

Use-Cases

Einführung.....	8
UC-Game.....	8
UC-Game-01 Spiel beginnt mit Startaufstellung.....	8
UC-Game-02 Spiel endet.....	8
UC-Game-03 Spieler hat alle Figuren im Haus.....	9
UC-Game-04 Spieler hat alle Figuren im Wartebereich.....	10
UC-Game-05 Spiel wird beendet.....	10
UC-Game-06 Reihenfolge wird ausgewürfelt.....	11
UC-Game-07 Spieler haben die gleiche Augenzahl.....	11
UC-Game-08 Spieler wechselt.....	12
UC-Game-09 Würfelaugen werden angepasst.....	13
UC-Game-10 Würfelaugen werden nicht angepasst (Sonderfall 6).....	14
UC-Game-11 Siegerehrung.....	14
UC-Game-12 Bonuskarten-Stapel leer.....	15
UC-Player.....	17
UC-Player-01 Spieler würfelt 1-5 (kann bewegen).....	17
UC-Player-02 Spieler würfelt 6 (kann bewegen).....	17
UC-Player-03 Spieler würfelt 1-5 (kann nicht bewegen).....	18
UC-Player-04 Spieler würfelt 6 (kann nicht bewegen).....	18
UC-Player-05 Spieler wählt eigene Figur (vor Würfeln).....	19
UC-Player-06 Spieler wählt eigene Figur an (nach Würfeln).....	20
UC-Player-07 Spieler wählt gegnerische Figur an (Tauschkarte).....	21
UC-Player-08 Spieler wählt Figur ab.....	22
UC-Player-09 Spieler wählt Bonuskarte aus.....	22
UC-Player-10 Spieler wählt Bonuskarte ab.....	23
UC-Player-11 Spieler spielt Turbokarte.....	24
UC-Player-12 Spieler spielt Schildkarte.....	24
UC-Player-13 Spieler spielt Tauschkarte.....	25
UC-Player-14 Spieler bestätigt (Karten oder Figur-Wahl).....	26
UC-Piece.....	27
UC-Piece-01 Figur bewegt sich.....	27
UC-Piece-02 Figur kann sich nicht bewegen.....	28
UC-Piece-03 Figur schlägt andere Figur.....	29
UC-Piece-04 Figur wird geschlagen.....	30
UC-Piece-05 Figur verlässt Wartebereich.....	31

UC-Piece-06 Figur muss Startfeld verlassen.....	32
UC-Piece-07 Figur muss Startfeld nicht verlassen.....	32
UC-Piece-08 Figur kann Startfeld nicht verlassen.....	33
UC-Piece-09 Figur landet auf Bonusfeld.....	34
UC-Piece-10 Figur geht ins Haus.....	35
UC-Piece-11 Figur bewegt sich im Haus.....	35
UC-Piece-12 Figur kann sich im Haus nicht bewegen.....	36
UC-Piece-13 Figur mit Schild steht auf Startfeld.....	36
UC-Piece-14 Figur mit Schild wird geschlagen.....	37
UC-Piece-15 Figur wird getauscht.....	38
UC-Piece-16 Figur wird durch Schild geschützt (Feld).....	39
UC-Piece-17 Figur verliert Schild.....	39
UC-Piece-18 Figur befindet sich auf finaler Position im Haus.....	40
UC-Server und UC-Client.....	41
UC-Server-01 Server startet.....	41
UC-Server-02 Server akzeptiert Beitrittsanfrage.....	41
UC-Server-03 Server wird beendet.....	42
UC-Server-04 Server beendet Spiel.....	42
UC-Server-05 Server verweigert Wiedereinstieg.....	43
UC-Server-06 Server kann maximal 4 Verbindungen aufbauen.....	44
UC-Server-07 Server wechselt von Game in Ceremony.....	44
UC-Server-08 Server ist im Zustand Game: initialer Zustand DetermineStartPlayer.....	45
UC-Server-09 Server wechselt von DetermineStartPlayer in Turn.....	46
UC-Server-10 Server wechselt von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer.....	46
UC-Server-11 Server wechselt von Turn in Turn.....	47
UC-Settings.....	49
UC-Settings-01 Ruft Einstellungen auf.....	49
UC-Settings-02 Schließt Einstellungsmenü.....	49
UC-Settings-03 Öffnet Audioeinstellungen.....	50
UC-Settings-04 Öffnet Videoeinstellungen.....	50
UC-Settings-05 Bricht Verbindung ab.....	51
UC-AudioSettings-01 Gesamtlautstärke wird angepasst.....	51
UC-AudioSettings-02 Musiklautstärke wird angepasst.....	52
UC-AudioSettings-03 Effektlautstärke wird angepasst.....	53
UC-AudioSettings-04 Audioeinstellungen schließen.....	53
UC-VideoSettings-01 Vollbild/Fenster wechseln.....	54
UC-Video-Settings-02 VSync an/aus.....	54

UC-Video-Settings-03 Auflösung anpassen.....	55
UC-Video-Settings-04 Videoeinstellungen schließen.....	56
UC-Dialog.....	57
UC-StartDialog-01 Spieler gibt Name ein.....	57
UC-StartDialog-02 Spieler will Server beitreten.....	57
UC-StartDialog-03 Spieler will Server hosten.....	58
UC-StartDialog-04 Spieler beendet Spiel.....	58
UC-NetworkDialogHost-01 Host spezifiziert Port.....	59
UC-NetworkDialogHost-02 Host erstellt Server.....	60
UC-NetworkDialogHost-03 Host bricht Erstellung ab.....	60
UC-NetworkDialogClient-01 Client gibt Adresse an.....	61
UC-NetworkDialogClient-02 Client gibt Port an.....	61
UC-NetworkDialogClient-03 Client verbindet sich zum Server.....	62
UC-NetworkDialogClient-04 Client bricht Beitritt ab.....	63
UC-Media.....	64
UC-ClientView-01 Anzeige Figur im Wartebereich.....	64
UC-ClientView-02 Anzeige Figur im Spiel.....	64
UC-ClientView-03 Anzeige Figur im Haus.....	65
UC-ClientView-04 Anzeige Spielerzug.....	65
UC-ClientView-05 Anzeige Spielerfortschritt.....	66
UC-ClientView-06 Bonuskarten-Stapel.....	67
UC-ClientView-07 Bonuskarten-Ablagestapel.....	67
UC-ClientSound-01 Hintergrundmusik spielt.....	68
UC-ClientSound-02 Effektsounds spielen.....	69
UC-Camera-01 Rotation links.....	69
UC-Camera-02 Rotation rechts.....	70
UC-Camera-03 Heranzoomen.....	71
UC-Camera-04 Herauszoomen.....	71
UC-Camera-05 Wechsel strategische Ansicht.....	72
UC-Camera-06 Wechsel normale Ansicht.....	73
UC-Reaction-01 Spieler öffnet Emote-Menü.....	74
UC-Reaction-02 Spieler schließt Emote-Menü.....	74
UC-Reaction-03 Spieler sendet Emote.....	75
UC-Lobby.....	77
UC-Lobby-01 Spieler wählt TSK aus.....	77
UC-Lobby-02 Spieler wählt gewählte TSK ab.....	77
UC-Lobby-03 Spieler wechselt TSK.....	78
UC-Lobby-04 Spieler ist bereit.....	79

UC-Lobby-05 Spieler ist nicht mehr bereit.....	79
UC-Lobby-06 Spieler verlässt Lobby.....	80
UC-Lobby-07 Host startet Spiel.....	80
UC-Lobby-08 Status der Spieler anzeigen (Bereit-Status).....	81
UC-Lobby-09 Namen werden angezeigt.....	81
UC-Lobby-10 Verfügbare TSK anzeigen.....	82
UC-Lobby-11 Vergebene TSK anzeigen.....	83
UC-Lobby-12 Spieler ist bereit (ohne gewählte TSK).....	83
UC-Lobby-13 Spiel kann nur mit 2-4 Spielern gestartet werden.....	84
UC-ServerState.....	85
UC-ServerState-01 Nach der Initialisierung im Zustand Lobby.....	85
UC-ServerState-02 Wechsel von Lobby in DetermineStartPlayer in Game... 85	
UC-ServerState-03 Wechsel von Lobby in Lobby.....	86
UC-ServerState-04 Wechsel von allen Unterzuständen von Game in Interrupt.....	87
UC-ServerState-05 Wechsel von Game in Ceremony.....	88
UC-ServerState-06 Wechsel von Interrupt in Game mit continue.....	89
UC-ServerState-07 Wechsel von Interrupt in Game mit reconnected.....	90
UC-ServerState-08 Wechsel von Interrupt in Game mit timer == 0.0.....	91
UC-ServerState-09 Wechsel von Ceremony in Endzustand ServerState..	91
UC-ServerState-10 Wechsel von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer 1.....	92
UC-ServerState-11 Wechsel von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer 2.....	93
UC-ServerState-12 Wechsel von DetermineStartPlayer in Animation.....	94
UC-ServerState-13 Wechsel von Animation, in Powercard in Turn.....	94
UC-ServerState-14 Wechsel von Turn in Animation.....	95
UC-ServerState-15 Wechsel von Turn in Endzustand von Game.....	96
UC-ServerState-16 Wechsel von PowerCard in PowerCard.....	97
UC-ServerState-17 Wechsel von PowerCard in PlayPowerCard.....	98
UC-ServerState-18 Wechsel von PlayPowerCard in RollDice.....	99
UC-ServerState-19 Wechsel von ChoosePiece in MovePiece.....	100
UC-ServerState-20 Wechsel von MovePiece in Endzustand von Turn....	100
UC-ServerState-21 Wechsel von MovePiece in FirstRoll in RollDice.....	101
UC-ServerState-22 Wechsel von FirstRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece.....	102
UC-ServerState-23 Wechsel von FirstRoll in SecondRoll.....	103
UC-ServerState-24 Wechsel von SecondRoll in Endzustand von RollDice,	

in NoPiece von ChoosePiece.....	103
UC-ServerState-25 Wechsel von SecondRoll in ThirdRoll.....	104
UC-ServerState-26 Wechsel von ThirdRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece.....	105
UC-ServerState-27 Wechsel von ThirdRoll in Endzustand von Turn.....	106
UC-ServerState-28 Wechsel von NoPiece in WaitingPiece.....	106
UC-ServerState-29 Wechsel von NoPiece in NoTurn.....	107
UC-ServerState-30 Wechsel von NoTurn in Endzustand von Turn.....	108
UC-ServerState-31 Wechsel von WaitingPiece in WaitingPiece.....	109
UC-ServerState-32 Wechsel von WaitingPiece in MovePiece von Turn..	110
UC-ServerState-33 Wechsel von NoPiece in SelectPiece.....	110
UC-ServerState-34 Wechsel von NoPiece in StartPiece.....	112
UC-ServerState-35 Wechsel von SelectPiece in SelectPiece.....	113
UC-ServerState-36 Wechsel von SelectPiece in MovePiece.....	113
UC-ServerState-37 Wechsel von StartPiece in StartPiece.....	114
UC-ServerState-38 Wechsel von StartPiece in MovePiece.....	115
UC-ClientState.....	116
UC-ClientState-01 Nach der Initialisierung im Zustand Dialogs.....	116
UC-ClientState-02 Wechseln von Dialogs in Game.....	116
UC-ClientState-03 Wechseln von Dialogs in Endzustand von ClientState.....	117
UC-ClientState-04 Wechseln von Game in Ceremony.....	118
UC-ClientState-05 Wechseln von Game in Interrupt.....	118
UC-ClientState-06 Wechsel von Game in Dialogs.....	119
UC-ClientState-07 Wechsel von Interrupt in Interrupt.....	119
UC-ClientState-08 Wechsel von Interrupt in Game.....	120
UC-ClientState-09 Wechsel von Interrupt in Dialogs.....	121
UC-ClientState-10 Wechsel von Ceremony in Dialogs.....	121
UC-ClientState-11 Wechsel von StartDialog in NetworkDialog 1.....	122
UC-ClientState-12 Wechsel von StartDialog in NetworkDialog 2.....	122
UC-ClientState-13 Wechsel von StartDialog in Endzustand von Dialogs	123
UC-ClientState-14 Wechsel von NetworkDialog in StartDialog.....	123
UC-ClientState-15 Wechsel von NetworkDialog in NetworkDialog 1.....	124
UC-ClientState-16 Wechsel von NetworkDialog in NetworkDialog 2.....	125
UC-ClientState-17 Wechsel von NetworkDialog in Lobby.....	125
UC-ClientState-18 Wechsel von Lobby in StartDialog.....	126
UC-ClientState-19 Wechsel von Lobby in Lobby.....	126
UC-ClientState-20 Wechsel von Lobby in RollRankingDice.....	127
UC-ClientState-21 Wechsel von DetermineStartPlayer in Wait.....	128

UC-ClientState-22 Wechsel von Wait in Animation.....	128
UC-ClientState-23 Wechsel von Wait in Turn.....	129
UC-ClientState-24 Wechsel von Wait in Endzustand.....	129
UC-ClientState-25 Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Endzustand.....	130
UC-ClientState-26 Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Wait.	131
UC-ClientState-27 Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Spectator.....	131
UC-ClientState-28 Wechseln von Spectator in Endzustand.....	132
UC-ClientState-29 Wechsel von allen Unterzuständen von PowerCard in PlayPowerCard.....	133
UC-ClientState-30 Wechsel von allen Unterzuständen von PowerCard in RollDice.....	133
UC-ClientState-31 Wechsel von PlayPowerCard in PlayPowerCard.....	1
UC-ClientState-32 Wechsel von PlayPowerCard in RollDice.....	1
UC-ClientState-33 Wechsel von RollDice in RollDice.....	1
UC-ClientState-34 Wechsel von RollDice in ChoosePiece.....	1
UC-ClientState-35 Wechsel von RollDice in Wait (from Game).....	1
UC-ClientState-36 Wechsel von ChoosePiece in Wait (from Game).....	1
UC-ClientState-37 Wechsel von ChoosePiece in MovePiece.....	1
UC-ClientState-38 Wechsel von MovePiece in Wait (from Game).....	1
UC-ClientState-39 Wechsel von MovePiece in Spectator (from Game).....	1
UC-ClientState-40 Wechsel von MovePiece in Ceremony (from ClientState).....	1
UC-ClientState-41 Wechsel von ChoosePowerCard in ChoosePowerCard	1
UC-ClientState-42 Wechsel von ChoosePowerCard in RollDice.....	1
UC-ClientState-43 Wechsel von ChoosePowerCard in Swap.....	1
UC-ClientState-44 Wechsel von ChoosePowerCard in Shield.....	1
UC-ClientState-45 Wechsel von Shield in Shield.....	1
UC-ClientState-46 Wechsel von Shield in Endzustand von PowerCard.....	1
UC-ClientState-47 Wechsel von Swap in Endzustand von PowerCard.....	1
UC-ClientState-48 Wechsel von NoPiece in WaitingPiece.....	1
UC-ClientState-49 Wechsel von NoPiece in SelectPiece.....	1
UC-ClientState-50 Wechsel von NoPiece in StartPiece.....	1
UC-ClientState-51 Wechsel von NoPiece in Wait (from Game).....	1
UC-ClientState-52 Wechsel von WaitingPiece in WaitingPiece.....	1
UC-ClientState-53 Wechsel von WaitingPiece in Endzustand von ChoosePiece.....	1
UC-ClientState-54 Wechsel von SelectPiece in SelectPiece.....	1

UC-ClientState-55 Wechsel von SelectPiece in Endzustand von ChoosePiece.....	1
UC-ClientState-56 Wechsel von StartPiece in StartPiece.....	1
UC-ClientState-57 Wechsel von StartPiece in Endzustand von ChoosePiece.....	1
UC-ClientState-58 Wechsel von RollRankingDice in WaitRanking.....	1
UC-ClientState-59 Wechsel von WaitRanking in RollRankingDice.....	1
UC-ClientState-60 Wechsel von WaitRanking in Endzustand von DetermineStartingPlayer.....	1
UC-ClientState-61 Wechsel von Podium in Statistics.....	1
UC-ClientState-62 Wechsel von Statistics in Endzustand.....	1
UC-ClientState-63 Wechsel von MainSettings in VideoSettings.....	1
UC-ClientState-64 Wechsel von MainSettings in AudioSettings.....	1
UC-ClientState-65 Wechsel von MainSettings in Endzustand.....	1
UC-ClientState-66 Wechsel von VideoSettings in VideoSettings.....	1
UC-ClientState-67 Wechsel von VideoSettings in MainSettings.....	1
UC-ClientState-68 Wechsel von AudioSettings in AudioSettings.....	1
UC-ClientState-69 Wechsel von AudioSettings in MainSettings.....	1
UC-ClientState-70 Wechsel von allen Unterzuständen von ClientState in MainSettings.....	1

Einführung

Dieses Dokument ist eine Auflistung aller Use-Cases des Spiels “Man don’t get angry”, welche im Folgenden detailliert beschrieben werden. Dabei wird zuerst eine Übersicht des jeweiligen Use-Cases definiert und im Anschluss wird der Ablauf dargelegt.

