

### UC-Lobby-01 Spieler wählt TSK aus

Übersicht	
Name	Spieler wählt TSK aus
ID	UC-Lobby-01
Zweck	Der Spieler wählt eine der 4 TSK als Spielfiguren aus
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler befindet sich in der Lobby und der Spieler hat noch keine TSK gewählt und mindestens eine TSK noch nicht belegt.
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt eine wählbare TSK aus.
Nachbedingung	Der Spieler hat eine TSK gewählt
Ablauf	
Aktor	System
Der Spieler wählt die TSK aus.	Das System speichert die Wahl und die TSK ist nicht mehr wählbar. Der Server hat die Wahl registriert und alle Spieler sehen, dass dies nicht mehr wählbar ist.

### UC-Lobby-02 Spieler wählt gewählte TSK ab

Übersicht	
Name	Spieler wählt gewählte TSK ab
ID	UC-Lobby-02
Zweck	Abwählen einer TSK
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist in der Lobby und hat eine TSK gewählt.
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt seine gewählte TSK ab.
Nachbedingung	Der Spieler ist in der Lobby und hat keine TSK gewählt.

Ablauf	
Aktor	System
Der Spieler wählt die TSK durch erneutes anwählen ab.	Das System speichert das Abwählen und gibt die TSK wieder frei. <b>Der Server hat die Wahl registriert und alle Spieler sehen, dass diese wieder wählbar ist.</b>

### UC-Lobby-03 Spieler wechselt TSK

Übersicht	
Name	Spieler wechselt TSK
ID	UC-Lobby-03
Zweck	Wechseln der TSK
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist in der Lobby und hat eine TSK gewählt und mindestens eine TSK ist noch nicht belegt.
Kurzbeschreibung	Der Spieler wechselt die TSK.
Nachbedingung	Der Spieler hat eine andere TSK als vorher.

Ablauf	
Aktor	System
Durch Anwählen einer anderen noch nicht gewählten TSK, wählt er eine andere TSK.	Das System speichert Änderung und gibt alte TSK wieder frei.

### UC-Lobby-04 Spieler ist bereit

Übersicht	
Name	Spieler ist bereit
ID	UC-Lobby-04
Zweck	Der Spieler meldet sich bereit.
Aktoren	Spieler

Vorbedingungen	Der Spieler ist in der Lobby und hat die TSK gewählt und ist nicht bereit.
Kurzbeschreibung	Der Spieler meldet, dass er bereit ist
Nachbedingung	Der Spieler ist in der Lobby und Bereit gemeldet.
Ablauf	
Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button "Bereit"	Das System speichert die Bereitmeldung und der Host bekommt die Bereitmeldung
<b>UC-Lobby-05 Spieler ist nicht mehr bereit</b>	
Übersicht	
Name	Spieler ist nicht mehr bereit
ID	UC-Lobby-05
Zweck	Den Spieler nicht mehr bereit zu melden.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist in der Lobby, <b>hat seine TSK gewählt</b> und ist bereit.
Kurzbeschreibung	Der Spieler wird von dem Status Bereit in den Nicht Bereit gesetzt
Nachbedingung	Spieler ist in de Lobby & ist nicht bereit
Ablauf	
Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button "Nicht Bereit"	Das System speichert die Nicht-Bereitmeldung und der Host kommt die Nicht-Bereitmeldung
<b>UC-Lobby-06 Spieler verlässt Lobby</b>	
Übersicht	

Name	Spieler verlässt Lobby
ID	UC-Lobby-06
Zweck	Der Spieler verlässt die Lobby.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist in der Lobby.
Kurzbeschreibung	Der Spieler verlässt die Lobby und kehrt in den Startdialog zurück.
Nachbedingung	Der Spieler ist im Start-Dialog.
Ablauf	
Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button "Verlassen"	Der Spieler kehrt von der Lobby zum Startdialog zurück und der Server registriert das Verlassen.
<b>UC-Lobby-07 Host startet Spiel</b>	
Übersicht	
Name	Host startet Spiel
ID	UC-Lobby-07
Zweck	Host startet Spiel
Aktoren	Host
Vorbedingungen	Alle Spieler sind in der Lobby und haben sich bereit gemeldet.
Kurzbeschreibung	Der Host startet das Spiel.
Nachbedingung	Das Spiel ist gestartet und alle Spieler sind im Spiel.
Ablauf	
Aktor	System
Der Host drückt auf den Button "Spiel starten"	Spiel startet und alle Spieler sind im Spiel

