktor	System
1. Host startet den Server	2. System initialisiert Server 3. Spieler verbinden sich mit dem Server

UC-Server-02 Server startet nicht

Übersicht

Name	Server startet nicht
ID	UC-Server-02
Zweck	Ein Spieler möchte keinen Server hosten.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler wählt im Startmenü "Server beitreten"
Kurzbeschreibung	Es wird sich mit einem Server verbunden.
Nachbedingung	Es ist kein lokaler Server gestartet.

Ablauf

Aktor	System
1. Spieler verbindet sich mit einem Server	
UC-Server-03 Server wird beendet	
Übersicht	
Name	Server wird beendet
ID	UC-Server-03
Zweck	Der Host beendet den Server
Aktoren	Host, Server, Clients
Vorbedingungen	Der Server läuft
Kurzbeschreibung	Der Server wird von Host in der Lobby oder während einer laufenden Partie beendet.
Nachbedingung	Server ist heruntergefahren
Ablauf	
Aktor	System
1. Host beendet Server	2. Server informiert Clients 3. Server fährt herunter
UC-Server-04 Server beendet Spiel	
Übersicht	
Name	Server beendet Spiel
ID	UC-Server-04
Zweck	Die Partie endet und der Server läuft weiter
Aktoren	Spiel, Server
Vorbedingungen	Der Server läuft, die Partie ist beendet
Kurzbeschreibung	Der Server läuft weiter bis er vom Host beendet wird.

Nachbedingung	Server läuft
Ablauf	
Aktor	System
1. Spiel endet	2. Server bleibt aktiv
UC-Client-01 Client bricht Verbindung ab	
Übersicht	
Name	Client bricht Verbindung ab
ID	UC-Client-01
Zweck	Verbindung zu einem Server trennen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist im laufenden Spiel 2. Spieler hat das Einstellungs-Fenster offen
Kurzbeschreibung	Ein Spieler kann die Verbinung zum Server eigenständig abbrechen.
Nachbedingung	Das Spiel läuft weiter ohne den Spieler, und der Spieler hat keine Verbindung zum Server. Sein Spielstand wird gespeichert, sofern relevant, oder er wird als inaktiv markiert.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler drückt im Einstellungs-Fenster auf "Server verlassen" oder schließt die Applikation	2. Server registriert den Verbindungsabbruch
UC-Client-02 Client baut Verbindung auf	
Übersicht	
Name	Client baut Verbindung auf

ID	UC-Client-02
Zweck	Ein Spieler kann einem Server beitreten.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist im Netzwerk-Dialog 2. Eine IP-Adresse und Port ist eingetragen.
Kurzbeschreibung	Ein Spieler kann einem Server beitreten, durch eine Angabe einer IP-Adresse und Port.
Nachbedingung	Der Spieler ist erfolgreich dem Server beigetreten und befindet sich in der Lobby, bereit für weitere Spielaktionen.

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler drückt auf den Button "Verbinden".	2. Überprüft die Verbindung zur gegebenen IP-Adresse und Port 3. Verbindung zum Server

UC-Client-03 Client kann Verbindung nicht aufbauen

Übersicht	
Name	Client kann Verbindung nicht aufbauen
ID	UC-Client-03
Zweck	Abfangen einer Fehlverbindung zum Server
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist im Netzwerk-Dialog 2. Eine IP-Adresse und Port ist eingetragen.
Kurzbeschreibung	Beim Versuch einem Server beizutreten kann diese Verbindung nicht aufgebaut werden.

Nachbedingung	Der Spieler erhält eine Fehlermeldung und wird zurück in den Netzwerk-Dialog geleitet, um eine neue IP-Adresse und Port einzugeben und einen weiteren Verbindungsversuch zu starten.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler drückt auf den Button "Verbinden".	2. Überprüft die Verbindung zur gegebenen IP-Adresse und Port 3. Verbindung zum Server ist fehlgeschlagen 4. Ausgabe einer passenden Fehlermeldung
UC-Client-04 Client verbindet sich nach Abbruch (optional)	
Übersicht	
Name	Client verbindet sich nach Abbruch
ID	UC-Client-04
Zweck	wiederverbinden mit dem Server
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler war dem Server beigetreten 2. Die Spieler-Daten sind auf dem Server zwischengespeichert.
Kurzbeschreibung	Ein Spieler, welcher vom Server getrennt ist kann dem Server wiederbeitreten und seine Spieler-Daten werden geladen.
Nachbedingung	Der Spieler kann mit seinen zuvor gespeicherten Spiel-Daten am Spielgeschehen weiter teilnehmen. Falls die Wiederverbindung fehlschlägt, wird eine Fehlermeldung angezeigt.
Ablauf	

Aktor	System
1. Netzwerk-Dialog: Eingabe der IP-Adresse und Port zu verbinden. 2. Button "Verbinden" drücken	3. Verbindung zum Server überprüfen 4. Zum Server verbinden 5. System lädt die gespeicherten Spieler-Daten vom Server und stellt den vorherigen Spielstatus wieder her. 6. Bei Erfolg wird der Spieler wieder ins Spielgeschehen integriert. Bei Fehlschlag wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.
UC-Client-05 Client verliert Verbindung	
Übersicht	
Name	Client verliert Verbindung
ID	UC-Client-05
Zweck	Client kann seine Verbindung zum Server verlieren
Aktoren	Spieler, Server
Vorbedingungen	Spieler ist aktiv im Spiel beteiligt.
Kurzbeschreibung	Ein Spieler kann jederzeit seine Verbindung zum Server verlieren. (aus diversen Gründen)
Nachbedingung	Der Server speichert die Spielerdaten des getrennten Spielers, sodass dieser bei Wiederverbindung seinen Spielstand fortsetzen kann. Das Spiel läuft für die verbleibenden Spieler normal weiter.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler verliert Verbindung.	2. Server registriert den Verbindungsverlust. 3. Speichern der Spieler-Dateien. 4. Spiel regulär fortsetzen, ohne den getrennten Spieler.