UC-Game

UC-Game-01 Spiel beginnt mit Startaufstellung

Übersicht	
Name	Spiel beginnt mit Startaufstellung
ID	UC-Game-01
Zweck	Beginn der Partie
Aktoren	Spiel
Vorbedingungen	Der Host hat das Spiel gestartet.
Kurzbeschreibung	Figuren und Karten werden in die Startaufstellung gebracht
Nachbedingung	1. Je Spieler stehen drei Figuren im Wartebereich und eine auf dem Startfeld. 2. Jeder Spieler hat eine Bonuskarte auf der Hand.
Ablauf	
Aktor	System
	1. Spiel platziert Figuren 2. Spiel teilt Karten aus

UC-Game-02 Spiel endet

Übersicht	
Name	Spiel endet
ID	UC-Game-02

Zweck	Ende der Partie
Aktoren	Spieler, Spiel
Vorbedingungen	Alle Spieler, bis auf einen, haben alle Figuren im Haus.
Kurzbeschreibung	Wenn nur noch ein Spieler nicht alle Figuren im Haus hat, endet das Spiel. Es beginnt dann automatisch die Siegerehrung.
Nachbedingung	Kein Spieler ist an der Reihe. Das Spiel ist beendet. Siegerehrung wird angezeigt.

Ablauf	
Aktor	System
1. Vorletzter Spieler bewegt letzte Figur in sein Haus	2. Spiel endet 3. Siegerehrung findet statt

UC-Game-03 Spieler hat alle Figuren im Haus

Übersicht	
Name	Spieler hat alle Figuren im Haus
ID	UC-Game-03
Zweck	Spieler ist fertig
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler bringt seine letzte Figur ins Haus
Kurzbeschreibung	Ein Spieler beendet die Partie für sich, indem er seine letzte Figur in sein Haus bringt. Er ist danach kein aktiver Spieler mehr und sieht danach lediglich zu. Der Spieler wird zum Zuschauer.
Nachbedingung	Spieler ist niemals wieder an der Reihe
Ablauf	
Aktor	System

1. Spieler bringt letzte Figur ins Haus	2. Spieler wird aus den aktiven Spielern entfernt und wird zum Zuschauer.
---	---

UC-Game-04 Spieler hat alle Figuren im Wartebereich

Übersicht

Name	Spieler hat alle Figuren im Wartebereich
ID	UC-Game-04
Zweck	Spieler muss eine 6 würfeln.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist an der Reihe 2. Alle verbleibenden Figuren des Spielers sind im Wartebereich
Kurzbeschreibung	Der Spieler muss eine 6 würfeln und kann sonst nicht gehen. Der Spieler kann keine Sonderkarten verwenden.
Nachbedingung	-

Ablauf

Aktor	System
1. Letzte aktive Figur des Spielers wird geschlagen 2. Spieler ist erneut an der Reihe und muss Würfeln	-

UC-Game-05 Spiel wird beendet

Übersicht

Name	Spiel wird beendet
ID	UC-Game-05
Zweck	Das Spiel wird während einer Runde beendet
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spiel läuft

Kurzbeschreibung	Wird das Spiel während es läuft beendet, dann verlassen alle Spieler das Spiel. Der Spielstand wird nicht gespeichert, sondern verworfen.
Nachbedingung	1. Alle Spieler haben das Spiel verlassen 2. Spielstand wurde verworfen

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
2. Spiel wird beendet	1. Spiel läuft 3. Spieler werden entfernt 4. Spielstand wird verworfen

UC-Game-06 Reihenfolge wird ausgewürfelt

Übersicht	
Name	Reihenfolge wird ausgewürfelt
ID	UC-Game-06
Zweck	Reihenfolge festlegen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spiel hat begonnen
Kurzbeschreibung	Die Spieler würfeln je einmal. Der mit der höchsten Augenzahl ist der Startspieler. Die Reihenfolge geht von ihm aus im Uhrzeigersinn.
Nachbedingung	Der Startspieler steht fest und beginnt das Spiel.

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Spieler würfeln	2. System stellt Reihenfolge fest

UC-Game-07 Spieler haben die gleiche Augenzahl

Übersicht	
Name	Spieler haben die gleiche Augenzahl
ID	UC-Game-07
Zweck	Reihenfolge festlegen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Mehrere Spieler würfeln die gleiche Augenzahl
Kurzbeschreibung	Die Spieler würfeln so lange, bis ein Startspieler feststeht. Dabei scheiden alle Spieler, die eine niedrigere Zahl gewürfelt haben, aus der Auswahl der Startspieler aus.
Nachbedingung	Der Startspieler steht fest und damit auch die Reihenfolge der Spieler.

Ablauf

Aktor	System
1. Spieler würfeln 3. betroffene Spieler (haben die gleiche Augenzahl) würfeln erneut	2. System überprüft auf Konflikte (gleiche Augenzahl).

UC-Game-08 Spieler wechselt

Übersicht	
Name	Spieler wechselt
ID	UC-Game-08
Zweck	Nach dem Ende eines Zuges ist der nächste Spieler an der Reihe
Aktoren	Spieler A, Spieler B
Vorbedingungen	Spieler A beendet seinen Zug.
Kurzbeschreibung	Beendet ein Spieler seinen Zug, so ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.
Nachbedingung	Spieler B ist am Zug

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler A beendet seinen Zug 3. Spieler B spielt seinen Zug	2. System wechselt zum nächsten Spieler B

UC-Game-09 Würfelaugen werden angepasst

Übersicht	
Name	Würfelaugen werden angepasst
ID	UC-Game-09
Zweck	Sonderkarte "Turbo" verändert Würfelaugen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Spieler spielt eine Turbokarte 3. Spieler hat gewürfelt
Kurzbeschreibung	<p>Einer der möglichen zufälligen Effekte der Turbokarte wird auf das Würfelergebnis des Spielers angewandt, bevor dieser eine Figur zieht. Dabei betrifft die Veränderung der Augen nur die Anzahl der Felder, die eine Figur gehen darf.</p> <p>Das heißt, z.B wenn der Würfel eine 6 zeigt, die Figur zwar bei einer Verdopplung 12 Felder gehen darf, jedoch trotzdem die weiteren Regel bzgl. der gewürfelten 6 angewandt werden.</p>
Nachbedingung	Effekt der Turbokarte wurde angewandt

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler spielt Turbokarte 3. Spieler würfelt 4. Spieler bewegt Figur	2. Effekt der Turbokarte wird bestimmt

UC-Game-10 Würfelaugen werden nicht angepasst (Sonderfall 6)

Übersicht

Name	Würfelaugen werden nicht angepasst (Sonderfall 6)
ID	UC-Game-10
Zweck	Sonderkarte "Turbo" verändert Würfelaugen nicht
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler ist am Zug 2. Spieler hat eine Turbokarte gespielt 3. Spieler hat 6 gewürfelt 4. Spieler hat eine Figur im Haus
Kurzbeschreibung	Hat ein Spieler eine Turbokarte gespielt, würfelt danach eine 6 und hat eine Figur im Haus, so muss der Spieler, sofern er keine Figur auf dem Start stehen hat, eine Figur aus dem Haus auf den Start bewegen. Die Anpassung der Würfelaugen durch die Turbokarte verfällt in diesem Fall!
Nachbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler hat Figur aus dem Haus bewegt 2. Turbokarte ist verfallen

Ablauf

Aktor	System
<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler spielt Turbokarte 2. Spieler würfelt 6 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Spieler muss Figur aus dem Haus ziehen 4. Effekt der Turbokarte verfällt

UC-Game-11 Siegerehrung

Übersicht

Name	Siegerehrung
------	--------------

ID	UC-Game-11
Zweck	Anzeigen der Spielerplatzierungen und Spielstatistiken
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spiel endet
Kurzbeschreibung	Die Siegerehrung besteht aus zwei "Bildern", die allen Spielern nacheinander angezeigt werden. Die Informationen bestehen aus den Platzierungen der Spieler, sowie Statistiken (wie K/D, "meiste Sonderkarten verwendet" und "meiste 6en gewürfelt"). Der Spieler kann durch den "Weiter"-Button vom ersten Bild zum zweiten wechseln. (siehe Mockups für Beispiel Siegerehrungs-Bilder)
Nachbedingung	Alle Spieler sehen die Siegerehrungs-Informationen

Ablauf

Aktor	System
2. Spieler sieht erstes Siegerehrungs-Bild 3. Spieler klickt auf "Weiter" 4. Spieler sieht zweites Siegerehrungs-Bild	1. Spiel endet

UC-Game-12 Bonuskarten-Stapel leer

Übersicht	
Name	Bonuskarten-Stapel leer
ID	UC-Game-14
Zweck	Ablagestapel mischen und zu Stapel machen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Keine Karte mehr auf dem Bonuskarten-Stapel

Kurzbeschreibung	Ist der Bonuskarten-Stapel leer, so werden die Karten auf dem Bonuskarten-Ablagestapel neu gemischt und auf den Stapel gelegt.
Nachbedingung	1. Bonuskarten-Ablagestapel leer 2. Bonuskarten-Stapel voll
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler erhält letzte Bonuskarte	2. Ablagestapel wird gemischt und zum neuen Stapel

UC-Player

UC-Player-01 Spieler würfelt 1-5 (kann bewegen)

Übersicht	
Name	Spieler würfelt 1-5 (kann bewegen)
ID	UC-Player-01
Zweck	Spieler bewegt Figur und der Zug endet
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat 1-5 gewürfelt und kann eine Figur bewegen
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt eine Figur, die laufen soll und der nächste Spieler ist an der Reihe
Nachbedingung	1. Eine Figur wurde bewegt 2. Nächster Spieler ist an der Reihe

Ablauf

Aktor	System
1. Spieler würfelt 3. Spieler bewegt Figur	2. System stellt fest, dass der Spieler ziehen kann

UC-Player-02 Spieler würfelt 6 (kann bewegen)

Übersicht	
Name	Spieler würfelt 6 (kann bewegen)
ID	UC-Player-02
Zweck	Spieler bewegt Figur und ist erneut am Zug
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat eine 6 gewürfelt und hat eine aktive Figur
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt eine Figur, die laufen soll und der Spieler ist erneut dran mit

	Würfeln
Nachbedingung	1. Eine Figur wurde bewegt 2. Derselbe Spieler ist an der Reihe

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler würfelt 3. Spieler bewegt Figur 4. Spieler ist erneut an der Reihe	2. System stellt fest, dass der Spieler ziehen kann

UC-Player-03 Spieler würfelt 1-5 (kann nicht bewegen)

Übersicht	
Name	Spieler würfelt 1-5 (kann nicht bewegen)
ID	UC-Player-03
Zweck	Der Zug des Spielers endet
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat 1-5 gewürfelt und kann keine Figur bewegen
Kurzbeschreibung	Da der Spieler mit der gewürfelten Augenzahl und mit keiner seiner Figuren eine valide Bewegung machen kann endet sein Zug
Nachbedingung	1. keine Figur wurde bewegt 2. nächster Spieler ist an der Reihe

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler würfelt	2. System stellt fest, dass der Spieler nicht ziehen kann 3. System beendet Zug

UC-Player-04 Spieler würfelt 6 (kann nicht bewegen)

Übersicht	
Name	Spieler würfelt 6 (kann nicht bewegen)
ID	UC-Player-04
Zweck	Der Spieler ist erneut an der Reihe
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat 6 gewürfelt, keine Figur im Wartebereich und kann keine Figur bewegen
Kurzbeschreibung	Da der Spieler mit der gewürfelten Augenzahl und mit keiner seiner Figuren eine valide Bewegung machen kann, verfällt das Ergebnis. Aufgrund der geworfenen 6 ist der Spieler jedoch erneut an der Reihe.
Nachbedingung	Derselbe Spieler ist an der Reihe.

Ablauf

Aktor	System
1. Spieler würfelt 3. Spieler ist erneut am Zug	2. System stellt fest, dass der Spieler nicht ziehen kann

UC-Player-05 Spieler wählt eigene Figur (vor Würfeln)

Übersicht	
Name	Spieler wählt eigene Figur aus (vor dem Würfeln)
ID	UC-Player-05
Zweck	Figur auswählen die für Bonuskarte verwendet werden soll
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Eine eigene Figur ist aktiv. 3. Spieler spielt Tausch-/Schildkarte

Kurzbeschreibung	Der Spieler kann durch einfaches Klicken auf eine Figur diese anwählen. Dies wird ihm kenntlich gemacht. Hat der Spieler eine Figur ausgewählt und klickt eine andere an, so wird diese neu ausgewählt und die vorherige abgewählt.
Nachbedingung	1. Spieler hat eine Figur ausgewählt 2. Ausgewählte Figur wird als solche markiert 3. Andere Figuren werden nicht markiert

Ablauf	
Aktor	System
2. Spieler wählt Figur an	1. System macht deutlich welche Figuren gewählt werden können 3. System hebt ausgewählte Figur optisch hervor

UC-Player-06 Spieler wählt eigene Figur an (nach Würfeln)

Übersicht	
Name	Spieler wählt eigene Figur an (nach dem Würfeln)
ID	UC-Player-06
Zweck	Figur auswählen die gehen soll
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Spieler hat mindestens eine aktive Figur auf dem Feld
Kurzbeschreibung	Dem Spieler werden die eigenen Figuren markiert. Der Spieler kann durch einfaches Klicken auf eine eigene Figur diese anwählen. Dies wird ihm kenntlich gemacht. Hat der Spieler eine Figur angewählt und klickt eine andere an, so wird diese neu angewählt und die vorherige abgewählt.

	Ist eine Figur angewählt, sieht der Spieler auf welchem Feld die Bewegung dieser Figur enden würde.
Nachbedingung	1. Spieler hat eine Figur angewählt 2. Angewählte Figur wird markiert 3. Andere Figuren werden nicht markiert

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
2. Spieler wählt Figur an	1. System macht deutlich welche Figuren gewählt werden können 3. System hebt angewählte Figur optisch hervor

UC-Player-07 Spieler wählt gegnerische Figur an (Tauschkarte)

Übersicht	
Name	Spieler wählt gegnerische Figur an
ID	UC-Player-07
Zweck	Figur auswählen mit der getauscht werden soll
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Eine gegnerische Figur ist aktiv auf dem Spielfeld
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann durch einfaches Klicken auf eine gegnerische Figur diese anwählen. Dies wird ihm kenntlich gemacht. Hat der Spieler eine gegnerische Figur angewählt und klickt eine andere gegnerische an, so wird diese neu angewählt und die vorherige abgewählt.
Nachbedingung	1. Spieler hat eine Figur angewählt 2. Angewählte Figur wird markiert 3. Andere Figuren werden nicht markiert

Ablauf	
Aktor	System
2. Spieler wählt Figur an	1. System macht deutlich welche Figuren gewählt werden können 3. System hebt angewählte Figur optisch hervor

UC-Player-08 Spieler wählt Figur ab

Übersicht	
Name	Spieler wählt Figur ab
ID	UC-Player-08
Zweck	Figur abwählen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler hat eine Figur angewählt
Kurzbeschreibung	Der Spieler klickt auf die angewählte Figur und diese wird abgewählt.
Nachbedingung	Keine Figur ist angewählt

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler klickt auf angewählte Figur	2. Figur wird nicht mehr als ausgewählt dargestellt 3. Figur wird als auswählbar dargestellt

UC-Player-09 Spieler wählt Bonuskarte aus

Übersicht	
Name	Spieler wählt Bonuskarte an
ID	UC-Player-09
Zweck	Karte anwählen
Aktoren	Spieler

Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Spieler hat eine Bonuskarte die gespielt werden kann
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann durch einfaches Klicken auf eine Bonuskarte anwählen. Dies wird ihm kenntlich gemacht. Hat der Spieler eine Karte ausgewählt und klickt eine andere an, so wird diese neu ausgewählt und die vorherige abgewählt.
Nachbedingung	Eine Bonuskarte ist ausgewählt
Ablauf	
Aktor	System
2. Spieler klickt Karte an	1. System macht deutlich welche Karten gewählt werden können 3. Gewählte Karte wird als solche markiert

UC-Player-10 Spieler wählt Bonuskarte ab

Übersicht	
Name	Spieler wählt Bonuskarte ab
ID	UC-Player-10
Zweck	Karte abwählen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler hat eine Bonuskarte ausgewählt
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann durch einfaches Klicken auf eine Bonuskarte anwählen. Dies wird ihm kenntlich gemacht. Hat der Spieler eine Karte angewählt und klickt eine andere an, so wird diese neu angewählt und die vorherige abgewählt.
Nachbedingung	Keine Bonuskarte ist angewählt
Ablauf	

Aktor	System
1. Spieler klickt angewählte Karte an	2. Karte wird nicht mehr als angewählt markiert 3. Karte wird als auswählbar markiert

UC-Player-11 Spieler spielt Turbokarte

Übersicht

Name	Spieler spielt Turbokarte
ID	UC-Player-11
Zweck	Würfelaugenanzahl beim nächsten Würfeln verändert
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Spieler hat Turbokarte
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt eine Turbokarte. Bei den in dieser Runde folgenden Würfeln verändert sich dadurch die gewürfelte Augenzahl. Die mögliche Veränderungen sind die folgenden: 1. Zu 60% wird die Augenzahl verdoppelt 2. Zu 20% wird die Augenzahl einfach genommen 3. Zu 20% bewegt sich die Figur nicht
Nachbedingung	Turbokarte kommt auf den Ablagestapel

Ablauf

Aktor	System
1. Spieler spielt Turbokarte	2. System merkt sich und macht deutlich, wie beim nächsten Würfeln die Augen verändert werden.