<b>UC-Lobby-08 Status der Spieler anzeigen (Bereit-Status)</b>	
Übersicht	
Name	Status der Spieler anzeigen (Bereit-Status)
ID	UC-Lobby-08
Zweck	Status der Spieler anzeigen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Das Spiel befindet sich in der Lobby.
Kurzbeschreibung	Der Bereitschaftsstatus eines jeden Spielers soll für alle in der UI angezeigt werden.
Nachbedingung	Der Bereitschaftsstatus wird für jeden Spieler angezeigt.
Ablauf	
Aktor	System
Das System zeigt für alle Spieler den Bereitschaftsstatus an.	-
<b>UC-Lobby-09 Namen werden angezeigt</b>	
Übersicht	
Name	Namen werden angezeigt
ID	UC-Lobby-09
Zweck	Namen werden angezeigt
Aktoren	System
Vorbedingungen	Alle Spieler sind in der Lobby und haben einen Namen.
Kurzbeschreibung	Alle Namen aller Spieler werden in der GUI angezeigt
Nachbedingung	Die Namen aller Spieler werden angezeigt in der UI eines jeden Spielers

Ablauf	
Aktor	System
Das System zeigt alle Namen aller Spieler in der UI aller Spieler an	-

### UC-Lobby-10 Verfügbare TSK anzeigen

Übersicht	
Name	Verfügbare TSK anzeigen
ID	UC-Lobby-10
Zweck	Die noch nicht gewählten TSK anzeigen im UI.
Aktoren	System
Vorbedingungen	Es existieren nicht vergebene TSK und das Spiel ist in der Lobby.
Kurzbeschreibung	Die noch nicht gewählten TSK werden allen Spielern angezeigt
Nachbedingung	Die nicht gewählten TSK werden angezeigt.

Ablauf	
Aktor	System
	Das System zeigt jedem Spieler immer alle verfügbaren TSK an.

### UC-Lobby-11 Vergebene TSK anzeigen

Übersicht	
Name	Vergebene TSK anzeigen
ID	UC-Lobby-11
Zweck	Die vergebene TSK anzeigen im UI.
Aktoren	System

Vorbedingungen	Das Spiel ist in der Lobby und es gibt vergebene TSK.
Kurzbeschreibung	Die vergebene TSK werden in der UI eines jeden Spielers angezeigt.
Nachbedingung	Die vergebenen TSK werden angezeigt.
Ablauf	
Aktor	System
Das System zeigt jedem Spieler immer die vergebenen TSK an.	
<b>UC-Lobby-12 Spieler ist bereit (ohne gewählte TSK)</b>	
Übersicht	
Name	Spieler ist bereit (ohne gewählte TSK)
ID	UC-Lobby-12
Zweck	Spieler wird nicht vergebene TSK zugeteilt
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist in der Lobby 2. Spieler hat keine TSK 3. Spieler ist nicht bereit
Kurzbeschreibung	Meldet sich ein Spieler als bereit, ohne eine TSK ausgewählt zu haben, teilt der Server ihm eine freie TSK zu.
Nachbedingung	1. Spieler ist bereit 2. Spieler ist eine TSK zugeteilt
Ablauf	
Aktor	System

1. Der Spieler drückt auf den Button "Bereit"	2. System teilt freie TSK zu
<b>UC-Lobby-13 Spiel kann nur mit 2-4 Spielern gestartet werden</b>	
Übersicht	
Name	Spiel kann nur mit 2-4 Spielern gestartet werden
ID	UC-Lobby-13
Zweck	Spiel kann nur mit der passenden Spieleranzahl gestartet werden
Aktoren	System
Vorbedingungen	Der Server ist mit 2-4 Spielern verbunden
Kurzbeschreibung	Das Spiel lässt sich nur starten, wenn 2 bis 4 Spieler mit dem Server verbunden sind.
Nachbedingung	Das Spiel kann gestartet werden
Ablauf	
Aktor	System
1. Server prüft, ob die passende Spieleranzahl verbunden ist	2. System gibt dem Host die Möglichkeit das Spiel zu starten