UC-Player-12 Spieler spielt Schildkarte

Übersicht

Name	Spieler spielt Schildkarte
ID	UC-Player-12
Zweck	Figur mit Schild wird 1 Runde lang schützen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Spieler hat Schildkarte 3. Spieler hat eine Figur auf dem Feld
Kurzbeschreibung	Der Spieler spielt die Schildkarte und wählt eine eigene Figur aus, die den Schild erhalten soll.
Nachbedingung	Schildkarte kommt auf den Ablagestapel
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt und bestätigt Schildkarte 3. Spieler wählt eigene Figur	2. Karte kommt auf den Ablagestapel 4. Schild wird für die Figur eine Runde lang aktiviert

UC-Player-13 Spieler spielt Tauschkarte

Übersicht	
Name	Spieler spielt Tauschkarte
ID	UC-Player-13
Zweck	Eigene Figur mit einer gegnerischen Tauschen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist am Zug 2. Spieler hat Tauschkarte 3. Gegnerische aktive Figur vorhanden 4. Eigene aktive Figur vorhanden
Kurzbeschreibung	Der Spieler spielt die Tauschkarte. Dann wählt er die eigene aktive Figur, die er tauschen möchte und danach die gegnerische, mit der er die eigene tauschen soll.

Nachbedingung	1. Tauschkarte kommt auf den Ablagestapel 2. Figuren haben getauscht
---------------	---

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Spieler wählt und bestätigt Tauschkarte 3. Spieler wählt eigene Figur 4. Spieler wählt gegnerische Figur	2. Karte kommt auf den Ablagestapel 5. System tauscht die Figuren

UC-Player-14 Spieler bestätigt (Karten oder Figur-Wahl)

Übersicht	
-----------	--

Name	Spieler bestätigt (Karten oder Figur-Wahl)
ID	UC-Player-14
Zweck	Spieler bestätigt Wahl
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist an der Reihe 2. Spieler klickt eine Karte oder Figur an
Kurzbeschreibung	Der Spieler hat eine Wahl getroffen - welche Sonderkarte er spielen möchte - welche Figur er bewegen möchte - mit welcher Figur er tauschen möchte und bestätigt diese per "Bestätigen"-Button
Nachbedingung	Wahl wird vom System verarbeitet

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Spieler wählt Sonderkarte/Figur an 2. Spieler klickt auf "Bestätigen"-Button	3. System verarbeitet die Auswahl

UC-Piece

UC-Piece-01 Figur bewegt sich

Übersicht	
Name	Figur bewegt sich
ID	UC-Piece-01
Zweck	Bewegung einer Figur basierend auf dem Würfelergebnis
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler hat gewürfelt und eine Augenzahl erhalten. 2. Die Figur, die bewegt werden soll, ist eine aktive Figur. 3. Das Zielfeld, auf das die Figur bewegt werden soll, ist innerhalb der erlaubten Spielfeldgrenzen und es existiert keine Regelverletzung (z. B. durch eine andere Figur auf dem Zielfeld oder Sonderkarte).
Kurzbeschreibung	Eine vom Spieler ausgewählte aktive Figur bewegt sich um die gewürfelte Augenzahl auf dem Spielfeld vorwärts in Richtung Haus.
Nachbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Figur hat sich um die gewürfelte Augenzahl vorwärts bewegt. 2. Mögliche Konsequenzen durch Power-Ups oder andere Figuren auf dem Zielfeld werden berücksichtigt (z. B. das Rausschmeißen einer gegnerischen Figur).
Ablauf	
Aktor	System

1. Der Spieler wählt eine Figur aus, die sich auf dem Spielfeld befindet und damit aktiv ist.	3. Das System überprüft, ob das Zielfeld regelkonform ist (keine Blockade durch eigene Figuren, Power-Ups, od. andere Regelverletzungen)
2. Der Spieler wählt das Zielfeld, auf das die Figur gesetzt werden soll. (abhängig von der gewürfelten Augenzahl)	4. Die Figur wird auf das ausgewählte Zielfeld gesetzt.
	5. Falls erforderlich, wird eine gegnerische Figur, die sich auf dem Zielfeld befindet, geschlagen und in den Startbereich zurückgesetzt.
	6. Eventuelle Power-Up-Effekte (wie Schild, Turbo, etc.) werden aktiviert oder deaktiviert.

UC-Piece-02 Figur kann sich nicht bewegen

Übersicht

Name	Figur kann sich nicht bewegen
ID	UC-Pieces-02
Zweck	Nicht bewegen einer Figur
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur wird auf Zielfeld blockiert
Kurzbeschreibung	Eine Figur, welche sich bewegen soll, wird auf ihrem Zielfeld blockiert und kann sich deshalb nicht bewegen.
Nachbedingung	1. Figur hat sich nicht bewegt.

Ablauf

Aktor	System
1. Spieler will die Figur bewegen.	2. System prüft die Bewegung. 3. Figur wird nicht bewegt.

UC-Piece-03 Figur schlägt andere Figur

Übersicht	
Name	Figur schlägt andere Figur
ID	UC-Piece-03
Zweck	gegnerische Figuren schlagen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler hat eine Augenzahl gewürfelt und bewegt eine aktive Figur. 2. Die Zielfigur befindet sich auf einem Feld, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist. 3. Die gegnerische Figur hat das Power-Up Schild nicht.
Kurzbeschreibung	Der Spieler bewegt seine Figur auf ein Feld, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, und schlägt diese. Die geschlagene Figur wird in den Startbereich zurückgesetzt.
Nachbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die gegnerische Figur wurde in den Wartebereich zurückgesetzt. 2. Die eigene Figur befindet sich auf dem Zielfeld, auf dem zuvor die gegnerische Figur stand.
Ablauf	
Aktor	System
<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler wählt eine aktive Figur aus, die sich im Spiel befindet. 2. Der Spieler wählt ein Zielfeld aus, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Das System überprüft die Bewegung. 4. Die gegnerische Figur wird geschlagen und in den Wartebereich zurückgesetzt. 5. Die eigene Figur wird auf das Zielfeld gesetzt, das zuvor von der gegnerischen Figur besetzt war.

UC-Piece-04 Figur wird geschlagen

Übersicht

Name	Figur wird geschlagen
ID	UC-Piece-04
Zweck	Die eigene Figur wird von einer gegnerischen Figur geschlagen und in den Wartebereich zurückgesetzt.
Aktoren	Spieler, Gegner
Vorbedingungen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Gegner hat eine passende Augenzahl gewürfelt. 2. Der Gegner wählt eine eigene aktive Figur aus, die auf das Zielfeld der Figur des Spielers bewegt werden soll. 3. Die eigene Figur des Spielers befindet sich auf dem Zielfeld, das der Gegner als Ziel wählt.
Kurzbeschreibung	Ein Gegner schlägt die Figur des Spielers, indem er seine Figur auf dasselbe Zielfeld bewegt. Die geschlagene Figur wird in den Wartebereich zurückgesetzt.
Nachbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Die eigene Figur des Spielers befindet sich im Wartebereich. 2. Die gegnerische Figur steht auf dem Zielfeld, auf dem zuvor die eigene Figur des Spielers stand.
Ablauf	
Aktor (Gegner)	System

1. Der Gegner wählt eine eigene aktive Figur, die bewegt werden soll.	3. Das System prüft, ob die Bewegung regelkonform ist (passende Augenzahl, keine Power-Ups wie Schild aktiv).
2. Der Gegner wählt das Zielfeld, auf dem sich die Figur des Spielers befindet.	4. Die eigene Figur des Spielers wird geschlagen und in den Wartebereich zurückgesetzt.
	5. Die gegnerische Figur wird auf das Zielfeld gesetzt, auf dem zuvor die eigene Figur des Spielers stand.

UC-Piece-05 Figur verlässt Wartebereich

Übersicht

Name	Figur verlässt Wartebereich
ID	UC-Piece-05
Zweck	Der Spieler zieht eine Figur aus dem Wartebereich auf das Startfeld.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler hat eine 6 gewürfelt. 2. Startfeld ist frei und wird nicht durch eine eigene Figur blockiert 3. Der Spieler hat mindestens eine Figur im Wartebereich
Kurzbeschreibung	Der Spieler muss eine Figur, welche im Wartebereich ist, auf das Startfeld ziehen, da er eine 6 gewürfelt hat.
Nachbedingung	1. Die gezogene Figur steht auf dem Startfeld. 2. Der Spieler würfelt erneut.

Ablauf

Aktor	System
1. Der Spieler wählt eine Figur aus dem Wartebereich, die auf das Startfeld gezogen werden soll.	2. System prüft, ob der Zug möglich ist. 3. Der Figur, welche vom Spieler ausgewählt worden ist, wird auf das Startfeld bewegt.

UC-Piece-06 Figur muss Startfeld verlassen

Übersicht

Name	Figur muss Startfeld verlassen
ID	UC-Piece-06
Zweck	Der Spieler muss aufgrund weiterer Figuren im Wartebereich das Startfeld räumen mit seiner Figur.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur steht auf dem Startfeld. 2. Spieler hat mindestens eine Figur noch im Wartebereich.
Kurzbeschreibung	Der Spieler zieht seine Figur vom Wartebereich weg, da mindestens noch eine Figur im Wartebereich steht.
Nachbedingung	1. Spieler hat die Figur vom Startfeld wegbewegt. 2. Startfeld ist nun wieder frei.

Ablauf

Aktor	System
1. Spieler wählt Figur auf dem Startfeld aus.	2. System prüft, ob der Zug möglich ist. 3. Figur wird wegbewegt.

UC-Piece-07 Figur muss Startfeld nicht verlassen

Übersicht

Name	Figur muss Startfeld nicht verlassen
ID	UC-Piece-07
Zweck	Eine Figur muss das Startfeld nicht verlassen, da sich keine Figur im Wartebereich befindet.
Aktoren	Spieler

Vorbedingungen	1. Figur steht auf dem Startfeld. 2. Es befindet sich keine Figur im Wartebereich.
Kurzbeschreibung	Der Spieler muss eine Figur, welche sich auf dem Startfeld befindet, nicht wegbewegen, da keine Figur mehr im Wartebereich ist.
Nachbedingung	1. Figur steht weiterhin auf dem Startfeld oder wurde bewegt.

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt beliebige Figur, da kein Zugzwang besteht.	2. System prüft, ob Zug der gewählten Figur möglich ist. 3. Figur wird wegbewegt.

UC-Piece-08 Figur kann Startfeld nicht verlassen

Übersicht	
Name	Figur kann Startfeld nicht verlassen
ID	UC-Piece-08
Zweck	Figur müsste Startfeld räumen, dies ist jedoch nicht möglich.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur befindet sich auf dem Startfeld. 2. Mindestens eine Figur befindet sich im Wartebereich. 3. Figur, welche auf dem Startfeld steht, wird blockiert.
Kurzbeschreibung	Da die Figur, welche auf dem Startfeld steht, unter Zugzwang steht, aber blockiert wird, muss ein anderer Zug ausgeführt werden.
Nachbedingung	1. Figur steht weiterhin auf dem Startfeld. 2. Keine Figur hat den Wartebereich verlassen. 3. Eine andere Figur wurde bewegt, falls

	diese möglich ist.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Figur aus.	2. System prüft, ob Bewegung möglich ist. 3. Figur wird bewegt.
UC-Piece-09 Figur landet auf Bonusfeld	
Übersicht	
Name	Figur landet auf Bonusfeld
ID	UC-Piece-09
Zweck	Der Spieler bewegt eine Figur auf einem Bonusfeld.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Der Spieler bewegt eine Figur auf ein Bonusfeld.
Kurzbeschreibung	Der Spieler bewegt eine Figur auf ein Bonusfeld und bekommt, falls eine Bonuskarte verfügbar ist, eine solche. Wenn keine verfügbar sind, wird der Ablagestapel neu gemischt, und wird neuer Ablagestapel.
Nachbedingung	1. Figur steht auf Bonusfeld. 2. Spieler hat eine Bonuskarte erhalten.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Figur aus. 5. Spieler erhält Bonuskarte.	2. System prüft, ob Bewegung möglich. 3. Figur wird bewegt. 4. Teilt eine Bonuskarte an den Spieler aus.

UC-Piece-10 Figur geht ins Haus

Übersicht	
Name	Figur geht ins Haus
ID	UC-Piece-10
Zweck	Die Figur des Spielers wird ins Haus bewegt.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur eines Spielers kann das Haus erreichen.
Kurzbeschreibung	Eine Figur des Spielers, die das Haus erreichen kann, wird ins Haus bewegt.
Nachbedingung	1. Figur wurde ins Haus bewegt.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Figur aus.	2. System prüft, ob die Bewegung möglich ist. 3. Figur wird ins Haus bewegt.

UC-Piece-11 Figur bewegt sich im Haus

Übersicht	
Name	Figur bewegt sich im Haus
ID	UC-Piece-11
Zweck	Eine Figur, welche sich im Haus befindet, wird bewegt.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur befindet sich im Haus. 2. Figur kann sich noch im Haus bewegen.
Kurzbeschreibung	Eine Figur des Spielers bewegt sich im Haus weiter nach vorne.
Nachbedingung	1. Figur wurde im Haus weiter nach

	vorne bewegt.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Figur aus.	2. System prüft, ob die Bewegung möglich ist. 3. Figur wird bewegt.

UC-Piece-12 Figur kann sich im Haus nicht bewegen

Übersicht	
Name	Figur kann sich im Haus nicht bewegen
ID	UC-Piece-12
Zweck	Eine Figur, die im Haus ist, kann sich nicht bewegen, da sie blockiert wird.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur befindet sich im Haus. 2. Figur kann sich nicht weiter bewegen. 3. Wird blockiert oder die Augenzahl ist zu hoch.
Kurzbeschreibung	Eine Figur, die sich im Haus befindet, kann sich nicht bewegen.
Nachbedingung	1. Figur hat sich nicht bewegt.

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Figur aus.	2. System prüft, ob die Bewegung möglich ist. 3. Figur hat sich nicht bewegt.

UC-Piece-13 Figur mit Schild steht auf Startfeld

Übersicht	
Name	Figur mit Schild steht auf Startfeld

ID	UC-Piece-13
Zweck	Eine Figur mit einem aktiven Schild steht auf einem Startfeld, wodurch der Schild unterdrückt wird.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur mit aktivem Schild. 2. Figur steht auf einem Startfeld
Kurzbeschreibung	Wenn eine Figur mit einem aktiven Schild auf ein Startfeld zieht oder bewegt wird, verliert der Schild seine Wirkung, solange die Figur auf diesem Startfeld steht. Für die Dauer des Aufenthaltes auf dem Startfeld wird der Schild verändert angezeigt, um diesen Umstand deutlich zu machen.
Nachbedingung	1. Figur steht weiterhin auf dem Startfeld. 2. Schild wird unterdrückt

Ablauf

Aktor	System
1. Spieler bewegt Figur mit aktivem Schild auf ein Startfeld.	2. System prüft die Bewegung. 3. System unterdrückt den Schild.

UC-Piece-14 Figur mit Schild wird geschlagen

Übersicht

Name	Figur mit Schild wird geschlagen
ID	UC-Piece-14
Zweck	Eine Figur wird trotz aktivem Schild geschlagen
Aktoren	Spieler
Vorbedingung	1. Spieler hat eine Figur mit aktivem Schild 2. Diese Figur steht auf einem Startfeld 3. Figur wird geschlagen

Kurzbeschreibung	<p>Solange eine Figur mit aktivem Schild auf einem Startfeld steht, funktioniert ihr Schild nicht.</p> <p>Das heißt, dass andere Figuren diese schlagen können.</p> <p>Wird sie geschlagen, verfällt der Schild und die Figur kommt zurück in den Wartebereich.</p>
Nachbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Figur wurde geschlagen 2. Figur hat keinen Schild mehr
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler schlägt eine Figur mit unterdrücktem Schild	<ol style="list-style-type: none"> 2. Figur wird zurück in den Wartebereich gebracht 3. Der Schild der Figur wird entfernt

UC-Piece-15 Figur wird getauscht

Übersicht	
Name	Figur wird getauscht
ID	UC-Piece-15
Zweck	Effekt der Tausch-Sonderkarte
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat Tauschkarte gespielt
Kurzbeschreibung	Zwei Figuren tauschen durch die Tauschkarte eines Spielers. Der Status der Figuren bleibt dabei unverändert (hat eine Figur einen Schild, wird dieses behalten).
Nachbedingung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Figuren haben getauscht 2. Status der Figuren bleibt unverändert
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler spielt Tauschkarte	2. Figuren tauschen Position

UC-Piece-16 Figur wird durch Schild geschützt (Feld)

Übersicht

Name	Figur wird durch Schild geschützt (Feld)
ID	UC-Piece-16
Zweck	Effekt der Schild-Sonderkarte
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler hat Schildkarte auf Figur angewandt 2. Figur steht auf einem Feld (nicht Startfeld, Hausbereich oder Wartebereich)
Kurzbeschreibung	Wird eine Schildkarte gespielt und auf eine Figur angewandt, so ist sie durch den Schild geschützt. Dies wird allen Spielern angezeigt.
Nachbedingung	1. Figur ist durch Schild geschützt 2. Schild wird dargestellt

Ablauf

Aktor	System
1. Spieler spielt Schildkarte	2. Figur wird allen als geschützt angezeigt

UC-Piece-17 Figur verliert Schild

Übersicht

Name	Figur verliert Schild
ID	UC-Piece-17
Zweck	Nach einer Runde läuft der Schild einer Figur ab
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur besitzt Schild 2. Zug des Spielers beginnt

Kurzbeschreibung	Der Schild, der eine Figur schützt, läuft mit dem Beginn des nächsten Zuges des Spielers ab. Er wird entfernt und schützt die Figur nicht länger.
Nachbedingung	Figur hat keinen Schild mehr
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler ist erneut am Zug	2. System entfernt Schild der Figur
UC-Piece-18 Figur befindet sich auf finaler Position im Haus	
Übersicht	
Name	Figur befindet sich auf finaler Position im Haus
ID	UC-Piece-18
Zweck	Mit der Figur kann nicht mehr interagiert werden, da sie die bestmögliche Position bereits erreicht hat.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur ist im Haus. 2. Figur kann sich im Haus nicht bewegen, da sie die finale Position erreicht hat.
Kurzbeschreibung	Eine Figur, welche sich im Haus befindet und die bestmögliche Position erreicht hat, kann nicht mehr benutzt werden
Nachbedingung	Spieler kann nicht mehr mit Figur interagieren.
Ablauf	
Aktoren	System
1. Spieler zieht Figur auf die finale Position im Haus	2. Figur kann Position nicht mehr ändern

UC-Server und UC-Client

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 akzeptiert Beitrittsanfrage

Übersicht

Name	Server akzeptiert Beitrittsanfrage
ID	UC-Server-02
Zweck	Ein Spieler kann Server beitreten.
Aktoren	Client, Server
Vorbedingungen	Client sendet eine Beitrittsanfrage an den Server Maximal drei Spieler mit dem Server verbunden
Kurzbeschreibung	Der Server akzeptiert die Beitrittsanfrage und fügt den Spieler der Lobby hinzu.

Nachbedingung	Spieler wurde Lobby hinzugefügt. Der Server sendet eine Antwort auf die Beitrittsanfrage
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler verbindet sich mit einem Server	2. Server akzeptiert Client

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 vom 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-Server-05 Server verweigert Wiedereinstieg

Übersicht

Name	Server verweigert Wiedereinstieg
ID	UC-Server-05
Zweck	Spieler nach Verbindungsabbruch ablehnen
Aktoren	Spieler, Server
Vorbedingungen	1. Spieler hat Verbindung abgebrochen 2. Spieler versucht sich erneut mit dem Server zu verbinden 3. Server läuft noch
Kurzbeschreibung	Bricht ein Spieler die Verbindung ab, so kann er dem Server danach nicht mehr beitreten. Der Server lehnt bei einem Verbindungsversuch selbigen ab.
Nachbedingung	1. Server läuft 2. Spieler konnte Server nicht beitreten

Ablauf

Aktor	System
1. Spieler bricht Verbindung ab 2. Spieler versucht sich wieder zu	3. Server lehnt die Verbindung ab

verbinden	
1. Client sendet Beitrittsanfrage an den Server	2. Server lehnt Client ab

UC-Server-06 Server kann maximal 4 Verbindungen aufbauen

Übersicht

Name	Server kann maximal 4 Verbindungen aufbauen
ID	UC-Server-07
Zweck	Der Server kann maximal 4 Verbindungen zu Clients aufbauen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Server hat Verbindung zu vier Clients.
Kurzbeschreibung	Der Server kann maximal 4 Verbindungen zu Clients aufbauen und verweigert danach neue Verbindungen.
Nachbedingung	Der Server baut keine weitere Verbindung auf.

Ablauf

Aktor	System
1. Client versucht Verbindung aufzubauen.	2. Server verweigert Verbindung, da schon alle Verbindungen genutzt werden.

UC-Server-07 Server wechselt von Game in Ceremony

Übersicht

Name	Server wechselt von Game in Ceremony
ID	UC-Server-07
Zweck	Der Server kann maximal 4 Verbindungen zu Clients aufbauen
Aktoren	System

Vorbedingungen	Server hat Verbindung zu vier Clients.
Kurzbeschreibung	Der Server kann maximal 4 Verbindungen zu Clients aufbauen und verweigert danach neue Verbindungen.
Nachbedingung	Der Server baut keine weitere Verbindung auf.

Ablauf

Aktor	System
1. Client versucht Verbindung aufzubauen.	2. Server verweigert Verbindung, da schon alle Verbindungen genutzt werden.

UC-Server-08 Server ist im Zustand Game: initialer Zustand DeterminStartPlayer

Übersicht

Name	Server ist im Zustand Game: initialer Zustand DeterminStartPlayer
ID	UC-Server-08
Zweck	
Aktoren	System
Vorbedingungen	
Kurzbeschreibung	
Nachbedingung	

Ablauf

Aktor	System

UC-Server-09 Server wechselt von DetermineStartPlayer in Turn

Übersicht	
Name	Server wechselt von DetermineStartPlayer in Turn
ID	UC-Server-09
Zweck	
Aktoren	
Vorbedingungen	
Kurzbeschreibung	
Nachbedingung	
Ablauf	
Aktor	System

UC-Server-10 Server wechselt von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer

Übersicht	
Name	Server wechselt von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer
ID	UC-Server-10
Zweck	
Aktoren	

Vorbedingungen	
Kurzbeschreibung	
Nachbedingung	

Ablauf	
Aktor	System

UC-Server-11 Server wechselt von Turn in Turn

Übersicht	
Name	Server wechselt von Turn in Turn
ID	UC-Server-11
Zweck	
Aktoren	
Vorbedingungen	
Kurzbeschreibung	
Nachbedingung	
Ablauf	
Aktor	System

UC-Settings

UC-Settings-01 Ruft Einstellungen auf

Übersicht

Name	Ruft Einstellungen auf
ID	UC-Settings-01
Zweck	Ruft im Client die Einstellungen auf.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	1. Die Einstellungen im Client sind nicht offen.
Kurzbeschreibung	Der Client öffnet das Einstellungsmenü.
Nachbedingung	1. Die Einstellungen sind geöffnet.

Ablauf

Aktor	System
1. Client öffnet die Einstellungen.	-

UC-Settings-02 Schließt Einstellungsmenü

Übersicht

Name	Schließt Einstellungsmenü
ID	UC-Settings-02
Zweck	Schließt das Einstellungsmenü.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	1. Das Einstellungsmenü ist offen.
Kurzbeschreibung	Der Client schließt das Einstellungsmenü.
Nachbedingung	1. Der Client hat das Einstellungsmenü geschlossen.

Ablauf

Aktor	System
1. Der Client schließt das geöffnete Einstellungsmenü.	-

UC-Settings-03 Öffnet Audioeinstellungen

Übersicht

Name	Öffnet Audioeinstellungen
ID	UC-Settings-03
Zweck	Öffnet die Audioeinstellungen
Aktoren	Client
Vorbedingungen	1. Die Audioeinstellungen sind noch nicht geöffnet.
Kurzbeschreibung	Der Client öffnet die Audioeinstellungen.
Nachbedingung	1. Der Client hat die Audioeinstellungen geöffnet.

Ablauf

Aktor	System
1. Der Client öffnet die Audioeinstellungen.	-

UC-Settings-04 Öffnet Videoeinstellungen

Übersicht

Name	Öffnet Videoeinstellungen
ID	UC-Settings-04
Zweck	Der Client öffnet die Videoeinstellungen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	1. Die Videoeinstellungen sind geschlossen.
Kurzbeschreibung	Der Client öffnet die Videoeinstellungen.
Nachbedingung	1. Die Videoeinstellungen wurden

	geöffnet.
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Client öffnet die Videoeinstellungen.	-

UC-Settings-05 Bricht Verbindung ab

Übersicht	
Name	Bricht Verbindung ab
ID	UC-Settings-05
Zweck	Der Client bricht die Verbindung zum Server ab.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	1. Der Client ist mit dem Server verbunden.
Kurzbeschreibung	Der Client bricht die Verbindung zum Server ab.
Nachbedingung	1. Der Client ist nicht mehr mit dem Server verbunden.
Ablauf	
Aktor	System
1. Client bricht die Verbindung mit dem Server ab.	2. System registriert den Verbindungsabbruch.

UC-AudioSettings-01 Gesamtlautstärke wird angepasst

Übersicht	
Name	Gesamtlautstärke wird angepasst
ID	UC-AudioSettings-01
Zweck	Lautstärke des gesamten Spiels anpassen

Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat Audio-Einstellungen aufgerufen
Kurzbeschreibung	Die Lautstärke von allen Audios des Spiels werden um den gleichen Faktor erhöht oder verringert
Nachbedingung	Gesamtlautstärke wurde angepasst

Ablauf

Aktor	System
1. Der Spieler stellt die Gesamtlautstärke im Menü ein	2. Alle Sounds werden um den eingestellten Faktor entsprechend eingestellt

UC-AudioSettings-02 Musiklautstärke wird angepasst

Übersicht

Name	Musiklautstärke wird angepasst
ID	UC-AudioSettings-02
Zweck	Lautstärke der Hintergrundmusik anpassen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat die Einstellungen aufgerufen
Kurzbeschreibung	Die Lautstärke der Hintergrundmusik wird separat vom Rest der Spielsounds erhöht oder verringert
Nachbedingung	Musiklautstärke wurde angepasst

Ablauf

Aktor	System
1. Der Spieler stellt die Musiklautstärke im Menü ein	2. Die Lautstärke der Hintergrundmusik wird entsprechend angepasst

UC-AudioSettings-03 Effektlautstärke wird angepasst

Übersicht	
Name	Effektlautstärke wird angepasst
ID	UC-AudioSettings-03
Zweck	Lautstärke der Soundeffekte im Spiel anpassen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat die Einstellungen aufgerufen
Kurzbeschreibung	Die Lautstärke der Soundeffekte wird unabhängig von anderen Audios erhöht oder verringert
Nachbedingung	Effektlautstärke wurde angepasst
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler stellt die Effektlautstärke im Menü ein	2. Die Lautstärke der Soundeffekte wird entsprechend angepasst

UC-AudioSettings-04 Audioeinstellungen schließen

Übersicht	
Name	Audioeinstellungen schließen
ID	UC-AudioSettings-04
Zweck	Um in das vorherige Menü zu gelangen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat die Audio-Einstellungen aufgerufen
Kurzbeschreibung	Die Audioeinstellungen werden geschlossen und der Spieler kehrt in das vorherige Menü zurück
Nachbedingung	Die Audioeinstellungen sind geschlossen
Ablauf	

Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Funktion zum Schließen der Audioeinstellungen	2. Die Audioeinstellungen werden ausgeblendet und das vorherige Menü wird aufgerufen

UC-VideoSettings-01 Vollbild/Fenster wechseln

Übersicht

Name	Vollbild/Fenster wechseln
ID	UC-Video-Settings-01
Zweck	Umschalten zwischen Vollbildmodus und Fenstermodus für die Anzeige
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat die Videoeinstellungen aufgerufen
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann zwischen Vollbildmodus und Fenstermodus hin- und herschalten
Nachbedingung	Die Anzeige wurde auf den gewünschten Modus geändert

Ablauf

Aktor	System
1. Der Spieler wählt in den Videoeinstellungen "Vollbildmodus"/ "Fenstermodus" aus	2. Die Anzeige wird entsprechend auf Vollbild oder Fenster umgeschaltet

UC-Video-Settings-02 VSync an/aus

Übersicht

Name	VSynC an/aus
ID	UC-VideoSettings-02
Zweck	Vertikale Synchronisation (VSynC) aktivieren oder deaktivieren, um "Screen-Tearing" zu verhindern.

Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat die Videoeinstellungen aufgerufen
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann die VSync-Funktion ein- oder ausschalten, um die Bildwiederholrate mit der Monitorfrequenz zu synchronisieren
Nachbedingung	VSynC wurde je nach Auswahl aktiviert oder deaktiviert

Ablauf

Aktor	System
1. Der Spieler aktiviert/deaktiviert in den Video-Einstellungen die Option "Vsync"	2. Das System aktiviert oder deaktiviert Vsync entsprechend der Auswahl

UC-Video-Settings-03 Auflösung anpassen

Übersicht

Name	Auflösung anpassen
ID	UC-VideoSettings-03
Zweck	Die Bildschirmauflösung des Spiels ändern, um die Anzeigequalität anzupassen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat die Videoeinstellungen aufgerufen
Kurzbeschreibung	Der Spieler kann die Bildschirmauflösung des Spiels auswählen
Nachbedingung	Die Größe des Fensters oder die Auflösung des Vollbildmodus wurden auf die ausgewählte Einstellung geändert

Ablauf

Aktor	System
1. Der Spieler wählt eine Auflösung in	2. Das System ändert die

den Videoeinstellungen aus	Bildschirmauflösung entsprechend der Auswahl
<h2>UC-Video-Settings-04 Videoeinstellungen schließen</h2>	
Übersicht	
Name	Videoeinstellungen schließen
ID	UC-VideoSettings-04
Zweck	Um in das vorherige Menü zu gelangen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat die Videoeinstellungen aufgerufen
Kurzbeschreibung	Die Videoeinstellungen werden geschlossen und der Spieler kehrt in das vorherige Menü zurück
Nachbedingung	Die Videoeinstellungen sind geschlossen
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Funktion zum Schließen der Videoeinstellungen	2. Die Videoeinstellungen werden ausgeblendet und das vorherige Menü wird aufgerufen

UC-Dialog

UC-StartDialog-01 Spieler gibt Name ein

Übersicht

Name	Spieler gibt Name ein
ID	UC-StartDialog-01
Zweck	Namenswahl des Spielers
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat die Applikation gestartet. Der Spieler ist im Start-Dialog.
Kurzbeschreibung	Im Start-Dialog wählt der Spieler seinen Namen, mit dem er den anderen gegenüber angezeigt wird.
Nachbedingung	Der Spieler hat seinen gewählten Namen.

Ablauf

Aktor	System
Der Spieler wählt einen Namen.	Das System speichert den Namen.

UC-StartDialog-02 Spieler will Server beitreten

Übersicht

Name	Spieler will Server beitreten
ID	UC-StartDialog-02
Zweck	Der Spieler wird in den Netzwerk-Dialog weitergeleitet.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist im Start-Dialog und hat einen Namen gewählt.
Kurzbeschreibung	Der Spieler wechselt vom Start-Dialog zum Netzwerk-Dialog für die Clients, um einen Server beizutreten.

Nachbedingung	Der Spieler ist im Netzwerk-Dialog für den Client.
---------------	--

Ablauf

Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button: "Spiel beitreten"	Das Fenster des Clients geht von dem Start-Dialog zum Netzwerk-Dialog für Clients über.

UC-StartDialog-03 Spieler will Server hosten

Übersicht

Name	Spieler will Server hosten
ID	UC-StartDialog-03
Zweck	Der Spieler hostet den Server.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler befindet sich im Start-Dialog und hat einen Namen gewählt.
Kurzbeschreibung	Der Spieler wechselt vom Start-Dialog zum Netzwerk-Dialog für den Host, um einen Server zu hosten.
Nachbedingung	Der Spieler befindet sich im Netzwerk-Dialog für den Host

Ablauf

Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button: "Server hosten"	Das Fenster des Clients geht von dem Start-Dialog zum Netzwerk-Dialog für Hosts über

UC-StartDialog-04 Spieler beendet Spiel

Übersicht

Name	Spieler beendet Spiel
------	-----------------------

ID	UC-StartDialog-04
Zweck	Der Spieler beendet die Applikation.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist im Start-Dialog.
Kurzbeschreibung	Der Spieler schließt die Anwendung, um das Spiel zu beenden.
Nachbedingung	Die Anwendung ist geschlossen.

Ablauf

Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button: "Verlassen".	Das System schließt die Anwendung.

UC-NetworkDialogHost-01 Host spezifiziert Port

Übersicht

Name	Host spezifiziert Port
ID	UC-NetworkDialogHost-01
Zweck	Der Host definiert den Port, über den das Spiel läuft.
Aktoren	Host
Vorbedingungen	Der Spieler befindet sich im Netzwerk-Dialog für den Host.
Kurzbeschreibung	Der Spieler gibt den Port ein, der für das Spiel verwendet werden soll.
Nachbedingung	Der Port, über den das Spiel läuft, wurde definiert.

Ablauf

Aktor	System
Der Spieler setzt im Netzwerk-Dialog den Port im passenden Feld.	Das System speichert und übernimmt die Porteinstellungen.

UC-NetworkDialogHost-02 Host erstellt Server

Übersicht	
Name	Host erstellt Server
ID	UC-NetworkDialogHost-02
Zweck	Der Spieler erstellt einen Server.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist im Netzwerk-Dialog. Der Host hat eine zugewiesene IPv4-Adresse und einen Port spezifiziert.
Kurzbeschreibung	Der Spieler erstellt einen Server und tritt diesem bei.
Nachbedingung	Der Spieler hat einen Server erstellt und ist diesem beigetreten.

Ablauf

Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button: "Server erstellen"	Das System erstellt einen Server mit der IPv4-Adresse des Hosts und dem spezifizierten Port.

UC-NetworkDialogHost-03 Host bricht Erstellung ab

Übersicht	
Name	Host bricht Erstellung ab
ID	UC-NetworkDialogHost-03
Zweck	Der Spieler bricht die Erstellung des Servers ab.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist im Netzwerk-Dialog für Hosts.
Kurzbeschreibung	Der Spieler bricht die Erstellung des Servers ab und kehrt zum Start-Dialog zurück.

Nachbedingung	Der Spieler ist im Start-Dialog.
Ablauf	
Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button: "Abbrechen"	Das Fenster des Spielers ändert sich vom Netzwerk-Dialog zum Start-Dialog.

UC-NetworkDialogClient-01 Client gibt Adresse an

Übersicht	
Name	Client gibt Adresse an
ID	UC-NetworkDialogClient-01
Zweck	Der Spieler spezifiziert die IP-Adresse, auf der der Server läuft.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist im Netzwerk-Dialog für den Client.
Kurzbeschreibung	Der Spieler spezifiziert die IP-Adresse, auf der der Server läuft.
Nachbedingung	Der Spieler hat eine valide IP-Adresse eingetragen.
Ablauf	
Aktor	System
Der Spieler trägt eine IP-Adresse in das passende Feld "IP-Adresse" ein.	Das System speichert die IP-Adresse vom Server.

UC-NetworkDialogClient-02 Client gibt Port an

Übersicht	
Name	Client gibt Port an
ID	UC-NetworkDialogClient-02
Zweck	Der Spieler gibt den Port ein, auf dem der Server läuft.

Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist im Netzwerk-Dialog für Clients.
Kurzbeschreibung	Der Spieler gibt den Port ein, auf dem der Server läuft.
Nachbedingung	Der Spieler hat den Port eingetragen.

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
Der Spieler tippt den Port in das passende Feld "Port" ein.	Das System speichert den Port des Servers.

UC-NetworkDialogClient-03 Client verbindet sich zum Server

Übersicht	
-----------	--

Name	Client verbindet sich zum Server
ID	UC-NetworkDialogClient-03
Zweck	Bestehenden Server beitreten
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist im Netzwerk-Dialog für Clients. Hat eine valide IPv4-Adresse und Port eingetragen. Server akzeptiert Beitrittsanfrage
Kurzbeschreibung	Client verbindet sich zum Server und tritt der Lobby bei.
Nachbedingung	Der Spieler ist in der Lobby.

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button "Verbinden"	Der Server akzeptiert den Client. Der Client wechselt vom Netzwerk-Dialog in die Lobby.

UC-NetworkDialogClient-04 Client bricht Beitritt ab

Übersicht

Name	Client bricht Beitritt ab
ID	UC-NetworkDialogClient-04
Zweck	Client möchte Serverbeitritt abbrechen.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler im Netzwerk-Dialog für Clients
Kurzbeschreibung	Der Spieler bricht den Spielbeitritt ab und kehrt zum Start-Dialog zurück.
Nachbedingung	Spieler im Start-Dialog

Ablauf

Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Knopf "Abbrechen"	Der Client wechselt von dem Netzwerk-Dialog zum Start-Dialog

UC-Media

UC-ClientView-01 Anzeige Figur im Wartebereich

Übersicht

Name	Anzeige Figur im Wartebereich
ID	UC-ClientView-01
Zweck	Nicht aktive Figuren anzeigen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und mindestens eine Figur befinden sich im Wartebereich
Kurzbeschreibung	Jede Figur eines Spielers, die im Wartebereich steht, wird allen Spielern durch eine Figur im entsprechenden Wartebereich (d. h. dem ihrer TSK) auf dem Brett angezeigt.
Nachbedingung	Figuren im Wartebereich werden dort dargestellt

Ablauf

Aktor	System
-	1. Figur ist nicht (mehr) aktiv 2. Die Figur steht bei allen Spielern im Wartebereich ihrer TSK

UC-ClientView-02 Anzeige Figur im Spiel

Übersicht

Name	Anzeige Figur im Spiel
ID	UC-ClientView-02
Zweck	Spielerfiguren auf dem Spielbrett darstellen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Mindestens eine Figur ist aktiv

Kurzbeschreibung	Alle aktiven Figuren aller Spieler werden allen Spielern auf dem Spielbrett an ihrer aktuellen Position angezeigt.
Nachbedingung	Figur wird allen Spielern angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
-	1. Figur ist/wird aktiv 2. Die Figur wird allen Spielern angezeigt

UC-ClientView-03 Anzeige Figur im Haus

Übersicht	
Name	Anzeige Figur im Haus
ID	UC-ClientView-03
Zweck	Figuren im Haus anzeigen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Mindestens eine Figur befindet sich im Haus
Kurzbeschreibung	Alle Figuren aller Spieler, die sich in ihrem jeweiligen Haus befinden, werden allen Spielern angezeigt.
Nachbedingung	Figur wird allen Spielern angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
-	1. Figur ist/kommt im/ins Haus 2. Figur wird allen Spielern angezeigt

UC-ClientView-04 Anzeige Spielerzug

Übersicht	
Name	Anzeige Spielerzug
ID	UC-ClientView-04

Zweck	Den Spieler der am Zug ist anzeigen
Aktoren	Spieler A, Spieler B
Vorbedingungen	Spieler ist am Zug
Kurzbeschreibung	Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird allen Spielern angezeigt. Beendet der Spieler seinen Zug, wird der nächste Spieler als Spieler, der am Zug ist, angezeigt.
Nachbedingung	Ein Spieler wird als "am Zug" angezeigt

Ablauf

Aktor	System
1. Ein Spieler A beendet seinen Zug 4. Spieler B führt seinen Zug aus	2. Die Spielerreihenfolge wird aktualisiert 3. Der aktive Spieler wird entsprechend angezeigt

UC-ClientView-05 Anzeige Spielerfortschritt

Übersicht

Name	Anzeige Spielerfortschritt
ID	UC-ClientView-05
Zweck	Den Spielfortschritt der Spieler untereinander visualisieren, um den aktuellen Rang und die Leistung im Spiel zu verdeutlichen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet, und es gibt Fortschritte, die eine Rangliste der Spieler ermöglichen
Kurzbeschreibung	Der Spielfortschritt der Spieler wird visualisiert und allen Spielern angezeigt, um den Vergleich der aktuellen Leistung im Spiel zu ermöglichen
Nachbedingung	Der Spielfortschritt der Spieler wird korrekt und aktuell für alle Spieler dargestellt

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler beendet seinen Zug	2. Fortschritt des Spielers wird anhand seines Zuges aktualisiert 3. Falls durch diese Aktualisierung der Spieler in der "Rangliste" auf oder absteigt, wird dies allen Spielern angezeigt

UC-ClientView-06 Bonuskarten-Stapel

Übersicht	
Name	Bonuskarten-Stapel
ID	UC-Game-12
Zweck	Stapel der nicht benutzten Bonuskarten
Aktoren	-
Vorbedingungen	Mindestens eine Bonuskarte wurde noch nicht an einen Spieler verteilt
Kurzbeschreibung	Im Bonuskarten-Stapel befinden sich alle noch nicht an Spieler vergebenen Bonuskarten. Der Stapel wird allen Spielern angezeigt.
Nachbedingung	Stapel wird allen Spielern angezeigt

Ablauf	
Aktor	System
-	-

UC-ClientView-07 Bonuskarten-Ablagestapel

Übersicht	
Name	Bonuskarten-Ablagestapel

ID	UC-Game-13
Zweck	Stapel der schon benutzten Bonuskarten
Aktoren	-
Vorbedingungen	Mindestens eine Bonuskarte wurde seit dem letzten Mischen gespielt
Kurzbeschreibung	Im Bonuskarten-Ablagestapel befinden sich alle von Spielern gespielten Karten, bis der Ablagestapel neu gemischt wird. Der Stapel wird allen Spielern angezeigt.
Nachbedingung	Ablagestapel wird allen Spielern angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
-	-

UC-ClientSound-01 Hintergrundmusik spielt

Übersicht	
Name	Hintergrundmusik spielt
ID	UC-ClientSound-01
Zweck	Durch Hintergrundmusik eine passende Spielatmosphäre schaffen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Die Anwendung ist gestartet
Kurzbeschreibung	Die Hintergrundmusik wird während des Spiels abgespielt, um die Spielatmosphäre zu unterstützen
Nachbedingung	Die Hintergrundmusik spielt kontinuierlich im Hintergrund
Ablauf	
Aktor	System
1. Anwendung wird gestartet	2. Hintergrundmusik wird gespielt

UC-ClientSound-02 Effektsounds spielen

Übersicht	
Name	Effektsounds spielen
ID	UC-ClientSound-02
Zweck	Durch Effektsounds bestimmte Spielereignisse akustisch unterstützen und so die Spielerfahrung verbessern
Aktoren	System, Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und es wurde ein bestimmtes Spielereignis ausgelöst
Kurzbeschreibung	Bei bestimmten Spielereignissen werden passende Effektsounds abgespielt, um diese akustisch zu untermalen
Nachbedingung	Der entsprechende Effektsound wird abgespielt

Ablauf

Aktor	System
1. Ein Spielereignis wird durch einen Spieler oder das System ausgelöst.	2. Ein bestimmtes Spielereignis tritt ein, das einen Effektsound auslöst 3. Der entsprechende Effektsound wird zeitlich passend abgespielt

UC-Camera-01 Rotation links

Übersicht	
Name	Rotation links
ID	UC-Camera-01
Zweck	Dem Spieler eine bessere Sicht auf das Spielfeld ermöglichen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und der Spieler befindet sich in der normalen Ansicht

Kurzbeschreibung	Der Spieler dreht die Kamera um das Spielfeld nach links, um die Ansicht dieses zu verändern. Durch einen Rechtsklick und bewegen der Maus nach links. Oder Alternativ mit der Taste E.
Nachbedingung	Die Kamera ist um das Spielfeld nach links gedreht und die neue Perspektive wird angezeigt

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung zur Rotation nach links	2. Die Kamera dreht sich um das Spielfeld nach links und die Ansicht auf das Spielfeld wird entsprechend aktualisiert

UC-Camera-02 Rotation rechts

Übersicht	
Name	Rotation rechts
ID	UC-Camera-02
Zweck	Dem Spieler eine bessere Sicht auf das Spielfeld ermöglichen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und der Spieler befindet sich in der normalen Ansicht
Kurzbeschreibung	Der Spieler dreht die Kamera um das Spielfeld nach rechts, um die Ansicht dieses zu verändern. Durch einen Rechtsklick und bewegen der Maus nach rechts. Oder Alternativ mit der Taste Q.
Nachbedingung	Die Kamera ist um das Spielfeld nach rechts gedreht und die neue Perspektive wird angezeigt
Ablauf	

Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung zur Rotation nach rechts	2. Die Kamera dreht sich um das Spielfeld nach rechts und die Ansicht auf das Spielfeld wird entsprechend aktualisiert

UC-Camera-03 Heranzoomen

Übersicht

Name	Heranzoomen
ID	UC-Camera-03
Zweck	Details vom Spielgeschehen besser sichtbar machen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und die Kamera befindet sich in der normalen Ansicht
Kurzbeschreibung	Der Spieler zoomt mit der Kamera heran, um eine detailliertere Ansicht des Spielfelds zu erhalten. Mit dem Mausrad.
Nachbedingung	Die Kameraperspektive ist näher am Spielfeld und die neue, vergrößerte Ansicht wird angezeigt

Ablauf

Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung zum Heranzoomen	2. Die Kamera zoomt näher an das Spielfeld heran und die Ansicht wird entsprechend vergrößert

UC-Camera-04 Herauszoomen

Übersicht

Name	Herauszoomen
ID	UC-Camera-04

Zweck	Einen umfassenderen Überblick über das Spielgeschehen bekommen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und die Kamera befindet sich in der normalen Ansicht
Kurzbeschreibung	Der Spieler zoomt mit der Kamera heraus, um eine weitreichende Sicht auf das Spielfeld zu erhalten. Mit dem Mausrad.
Nachbedingung	Die Kameraperspektive ist weiter vom Spielfeld entfernt und die neue, verkleinerte Ansicht wird angezeigt

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung zum Herauszoomen	2. Die Kamera zoomt weiter weg vom Spielfeld und die Ansicht wird entsprechend verkleinert

UC-Camera-05 Wechsel strategische Ansicht

Übersicht	
Name	Wechsel strategische Ansicht
ID	UC-Camera-05
Zweck	Um das Spielfeld aus einer anderen Perspektive zu analysieren und strategische Entscheidungen zu treffen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und der Spieler befindet sich in der normalen Ansicht
Kurzbeschreibung	Der Spieler wechselt in eine strategische Ansicht, bei der die Kamera direkt über dem Spielfeld positioniert ist und nach unten auf das Spielfeld schaut, um eine bessere Übersicht und Analyse zu ermöglichen

Nachbedingung	Die Kamera befindet sich über dem Spielfeld und ist nach unten auf dieses ausgerichtet
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung zum Wechsel in die strategische Ansicht	2. Die Kamera wechselt in die strategische Ansicht, wird direkt über dem Spielfeld positioniert und schaut nach unten auf dieses

UC-Camera-06 Wechsel normale Ansicht

Übersicht	
Name	Wechsel normale Ansicht
ID	UC-Camera-06
Zweck	Das Spielfeld wieder von allen Richtungen zu betrachten und Spielgeschehnisse besser beurteilen zu können
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und der Spieler befindet sich in der strategischen Ansicht
Kurzbeschreibung	Der Spieler wechselt zurück zur normalen Ansicht bei der er die Kamera um das ganze Spielfeld drehen kann, um aus jedem Winkel das Spielgeschehen betrachten zu können
Nachbedingung	Die Kamera zeigt das Spielfeld aus der normalen Ansicht
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung zum Wechsel in die normale Ansicht	2. Die Kamera wechselt zurück zur normalen Ansicht

UC-Reaction-01 Spieler öffnet Emote-Menü

Übersicht	
Name	Spieler öffnet Emote-Menü
ID	UC-Reaction-01
Zweck	Spieler ermöglichen einen Emote aus dem Emote-Menü auszuwählen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und das Emote-Menü ist noch nicht offen
Kurzbeschreibung	Der Spieler öffnet das Emote-Menü, dass eine Auswahl an anzuzeigender Emotes beinhaltet
Nachbedingung	Das Emote-Menü ist auf dem Bildschirm geöffnet und zeigt die verfügbaren Emotes an

Ablauf

Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung, um das Emote-Menü zu öffnen	2. Das Emote-Menü wird auf dem Bildschirm angezeigt, und die verfügbaren Emotes werden dem Spieler zur Auswahl gestellt

UC-Reaction-02 Spieler schließt Emote-Menü

Übersicht	
Name	Spieler schließt Emote-Menü
ID	UC-Reaction-02
Zweck	Emote-Menü schließen um die vorherige Ansicht anzuzeigen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Spiel ist gestartet und das Emote-Menü ist offen

Kurzbeschreibung	Der Spieler schließt das Emote-Menü, um wieder zur vorherigen Ansicht zurückzukehren
Nachbedingung	Die vorherigen Ansicht ist wiederhergestellt
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler betätigt die Steuerung, um das Emote-Menü zu schließen	2. Das Emote-Menü wird ausgeblendet und die vorherige Spielansicht wird angezeigt

UC-Reaction-03 Spieler sendet Emote

Übersicht	
Name	Spieler sendet Emote
ID	UC-Reaction-03
Zweck	Um bei Bedarf die passende Reaktion zum Spielgeschehen der anderen Mitspieler mitzuteilen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Das Emote-Menü ist geöffnet und der Spieler hat ein Emote ausgewählt
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt ein Emote aus dem Menü aus und sendet es, um eine visuelle Reaktion oder Emotion im Spiel darzustellen
Nachbedingung	Das ausgewählte Emote wird an allen Spielern angezeigt
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler wählt ein Emote aus dem Emote-Menü aus	2. Das ausgewählte Emote wird im Spiel allen Spielern dargestellt

UC-Lobby

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. Der Server hat die Wahl registriert und alle Spieler sehen, dass diese wieder wählbar ist.

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

UC-Lobby-05 Spieler ist nicht mehr bereit

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, hat seine TSK gewählt 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

UC-Lobby-06 Spieler verlässt Lobby

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.

UC-Lobby-07 Host startet Spiel

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

--	--

UC-Lobby-08 Status der Spieler anzeigen (Bereit-Status)

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.	-

--	--

UC-Lobby-09 Namen werden angezeigt

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.	

UC-Lobby-12 Spieler ist bereit (ohne gewählte TSK)

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
UC-Lobby-13 Spiel kann nur mit 2-4 Spielern gestartet werden	
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

UC-ServerState

UC-ServerState-01 Nach der Initialisierung im Zustand Lobby

Übersicht	
Name	Nach der Initialisierung im Zustand Lobby
ID	UC-ServerState-01
Zweck	Nach dem Start und der erfolgreichen Initialisierung wechselt der Server automatisch in den Zustand Lobby.
Aktoren	Server
Vorbedingungen	Server ist gestartet und initialisiert.
Kurzbeschreibung	Der Server prüft, ob die Initialisierung erfolgreich war und wechselt in den Zustand Lobby, um für weitere Aktionen bereit zu sein.
Nachbedingung	Server ist im Zustand Lobby
Ablauf	
Aktor	System
1. Server prüft den Erfolg der Initialisierung.	2. Bei erfolgreicher Initialisierung wechselt der Server in den Zustand Lobby.

UC-ServerState-02 Wechsel von Lobby in DetermineStartPlayer in Game

Übersicht	
Name	Wechsel von Lobby in DetermineStartPlayer in Game
ID	UC-ServerState-02

Zweck	Der Server startet das Spiel, indem er vom Zustand Lobby in den Zustand Game und den Startzustand DetermineStartPlayer wechselt, nachdem alle Spieler bereit sind.
Aktoren	Server, Host
Vorbedingungen	Alle Spieler sind bereit. Server ist im Zustand Lobby.
Kurzbeschreibung	Der Host initiiert den Spielstart, und der Server wechselt in den Zustand Game, nachdem die Bereitschaft aller Spieler überprüft wurde.
Nachbedingung	Server ist im Zustand Game und deren Startzustand DetermineStartPlayer.

Ablauf	
Aktor	System
1. Host drückt: Start, um das Spiel zu Starten. 3. Server prüft, ob alle Spieler bereit sind. 5. Server, wechselt in den Zustand Game und deren Startzustand DetermineStartPlayer.	2. Host sendet, die StartGame-Message 4. Wenn alle Bereit sind, dann sendet der Server die GameStart-Message

UC-ServerState-03 Wechsel von Lobby in Lobby

Übersicht	
Name	Wechsel von Lobby in Lobby
ID	UC-ServerState-03
Zweck	Der Server speichert Änderungen der Client-Einstellungen, während er im Zustand Lobby verbleibt.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Der Server ist im Zustand Lobby.

Kurzbeschreibung	Jedes Mal, wenn ein Client eine Aktion wie SelectTSK, DeselectTSK, Ready, NotReady oder StartGame auswählt, sendet er eine entsprechende Nachricht an den Server, der die Änderungen speichert, ohne den Zustand zu ändern.
Nachbedingung	Der Server hat die Einstellung des Clients gespeichert und befindet sich weiterhin im Zustand Lobby.

Ablauf	
Aktor	System
1. Client drückt auf einen Button. 3. Server empfängt die Message.	2. Client versendet eine entsprechende Message (SelectTSK, DeselectTSK, Ready, NotReady StartGame) 4. Server speichert die Änderungen vom Client und ändert seinen Zustand <u>nicht</u> .

UC-ServerState-04 Wechsel von allen Unterzuständen von Game in Interrupt

Übersicht	
Name	Wechsel von allen Unterzuständen von Game in Interrupt
ID	UC-ServerState-04
Zweck	Der Server wechselt in den Zustand Interrupt, um auf die Wiederverbindung eines Clients zu warten, wenn dieser während des Spiels die Verbindung verliert.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist in einem Zustand von Game.
Kurzbeschreibung	Wenn ein Spieler die Verbindung verliert, wechselt der Server in den Zustand Interrupt und wartet auf den Reconnect des Clients, um das Spiel mit allen Spielern fortzusetzen. Dabei wird der

	letzte Zustand von Game gespeichert, um an dieser Stelle weiterzuspielen.
Nachbedingung	Der Server befindet sich im Zustand Interrupt und wartet auf die Wiederverbindung des Clients.
Ablauf	
Aktor	System
1. Server merkt den Verbindungsverlust eines Clients und speichert den letzten Zustand von Game. 3. Alle Clients empfangen die PauseGame-Message.	2. Server versendet die PauseGame-Message an alle Clients. 4. Alle Clients wechseln in den Zustand Interrupt.

UC-ServerState-05 Wechsel von Game in Ceremony

Übersicht	
Name	Wechsel von Game in Ceremony
ID	UC-ServerState-05
Zweck	Der Server beendet das Spiel und wechselt zur Auswertung, in der die Rangliste und Statistiken angezeigt werden.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Der Server ist im Zustand Game und wechselt in den Endzustand von Game.
Kurzbeschreibung	Nach Spielende zeigt der Server die Rangliste und Statistiken an, während er in den Zustand Ceremony wechselt.
Nachbedingung	Der Server befindet sich im Zustand Ceremony und wartet darauf, dass der Host die Auswertung beendet.
Ablauf	
Aktor	System

1. Server wechselt in den Endzustand von Game. 3. Alle Clients empfangen die Ceremony-Message. 5. Server wechselt in den Zustand Ceremony.	2. Server versendet die Ceremony-Message. 4. Alle Clients wechseln in den Zustand Ceremony.
--	--

UC-ServerState-06 Wechsel von Interrupt in Game mit continue

Übersicht

Name	Wechsel von Interrupt in Game mit continue
ID	UC-ServerState-06
Zweck	Der Server setzt das Spiel fort, wenn der Host das Spiel nach einem Verbindungsabbruch wieder starten möchte.
Aktoren	Server, Host, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand Interrupt.
Kurzbeschreibung	Der Host drückt auf den Continue-Button, und das Spiel wird mit den verbleibenden Spielern fortgesetzt.
Nachbedingung	Server ist im alten Zustand von Game (ist Zwischengespeichert) und alle Client wechseln ebenfalls in den alten Zustand Game.

Ablauf

Aktor	System
1. Host drückt auf den Continue-Button 3. Server empfängt die ForceRestartGame Message 6. Alle Clients empfangen die ResumeGame Message und wechseln in den letzten Zustand von Game (gespeichert)	2. Host sendet ForceRestartGame Message an den Server. 4. Server sendet eine ResumeGame Message an alle Clients 5. Server wechselt in den alten Zustand von Game

UC-ServerState-07 Wechsel von Interrupt in Game mit reconnected

Übersicht

Name	Wechsel von Interrupt in Game mit reconnected
ID	UC-ServerState-07
Zweck	Der Server setzt das Spiel fort, sobald der Spieler, der die Verbindung verloren hat, sich wieder mit dem Server verbunden hat.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand Interrupt.
Kurzbeschreibung	Der Spieler, der die Verbindung verloren hat, stellt die Verbindung wieder her und erhält sein ursprüngliches Modell zurück.
Nachbedingung	Server ist im alten Zustand von Game (ist Zwischengespeichert) und alle Client wechseln ebenfalls in den alten Zustand Game.

Ablauf

Aktor	System
1. Client verbindet sich wieder mit dem Server. 3. Wenn die Verbindung valide ist, dann tritt der Client dem Server bei und sendet eine RequestBriefing Message. 4. Server empfängt die RequestBriefing Message. 8. Alle Clients empfangen die ResumeGame Message und wechseln in den letzten Zustand von Game (gespeichert)	2. Server prüft, ob dieser Spieler ist, welcher die Verbindung verloren hat. 5. Server sendet, die entsprechende Briefing-Message an der Client. 6. Server sendet eine ResumeGame Message an alle Clients 7. Server wechselt in den alten Zustand von Game

UC-ServerState-08 Wechsel von Interrupt in Game mit timer == 0.0

Übersicht	
Name	Wechsel von Interrupt in Game mit timer == 0.0
ID	UC-ServerState-08
Zweck	Der Server setzt das Spiel fort, sobald der Timer auf 0.0 abgelaufen ist.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand Interrupt.
Kurzbeschreibung	Der Spieler, der die Verbindung verloren hat, stellt diese nicht rechtzeitig wieder her, und der Timer läuft auf 0. Das Spiel wird ohne diesen Spieler fortgesetzt.
Nachbedingung	Der Server befindet sich im zuletzt gespeicherten Zustand von Game, und alle Clients wechseln ebenfalls den zuletzt gespeicherten Zustand von Game. Das Spiel wird ohne den Spieler, der die Verbindung verloren hat, fortgesetzt.
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Timer im Server hat 0.0 erreicht. 3. Alle Clients empfangen die ResumeGame Message und wechseln in den letzten Zustand von Game (gespeichert)	2. Der Server sendet eine ResumeGame-Message an alle Clients. 4. Server wechselt in den alten Zustand von Game

UC-ServerState-09 Wechsel von Ceremony in Endzustand ServerState

Übersicht	
-----------	--

Name	Wechsel von Ceremony in Endzustand ServerState
ID	UC-ServerState-09
Zweck	Der Server beendet das Spiel vollständig, nachdem die Auswertungsphase (Ceremony) abgeschlossen ist und wechselt in den Endzustand.
Aktoren	Server, Host
Vorbedingungen	Der Server befindet sich im Zustand Ceremony, und die Auswertungsphase ist abgeschlossen.
Kurzbeschreibung	Nachdem die Auswertungsphase abgeschlossen ist und der Host das Beenden bestätigt hat, wechselt der Server in den Endzustand, wodurch das Spiel endgültig beendet wird.
Nachbedingung	Der Server befindet sich im Endzustand und ist bereit für eine neue Initialisierung oder zum Herunterfahren.

Ablauf

Aktor	System
1. Der Host drückt auf den Button „Beenden“ nach Abschluss der Auswertungsphase.	2. Der Server empfängt die Beenden-Nachricht vom Host. 3. Der Server wechselt in den Endzustand von ServerState.

UC-ServerState-10 Wechsel von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer 1

Übersicht

Name	Wechsel von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer 1
ID	UC-ServerState-10
Zweck	Der Server erhält Würfelanfragen
Aktoren	Server, Client

Vorbedingungen	Der Server ist im Zustand DetermineStartPlayer.
Kurzbeschreibung	Beim erhalten der Message 'RequestDice' schickt, würfelt diese und bleibt im selben Zustand
Nachbedingung	Der Server ist im Zustand DetermineStartPlayer.

Ablauf	
Aktor	System

UC-ServerState-11 Wechsel von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer 2

Übersicht	
Name	Wechsel von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer 2
ID	UC-ServerState-11
Zweck	Alle Haben eine Würfelanfrage gestellt und die min. 2 Spieler haben das gleiche, das höchste Würfelergbeis
Aktoren	Client, Server
Vorbedingungen	Der Server ist im Zustand DetermineStartPlayer.
Kurzbeschreibung	Alle Haben eine Würfelanfrage gestellt und die 2 höchsten haben gleich gewürfelt und der Server schickt an diese die Message 'RankingRollAgain'
Nachbedingung	Der Server ist im Zustand DertermineStartPlayer
Ablauf	
Aktor	System

UC-ServerState-12 Wechsel von DetermineStartPlayer in Animation

Übersicht	
Name	Wechsel von DetermineStartPlayer in Animation
ID	UC-ServerState-12
Zweck	Wenn ein Startspieler feststeht, dann kann das eigentliche Spiel beginnen.
Aktoren	Server
Vorbedingungen	Server ist im Zustand DetermineStartPlayer.
Kurzbeschreibung	Wenn ein Startspieler feststeht, dann wird der Startspieler im Server festgelegt und eine NextPlayer-Message gesendet, damit dieser Spieler anfangen darf.
Nachbedingung	Server ist im Zustand Animation
Ablauf	
Aktor	System
1. Alle Spieler haben gewürfelt 3. Der Startspieler bekommt eine ActivePlayer-Message zugesendet.	2. Ein Startspieler wurde ermittelt und festgelegt

UC-ServerState-13 Wechsel von Animation, in Powercard in Turn

Übersicht	
Name	Wechsel von Animation, in Powercard in Turn
ID	UC-ServerState-13
Zweck	Der Server wartet, bis alle Animationen der Spieler beendet sind, bevor das Spiel fortgesetzt wird.
Aktoren	Server, Client

Vorbedingungen	Server ist im Zustand Animation.
Kurzbeschreibung	Sobald der Server EndAnimation-Nachrichten von allen Clients erhält, ist die Animation beendet, und der aktive Spieler kann mit seinem Zug im Zustand Turn fortfahren.
Nachbedingung	Server ist im Zustand Turn, aktiver Spieler kann sein Zug beginnen

Ablauf	
Aktor	System
1. Jeder Client sendet eine EndAnimation-Nachricht, sobald die Animation beendet ist.	2. Der Server bleibt im Zustand Animation, bis alle EndAnimation-Nachrichten eingetroffen sind. 3. Sobald alle Nachrichten eingetroffen sind, wechselt der Server in den Zustand Turn.

UC-ServerState-14 Wechsel von Turn in Animation

Übersicht	
Name	Wechsel von Turn in Animation
ID	UC-ServerState-14
Zweck	Der Server wechselt in den Zustand Animation, nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, und spielt die entsprechende Animation ab.
Aktoren	Client, Server
Vorbedingungen	Server ist im Zustand Turn, im Unterzustand MovePiece. Server hat eine AnimationEnd-Message erhalten. Der Client hat keine 6 gewürfelt. Die Datenstruktur activePlayer.length() != 1. (es gibt noch andere aktive Spieler)

Kurzbeschreibung	Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, wechselt der Server in den Zustand Animation, um die Zug-Animation abzuspielen. Der Server sendet eine NextPlayer-Nachricht an den nächsten Spieler, damit dieser den nächsten Zug starten kann, sobald der Server wieder im Zustand Turn ist.
Nachbedingung	Server ist im Zustand Animation
Ablauf	
Aktor	System
1. Client: Beendet sein Zug 3. Server: empfängt EndTurn-Message 5. Server: Wechsel in Zustand Animation (Animation des abgeschlossenen Zugs abspielen)	2. Client: sendet EndTurn-Message 4. Server: prüft die Bedingungen (keine 6 gewürfelt, <code>activePlayer.length() != 1</code>). 6. Server: sendet eine NextPlayer-Nachricht an den nächsten Spieler, der in der Reihenfolge an der Reihe ist

UC-ServerState-15 Wechsel von Turn in Endzustand von Game

Übersicht	
Name	Wechsel von Turn in Endzustand von Game
ID	UC-ServerState-15
Zweck	Der Server beendet das Spiel, sobald nur noch ein aktiver Spieler übrig ist und wechselt in den Endzustand des Spiels (Ceremony).
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand Turn, im Unterzustand MovePiece. Server hat eine AnimationEnd-Message erhalten. Der Client hat keine 6 gewürfelt. Die Datenstruktur <code>activePlayer.length()</code>

	== 1. (es gibt keine andere aktive Spieler)
Kurzbeschreibung	Sobald der letzte verbleibende Spieler seinen Zug beendet hat und keine weiteren aktiven Spieler vorhanden sind, wechselt der Server in den Endzustand des Spiels, um die Auswertungsphase (Ceremony) zu starten.
Nachbedingung	Der Server befindet sich im Zustand Ceremony und das Spiel ist abgeschlossen.

Ablauf	
Aktor	System
1. Client beendet sein Zug 3. Server empfängt die EndTurn-Message 6. Server wechselt in den Endzustand des Spiels und damit in den Zustand Ceremony, um die Auswertungsphase zu starten	2. Client sendet eine EndTurn-Message 4. Server prüft die Bedingungen (keine 6 gewürfelt, activePlayer.length() == 1). 5. Server erkennt, dass keine weiteren aktiven Spieler verbleiben.

UC-ServerState-16 Wechsel von PowerCard in PowerCard

Übersicht	
Name	Wechsel von PowerCard in PowerCard
ID	UC-ServerState-16
Zweck	Der Server verarbeitet Bonuskarten-Auswahlentscheidungen der Spieler und reagiert entsprechend, indem er auswählbare Spielfiguren festlegt.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Der Server befindet sich im Zustand PowerCard.

Kurzbeschreibung	Der Server sendet eine PowerCardChoices-Nachricht an den Client oder empfängt eine PowerCardChoice-Nachricht vom Client. Anschließend sendet der Server eine SelectablePieces-Nachricht, um die auswählbaren Spielfiguren festzulegen.
Nachbedingung	Der Server bleibt im Zustand PowerCard und hat die möglichen Auswahloptionen für die Spielfiguren basierend auf der PowerCard-Entscheidung festgelegt.

Ablauf	
Aktor	System
1. Server sendet PowerCardChoices-Message (mögliche PowerCard-Optionen anzeigen) 2. Client wählt eine PowerCard-Option aus und sendet eine PowerCardChoice-Nachricht	3. Server empfängt die PowerCardChoice-Nachricht 4. Server sendet eine SelectablePieces-Nachricht

UC-ServerState-17 Wechsel von PowerCard in PlayPowerCard

Übersicht	
Name	Wechsel von PowerCard in PlayPowerCard
ID	UC-ServerState-17
Zweck	Abspielen der Animation von der PowerCard
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand PowerCard
Kurzbeschreibung	Wenn der Server eine SelectedPieces-Message empfängt und die Methode verifiedSelectedPieces() true ergibt, dann Wechselt der Server in den PlayPowerCard Zustand und sendet

	eine PowerCardAnimation-Message an alle Clients.
Nachbedingung	Server ist im Zustand PlayerPowerCard
Ablauf	
Aktor	System
1. Server empfängt SelectedPieces-Message 3. Server sendet eine PowerCardAnimation-Message 4. Server wechselt in den PlayerPowerCard Zustand	2. Server verifiziert die ausgewählte Figur
UC-ServerState-18 Wechsel von PlayPowerCard in RollDice	
Übersicht	
Name	Wechsel von PlayPowerCard in RollDice
ID	UC-ServerState-18
Zweck	Nach einer PowerCard kann ein Würfel geworfen werden.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server im Zustand PlayPowerCard
Kurzbeschreibung	Server bekommt von allen Client eine AnimationEnd-Message und darauf hin kann der Spieler würfeln.
Nachbedingung	Server ist im Zustand RollDice
Ablauf	
Aktor	System
1. Clients senden eine AnimationEnd-Message 3. Server wechselt in den RollDice Zustand	2. Server empfängt AnimationEnd-Message von allen Clients

UC-ServerState-19 Wechsel von ChoosePiece in MovePiece

Übersicht

Name	Wechsel von ChoosePiece in MovePiece
ID	UC-ServerState-19
Zweck	Eine ausgewählte Figur kann bewegt werden.
Aktoren	Server
Vorbedingungen	Server ist im Zustand ChoosePiece, im Unterzustand: 1. WaitingPiece 2. StartPiece 3. SelectPiece
Kurzbeschreibung	1. Server sagt: Client muss eine Figur aus dem Wartebereich bewegen. 2. Server sagt: Client muss die Startfigur bewegen. 3. Server sagt: Client kann die ausgewählte Figur bewegen.
Nachbedingung	Server ist im Zustand MovePiece

Ablauf

Aktor	System
1. Server ist im Zustand ChoosePiece, Unterzustand SelectPiece / WaitingPiece / StartPiece 4. Server wechselt in den MovePiece Zustand	2. Server empfängt eine ConfirmPiece-Message 3. Server verifiziert das Piece und sendet eine AnimationPiece-Message

UC-ServerState-20 Wechsel von MovePiece in Endzustand von Turn

Übersicht

Name	Wechsel von MovePiece in Endzustand von Turn
------	--

ID	UC-ServerState-20
Zweck	Der Zug eines Spielers ist beendet.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand MovePiece
Kurzbeschreibung	Wenn ein Spieler sein Zug beendet hat und die Figur bewegt wurde, dann muss entweder die Animation abgespielt werden oder das Spiel beendet werden.
Nachbedingung	Server ist im Endzustand von Turn, d. h. Wechsel in Animation Zustand oder Endzustand von Game (abhängig davon wieviel aktive Spieler existieren), d. h. in den den Zustand Ceremony.

Ablauf

Aktor	System
1. Server empfängt von allen Cliente eine AnimationEnd-Message 3. Server wechselt in den Endzustand von Turn.	2. Client hat keine 6 gewürfelt.

UC-ServerState-21 Wechsel von MovePiece in FirstRoll in RollDice

Übersicht

Name	Wechsel von MovePiece in FirstRoll in RollDice
ID	UC-ServerState-21
Zweck	Ein Spieler, welcher ein 6 gewürfelt hat darf noch einmal würfeln.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand Turn, Unterzustand MovePiece
Kurzbeschreibung	Wenn alle Animationen beendet sind und der Client ein 6 gewürfelt hat, dann geht der Server in den Zustand RollDice,

	damit dieser nocheinmal würfeln kann.
Nachbedingung	Server ist im Zustand RollDice und dem Unterzustand FirstRoll.
Ablauf	
Aktor	System
1. Server empfängt alle AnimationEnd-Message von den Client 3. Server sendet eine Dice-Message	2. Der Client hat ein 6 gewürfelt gehabt. 4. Server wechselt in den RollDice Zustand, also in den Zustand FirstRoll
UC-ServerState-22 Wechsel von FirstRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece	
Übersicht	
Name	Wechsel von FirstRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece
ID	UC-ServerState-22
Zweck	Ein Spieler, welcher seine Figuren bewegen kann, darf eine Figur auswählen, um diese dann zu bewegen.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand FirstRoll
Kurzbeschreibung	Wenn ein Spieler, Figuren besitzt, welche er bewegen kann, dann bekommt der Client ein Würfelergebnis, mit welchem er dann eine Figur auswählen kann, um diese mit dem entspr. Würfelergebnis zu bewegen.
Nachbedingung	Server wechselt in den Endzustand von RollDice, d.h. in den Zustand ChoosePiece und den Unterzustand NoPiece
Ablauf	
Aktor	System

1. Server empfängt eine RequestDice-Message 4. Server wechselt in den Zustand ChoosePiece, d. h. in den Unterzustand NoPiece	2. Server prüft, ob der aktive Spieler, Figuren besitzt, welche dieser bewegen kann. 3. Falls ja, dann sendet der Server dem Spieler eine Dice-Message
---	---

UC-ServerState-23 Wechsel von FirstRoll in SecondRoll

Übersicht

Name	Wechsel von FirstRoll in SecondRoll
ID	UC-ServerState-23
Zweck	Ein Spieler, welcher keine Figuren bewegen kann, darf 3x würfeln. (hier das 1x)
Aktoren	Client, Server
Vorbedingungen	Server ist im Zustand FirstRoll Client hat keine Figuren, die er bewegen kann.
Kurzbeschreibung	Der aktive Spieler würfelt keine 6 und dann geht der Server in den SecondRoll Zustand über und sendet eine DiceAgain-Message an den aktiven Spieler.
Nachbedingung	Server ist im Zustand SecondRoll

Ablauf

Aktor	System
1. Server empfängt eine RequestDice-Message 3. Server sendet eine DiceAgain-Message	2. Client würfelt keine 6 4. Server wechselt in den SecondRoll Zustand

UC-ServerState-24 Wechsel von SecondRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece

Übersicht

Name	Wechsel von SecondRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece
ID	UC-ServerState-24
Zweck	Spieler würfelt in seinem zweiten Würfelergebnis eine 6.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand SecondRoll
Kurzbeschreibung	Wenn das Würfelergebnis des Spielers eine 6 ist, nach dem zweiten Wurf, dann darf dieser eine Figur bewegen.
Nachbedingung	Server ist im Endzustand von RollDice, d. h. wechselt in den Zustand NoPiece von ChoosePiece.

Ablauf

Aktor	System
1. Server empfängt eine RequestDice-Message. 3. Server wechselt in den Endzustand von RollDice, d. h. in den Zustand NoPiece von ChoosePiece.	2. Das Würfelergebnis ist 6. Server sendet eine Dice-Message an den aktiven Spieler.

UC-ServerState-25 Wechsel von SecondRoll in ThirdRoll

Übersicht

Name	Wechsel von SecondRoll in ThirdRoll
ID	UC-ServerState-25
Zweck	Ein Spieler darf 3x Würfeln, wenn dieser keine bewegbaren Figuren besitzt. (hier 2x)
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand SecondRoll
Kurzbeschreibung	Wenn ein Spieler nach dem zweiten Wurf, keine 6 gewürfelt hat, dann hat dieser noch einen dritten Wurf.

Nachbedingung	Server ist im Zustand ThirdRoll
Ablauf	
Aktor	System
1. Server empfängt eine RequestDice-Message 3. Server wechselt in den ThirdRoll Zustand	2. Das Würfelergebnis ist keine 6. Server sendet ein DiceAgain-Message.
UC-ServerState-26 Wechsel von ThirdRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece	
Übersicht	
Name	Wechsel von ThirdRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece
ID	UC-ServerState-26
Zweck	Ein Spieler darf 3x Würfeln, wenn dieser keine bewegbaren Figuren besitzt. (hier 3x)
Aktoren	Client, Server
Vorbedingungen	Server ist im Zustand ThirdRoll
Kurzbeschreibung	Wenn ein Spieler nach dem dritten Wurf eine 6 gewürfelt hat, dann darf dieser eine Figur auswählen.
Nachbedingung	Server ist im Endzustand von RollDice, d. h. im Zustand NoPiece von ChoosePiece.
Ablauf	
Aktor	System
1. Server empfängt eine RequestDice-Message 3. Server wechselt in den Endzustand von RollDice, d. h. in den Zustand NoPiece von ChoosePiece.	2. Das Würfelergebnis ist eine 6. Server sendet eine Dice-Message an den aktiven Spieler.

UC-ServerState-27 Wechsel von ThirdRoll in Endzustand von Turn

Übersicht

Name	Wechsel von ThirdRoll in Endzustand von Turn
ID	UC-ServerState-27
Zweck	Ein Spieler darf 3x Würfeln, wenn dieser keine bewegbaren Figuren besitzt. (hier 3x)
Aktoren	Client, Server
Vorbedingungen	Server ist im Zustand ThirdRoll
Kurzbeschreibung	Wenn ein Spieler 3x keine 6 gewürfelt hat, dann ist sein Zug beendet.
Nachbedingung	Server ist im Endzustand von Turn, d. h. Wechsel in Animation Zustand oder Endzustand von Game (abhängig davon wieviel aktive Spieler existieren), d. h. in den den Zustand Ceremony.

Ablauf

Aktor	System
1. Server empfängt eine RequestDice-Message 3. Server wechselt in den Endzustand von Turn.	2. Das Würfelergebnis ist keine 6. Server sendet eine NoTurn-Message an den aktiven Spieler.

UC-ServerState-28 Wechsel von NoPiece in WaitingPiece

Übersicht

Name	Wechsel von NoPiece in WaitingPiece
ID	UC-ServerState-28
Zweck	Zugzwang bei gewürfelter 6 und Figur im Wartebereich

Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand NoPiece
Kurzbeschreibung	Wenn der Spieler noch Figuren im Wartebereich hat und das Startfeld frei ist, dann muss der Spieler diese Figur bewegen.
Nachbedingung	Server ist im Zustand WaitingPiece
Ablauf	
Aktor	System
1. Client hat Turbokarte gespielt 2. Server hat Turbo-Multiplikator 0 bestimmt 3. Würfelergebnis des Client war eine 6 4. Client hat Figuren im Wartebereich 5. Client: Startfeld ist nicht besetzt	6. Server sendet eine WaitingPiece-Message 7. Server wechselt in den Zustand WaitingPiece
1. Client spielt kein Turbokarte 2. Client hat Figuren im Wartebereich 3. Client hat kein Figur auf dem Startfeld 4. Würfelergebnis vom Client: 6	5. Server sendet WaitingPiece-Message 6. Server wechselt in den Zustand WaitingPiece
1. Client hat Turbokarte gespielt 2. Server hat Turbo-Multiplikator bestimmt (nicht 0!) 3. Client hat Figuren im Wartebereich 4. Client hat kein Figur auf dem Startfeld 5. Würfelergebnis vom Client: 6	6. Server sendet WaitingPiece-Message 7. Server wechselt in den Zustand WaitingPiece

UC-ServerState-29 Wechsel von NoPiece in NoTurn

Übersicht	
Name	Wechsel von NoPiece in NoTurn 1
ID	UC-ServerState-29
Zweck	Ein Spieler, welcher eine Turbokarte gespielt hat, kann ggf. keine Figur bewegen.
Aktoren	Server, Client

Vorbedingungen	Server ist im Zustand NoPiece. Client hat eine Bonuskarte: Turbo gespielt.
Kurzbeschreibung	Ein Spieler kann keine Figur bewegen, wenn er keine 6 gewürfelt hat oder er keine Figur im Wartebereich hat oder Startfeld des Clients besetzt ist. (in dieser Reihenfolge!)
Nachbedingung	Server ist im Zustand NoTurn.

Ablauf	
Aktor	System
1. Der Client hat keine 6 gewürfelt.	2. Server wechselt in den Zustand NoTurn
1. Client hat eine 6 gewürfelt. 2. Client hat keine Figuren im Wartebereich	3. Server wechselt in den Zustand NoTurn
1. Client hat eine 6 gewürfelt. 2. Client hat mind. eine Figuren im Wartebereich 3. Das Startfeld des Clients ist besetzt.	4. Server wechselt in den Zustand NoTurn
1. Client hat kein Turbokarte gespielt. 2. Client hat keine Figuren im Wartebereich 3. Client: player.canMove()	4. Server wechselt in den Zustand NoTurn

UC-ServerState-30 Wechsel von NoTurn in Endzustand von Turn

Übersicht	
Name	Wechsel von NoTurn in Endzustand von Turn
ID	UC-ServerState-30
Zweck	Wenn ein Spieler keine Figur auswählen kann, dann endet sein Zug.
Aktoren	Server, Client

Vorbedingungen	Server ist im Zustand NoTurn
Kurzbeschreibung	Wenn der Server in diesem Zustand ist, wird nur eine EndOfTurn-Message versendet und der nächste Spieler ist am Zug.
Nachbedingung	Server ist im Endzustand von Turn, d. h. entweder im Animation Zustand oder Endzustand von Game, d. h. im Zustand Ceremony.

Ablauf

Aktor	System
1. Server sendet eine EndOfTurn-Message an den Client.	2. Server wechselt in den Endzustand von Turn.

UC-ServerState-31 Wechsel von WaitingPiece in WaitingPiece

Übersicht

Name	Wechsel von WaitingPiece in WaitingPiece
ID	UC-ServerState-31
Zweck	Wenn ein Spieler eine bestätigte Figur wählt, welche keine Figur im Wartebereich ist.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand WaitingPiece
Kurzbeschreibung	
Nachbedingung	Server ist im Zustand WaitingPiece

Ablauf

Aktor	System
1. Server empfängt eine ConfirmPiece-Message 3. Wenn nicht, dann wird eine	2. Server überprüft, ob die Piece bewegt werden kann. 4. Server bleibt im Zustand WaitingPiece

WaitingPiece-Message gesendet.	
--------------------------------	--

UC-ServerState-32 Wechsel von WaitingPiece in MovePiece von Turn

Übersicht

Name	Wechsel von WaitingPiece in MovePiece von Turn
ID	UC-ServerState-32
Zweck	Der Spieler wählt eine valide Figur aus dem Wartebereich aus.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand WaitingPiece
Kurzbeschreibung	Wenn der Spieler eine valide Figur aus dem Wartebereich gewählt hat, dann wird diese akzeptiert und das Spiel geht weiter.
Nachbedingung	Server ist im Endzustand von ChoosePiece, d. h. im Zustand MovePiece von Turn

Ablauf

Aktor	System
1. Server empfängt eine ConfirmPiece-Message 3. Server sendt eine AnimationPiece-Message	2. Server überprüft, ob die Piece bewegt werden kann. 4. Server wechselt in den Zustand MovePiece von Turn

UC-ServerState-33 Wechsel von NoPiece in SelectPiece

Übersicht

Name	Wechsel von NoPiece in SelectPiece
ID	UC-ServerState-33
Zweck	Ein Spieler kann eine beliebige Figur auswählen.

Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand NoPiece
Kurzbeschreibung	Ein Spieler kann eine beliebige Figur auswählen. (siehe Ablauf od. Zustandsdiagramm)
Nachbedingung	Server ist im Zustand SelectPiece
Ablauf	
Aktor	System
1. Client hat keine Turbo-Karte gespielt. 2. Client hat keine Figuren im Wartebereich 3. Client: !player.canMove() 4. Server sendet SelectPiece()-Message	5. Server wechselt in den Zustand SelectPiece
1. Client hat keine Turbo-Karte gespielt. 2. Client hat Figuren im Wartebereich 3. Client hat eine Figur auf dem Startfeld. 4. Client hat keine 6 gewürfelt. 5. Client: !player.canMove() 6. Server sendet SelectPiece()-Message	7. Server wechselt in den Zustand SelectPiece
1. Client hat keine Turbo-Karte gespielt. 2. Client hat Figuren im Wartebereich 3. Client hat keine Figur auf dem Startfeld. 4. Client kann die Figur auf dem Startfeld nicht bewegen. 5. Client: !player.canMove()-Message 6. Server sendet SelectPiece-Message	7. Server wechselt in den Zustand SelectPiece
1. Client hat eine Turbo-Karte gespielt. 2. Client: turbo != 0 3. Client hat keine Figuren im Wartebereich 4. Client: !player.canMove() 5. Server sendet SelectPiece()-Message	6. Server wechselt in den Zustand SelectPiece

1. Client hat eine Turbo-Karte gespielt. 2. Client: turbo != 0 3. Client hat Figuren im Wartebereich 4. Client hat eine Figur auf dem Startfeld. 5. Client hat keine 6 gewürfelt. 6. Client: !player.canMove() 7. Server sendet SelectPiece()-Message	8. Server wechselt in den Zustand SelectPiece
1. Client hat eine Turbo-Karte gespielt. 2. Client: turbo != 0 3. Client hat Figuren im Wartebereich 4. Client hat keine Figur auf dem Startfeld. 5. Client kann die Figur auf dem Startfeld nicht bewegen. 6. Client: !player.canMove()-Message 7. Server sendet SelectPiece-Message	8. Server wechselt in den Zustand SelectPiece

UC-ServerState-34 Wechsel von NoPiece in StartPiece

Übersicht

Name	Wechsel von NoPiece in StartPiece
ID	UC-ServerState-34
Zweck	Ein Spieler, welcher eine Figur auf dem Startfeld hat, muss diese bewegen.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand NoPiece
Kurzbeschreibung	Wenn der Spieler eine Figur auf dem Startfeld hat, muss diese bewegt werden (siehe Ablauf)
Nachbedingung	Server ist im Zustand StartPiece

Ablauf

Aktor	System
1. Client hat eine Turbo-Karte gespielt 2. Client: turbo != 0 3. Client hat Figuren im Wartebereich 4. Client: Startfeld ist besetzt	5. Server sendet eine WaitingPiece-Message 6. Server wechselt in den Zustand StartPiece

1. Client hat keine Turbo-Karte gespielt 2. Client hat Figuren im Wartebereich 3. Client: Startfeld ist besetzt	4. Server sendet eine WaitingPiece-Message 5. Server wechselt in den Zustand StartPiece
---	--

UC-ServerState-35 Wechsel von SelectPiece in SelectPiece

Übersicht

Name	Wechsel von SelectPiece in SelectPiece
ID	UC-ServerState-35
Zweck	Spieler hat eine invalide Figur gewählt
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand SelectPiece
Kurzbeschreibung	Wenn ein Spieler eine Figur auswählt, welche er nicht wählen kann / darf. Kann bekommt dieser eine Antwort von Server, dass eine neue Figur gewählt werden soll.
Nachbedingung	Server ist im Zustand SelectPiece

Ablauf

Aktor	System
1. Server empfängt eine ConfirmPiece-Message 3. Wenn nein, dann wird eine SelectPiece-Message gesendet	2. Server überprüft, ob die Piece valide ist. 4. Server bleibt im SelectPiece Zustand

UC-ServerState-36 Wechsel von SelectPiece in MovePiece

Übersicht

Name	Wechsel von SelectPiece in MovePiece
ID	UC-ServerState-36
Zweck	Ein Spieler hat ein valide Figur gewählt und das Spiel geht weiter.

Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand SelectPiece
Kurzbeschreibung	Wenn der Spieler ein Figur gewählt hat, welche vom Server validiert wurde, dann wechselt der Server seinen Zustand.
Nachbedingung	Server ist im Zustand MovePiece

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Server empfängt eine ConfirmPiece-Message 2. Falls ja, dann wird eine AnimationPiece-Message gesendet.	2. Server überprüft, ob die Piece valide ist. 4. Server wechselt den Zustand in MovePiece

--	--

UC-ServerState-37 Wechsel von StartPiece in StartPiece

Übersicht	
-----------	--

Name	Wechsel von StartPiece in StartPiece
ID	UC-ServerState-37
Zweck	Spieler hat eine invalide Figur gewählt
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand StartPiece
Kurzbeschreibung	Wenn ein Spieler eine Figur auswählt, welche er nicht wählen kann / darf. Kann bekommt dieser eine Antwort von Server, dass eine neue Figur gewählt werden soll.
Nachbedingung	Server ist im Zustand StartPiece

--	--

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Server empfängt eine ConfirmPiece-Message 3. Wenn nein, dann wird eine StartPiece-Message gesendet	2. Server überprüft, ob die Piece valide ist. 4. Server bleibt im StartPiece Zustand

UC-ServerState-38 Wechsel von StartPiece in MovePiece

Übersicht

Name	Wechsel von StartPiece in MovePiece
ID	UC-ServerState-38
Zweck	Ein Spieler hat ein valide Figur gewählt und das Spiel geht weiter.
Aktoren	Server, Client
Vorbedingungen	Server ist im Zustand StartPiece
Kurzbeschreibung	Wenn der Spieler ein Figur gewählt hat, welche vom Server validiert wurde, dann wechselt der Server seinen Zustand.
Nachbedingung	Server ist im Zustand MovePiece

Ablauf

Aktor	System
1. Server empfängt eine ConfirmPiece-Message 2. Falls ja, dann wird eine AnimationPiece-Message gesendet.	2. Server überprüft, ob die Piece valide ist. 4. Server wechselt den Zustand in MovePiece

UC-ClientState

UC-ClientState-01 Nach der Initialisierung im Zustand Dialogs

Übersicht	
Name	Nach der Initialisierung im Zustand Dialogs
ID	UC-ClientState-01
Zweck	Der Client wird nach der erfolgreichen Initialisierung in den Zustand Dialogs versetzt.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client ist erfolgreich initialisiert.
Kurzbeschreibung	Der Client ist startbereit und zeigt die Dialog-Schnittstelle an.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Dialogs, bereit für Benutzerinteraktion.
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Client prüft, ob die Initialisierung erfolgreich war.	2. Der Zustand wechselt in Dialogs

UC-ClientState-02 Wechseln von Dialogs in Game

Übersicht	
Name	Wechseln von Dialogs in Game
ID	UC-ClientState-02
Zweck	Der Client wechselt von dem Zustand Dialogs in den Zustand Game, nachdem dieser eine StartGame
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand

	Dialogs und er hat eine StartGameMessage erhalten.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer startet ein Spiel und der Client stellt auf den Spielmodus um.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Game-Zustand.

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Der Benutzer klickt auf Spiel starten.	2. Der Client wechselt den Zustand von Dialogs zu Game. 3. Die Spielumgebung wird geladen.

UC-ClientState-03 Wechseln von Dialogs in Endzustand von ClientState

Übersicht	
-----------	--

Name	Wechseln von Dialogs in Endzustand von ClientState
ID	UC-ClientState-03
Zweck	Der Client wechselt in den Endzustand und beendet die Anwendung.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Dialogs.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer beendet die Anwendung.
Nachbedingung	Der Client wird heruntergefahren und der Zustand auf Endzustand gesetzt.

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Der Benutzer klickt auf Beenden.	2. Der Client wechselt in den Endzustand.

UC-ClientState-04 Wechseln von Game in Ceremony

Übersicht	
Name	Wechseln von Game in Ceremony
ID	UC-ClientState-04
Zweck	Nach dem Spiel wird der Client in den Ceremony-Zustand versetzt, da er die Ceremony Message bekommen hat.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Das Spiel ist erfolgreich abgeschlossen. Client erhielt Ceremony Message
Kurzbeschreibung	Der Client zeigt eine Zeremonie für die Gewinner und beendet die Spielsitzung.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Ceremony.

Ablauf

Aktor	System
1. Das Spiel wird beendet.	2. Der Client wechselt den Zustand zu Ceremony. 3. Eine Siegesanimation oder Auszeichnungsseite wird angezeigt.

UC-ClientState-05 Wechseln von Game in Interrupt

Übersicht	
Name	Wechseln von Game in Interrupt
ID	UC-ClientState-05
Zweck	Der Client pausiert das Spiel, nachdem der Client eine Interrupt Message bekommen hat.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Game-Zustand, und erhält die Message Interrupt.

Kurzbeschreibung	Der Benutzer unterbricht das Spiel, z. B. für eine Pause.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Interrupt.
Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Client wechselt den Zustand von Game zu Interrupt

UC-ClientState-06 Wechsel von Game in Dialogs

Übersicht	
Name	Wechsel von Game in Dialogs
ID	UC-ClientState-06
Zweck	Der Client kehrt vom Spiel in den Dialog-Zustand zurück.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Game.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer verlässt das Spiel und kehrt zur Dialogansicht zurück.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Dialogs.
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler klickt auf Verlassen	2. Der Zustand wechselt von Game zu Dialogs.

UC-ClientState-07 Wechsel von Interrupt in Interrupt

Übersicht	
Name	Wechsel von Interrupt in Interrupt

ID	UC-ClientState-07
Zweck	Der Client bleibt im Interrupt-Zustand
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich bereits im Zustand Interrupt
Kurzbeschreibung	Der Client bestätigt, dass die Pause weiterhin aktiv ist.
Nachbedingung	Der Client bleibt im Zustand Interrupt.

Ablauf

Aktor	System
	1. Der Zustand bleibt unverändert im Interrupt-Modus.

UC-ClientState-08 Wechsel von Interrupt in Game

Übersicht

Name	Wechsel von Interrupt in Game
ID	UC-ClientState-08
Zweck	Der Client nimmt das Spiel nach einer Unterbrechung wieder auf, da er eine ResumeGame Message erhalten hat.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Interrupt und erhielt eine Resume Game Message.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer kehrt zum Spiel zurück.
Nachbedingung	Der Client wechselt in den Zustand Game.

Ablauf

Aktor	System
	1. Der Client wechselt den Zustand von Interrupt zu Game.

UC-ClientState-09 Wechsel von Interrupt in Dialogs

Übersicht	
Name	Wechsel von Interrupt in Dialogs
ID	UC-ClientState-09
Zweck	Der Client verlässt das Spiel
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Interrupt
Kurzbeschreibung	Client wechselt von Zustand Interrupt zu Dialogs.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Dialogs.
Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Client wechselt den Zustand von Interrupt zu Dialogs

UC-ClientState-10 Wechsel von Ceremony in Dialogs

Übersicht	
Name	Wechsel von Ceremony in Dialogs
ID	UC-ClientState-10
Zweck	Nach der Siegeszeremonie kehrt der Client zur Dialogansicht zurück.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Ceremony
Kurzbeschreibung	Der Client wechselt nach Abschluss der Zeremonie zur Dialogansicht.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Dialogs.

Ablauf	
Aktor	System
1. Der Benutzer bestätigt den Abschluss der Zeremonie.	2. Der Client wechselt den Zustand von Ceremony zu Dialogs.

UC-ClientState-11 Wechsel von StartDialog in NetworkDialog 1

Übersicht	
Name	Wechsel von StartDialog in NetworkDialog 1
ID	UC-ClientState-11
Zweck	Spieler kann Spiel Hosten
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Client ist in Zustand StartDialog
Kurzbeschreibung	Host Sever
Nachbedingung	Client ist in Zustand NetworkDialog

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler drückt auf Knopf Host Game	2. Client wechselt zu Zustand NetworkDialog

UC-ClientState-12 Wechsel von StartDialog in NetworkDialog 2

Übersicht	
Name	Wechsel von StartDialog in NetworkDialog 2
ID	UC-ClientState-12
Zweck	Spieler kann Spiel beitreten
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Client ist in Zustand StartDialog

Kurzbeschreibung	Join Server
Nachbedingung	Client ist in Zustand NetworkDialog
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler drückt auf Knopf Join Game	2. Client wechselt zu Zustand NetworkDialog

UC-ClientState-13 Wechsel von StartDialog in Endzustand von Dialogs

Übersicht	
Name	Wechsel von StartDialog in Endzustand von Dialogs
ID	UC-ClientState-13
Zweck	Der Client beendet die Anwendung aus dem StartDialog.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand StartDialog.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer beendet die Anwendung.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Endzustand von Dialogs
Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt von StartDialog in den Endzustand von Dialogs.

UC-ClientState-14 Wechsel von NetworkDialog in StartDialog

Übersicht	
-----------	--

Name	Wechsel von NetworkDialog in StartDialog
ID	UC-ClientState-14
Zweck	Der Client wechselt vom Netzwerkdialog zurück zum Startdialog.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand NetworkDialog.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer kehrt aus dem Netzwerkdialog zur Startansicht zurück.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand StartDialog.
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Benutzer klickt auf Zurück.	2. Der Client wechselt den Zustand von NetworkDialog zu StartDialog.

UC-ClientState-15 Wechsel von NetworkDialog in NetworkDialog 1

Übersicht	
Name	Wechsel von NetworkDialog in NetworkDialog 1
ID	UC-ClientState-15
Zweck	Zustand bleibt in NetworkDialog
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Client ist in NetworkDialog
Kurzbeschreibung	IP Adresse bzw. Port Nummer unzulässig
Nachbedingung	Client ist in Zustand NetworkDialog
Ablauf	
Aktor	System

1. Spieler gibt unzulässige IP / Port nummer ein	2. Error Nachricht 3. Client bleibt in Zustand NetworkDialog
--	---

UC-ClientState-16 Wechsel von NetworkDialog in NetworkDialog 2

Übersicht

Name	Wechsel von NetworkDialog in NetworkDialog 2
ID	UC-ClientState-16
Zweck	Zustand bleibt in NetworkDialog
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Client ist in NetworkDialog
Kurzbeschreibung	IP Adresse bzw. Port Nummer zulässig
Nachbedingung	Client ist in Zustand NetworkDialog

Ablauf

Aktor	System
1. Gibt IP und Port ein	2. Client bleibt in NetworkDialog

UC-ClientState-17 Wechsel von NetworkDialog in Lobby

Übersicht

Name	Wechsel von NetworkDialog in Lobby
ID	UC-ClientState-17
Zweck	Der Client wechselt vom Netzwerkdialog in die Lobby für die Spielvorbereitung.
Aktoren	Client, Server
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand NetworkDialog.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer schließt die Netzwerkeinstellungen ab, verbindet sich mit dem Server und wechselt in die Lobby.

Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Lobby.
---------------	--

Ablauf

Aktor	System
1. Client verbindet sich mit Server 2. Server schickt LobbyAcceptMessage	3. Der Zustand wechselt von NetworkDialog zu Lobby

UC-ClientState-18 Wechsel von Lobby in StartDialog

Übersicht

Name	Wechsel von Lobby in StartDialog
ID	UC-ClientState-18
Zweck	Der Client kehrt von der Lobby zum Startdialog zurück.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Lobby.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer verlässt die Lobby und kehrt zum Startdialog zurück.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand StartDialog.

Ablauf

Aktor	System
1. Der Benutzer klickt auf Verlassen. 2. Client sendet LeaveGameMessage	3. Der Zustand wechselt von Lobby zu StartDialog.

UC-ClientState-19 Wechsel von Lobby in Lobby

Übersicht

Name	Wechsel von Lobby in Lobby
ID	UC-ClientState-19

Zweck	Der Client aktualisiert die Lobby, ohne den Zustand zu verlassen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Lobby.
Kurzbeschreibung	Die Lobby wird aktualisiert, um neue Informationen anzuzeigen.
Nachbedingung	Der Client bleibt im Zustand Lobby.

Ablauf	
Aktor	System
	1. Die Ansicht in der Lobby wird aktualisiert.

UC-ClientState-20 Wechsel von Lobby in RollRankingDice

Übersicht	
Name	Wechsel von Lobby in RollRankingDice
ID	UC-ClientState-20
Zweck	Der Client wechselt von der Lobby in den Zustand RollRankingDice, um die Startreihenfolge zu ermitteln.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Lobby.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer initiiert den Würfelwurf für die Rangbestimmung.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand RollRankingDice.
Ablauf	
Aktor	System
1. Client empfängt StartGame Message	2. Der Zustand wechselt von Lobby zu RollRankingDice.

UC-ClientState-21 Wechsel von DetermineStartPlayer in Wait

Übersicht

Name	Wechsel von DetermineStartPlayer in Wait
ID	UC-ClientState-21
Zweck	Der Client wechselt von der Startspielerbestimmung in den Wartezustand.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand DetermineStartPlayer.
Kurzbeschreibung	Die Startspielerbestimmung ist abgeschlossen, und der Client wartet auf den nächsten Schritt.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Wait

Ablauf

Aktor	System
1. Client empfängt RankingResponse	2. Der Zustand wechselt zu Wait.

UC-ClientState-22 Wechsel von Wait in Animation

Übersicht

Name	Wechsel von Wait in Animation
ID	UC-ClientState-22
Zweck	Der Client wechselt von Wait in den Zustand Animation, um eine Animation anzuzeigen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Wait.
Kurzbeschreibung	Der Client startet eine Animation.

Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Animation.
Ablauf	
Aktor	System
	1. Ein Trigger für die Animation wird aktiviert. (e.g MoveMessage, PlayCard message) 2. Der Zustand wechselt von Wait zu Animation.

UC-ClientState-23 Wechsel von Wait in Turn

Übersicht	
Name	Wechsel von Wait in Turn
ID	UC-ClientState-23
Zweck	Der Client wechselt von Wait in den Zustand Turn, um den Zug des Spielers zu beginnen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Wait und der nächste Zug ist bereit.
Kurzbeschreibung	Der Client wechselt von dem Zustand Wait in Turn
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Turn.

Ablauf	
Aktor	System
1. Client empfängt ActivePlayerMessage mit sich als ActivePlayer	2. Der Zustand wechselt von Wait zu Turn.

UC-ClientState-24 Wechsel von Wait in Endzustand

Übersicht	
-----------	--

Name	Wechsel von Wait in Endzustand
ID	UC-ClientState-24
Zweck	Der Client beendet das Spiel und wechselt von Wait in den Endzustand.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Wait
Kurzbeschreibung	Das Spiel endet und der Client wird geschlossen oder zur Hauptansicht zurückgesetzt.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Endzustand

Ablauf

Aktor	System
1. Client sendet LeaveGameMessage	2. Der Zustand wechselt zu Endzustand.

UC-ClientState-25 Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Endzustand

Übersicht

Name	Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Endzustand
ID	UC-ClientState-25
Zweck	Der Client beendet einen laufenden Zug und geht direkt in den Endzustand.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich in einem Unterzustand von Turn.
Kurzbeschreibung	Der aktuelle Zug wird abgebrochen und das Spiel beendet.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Endzustand von Turn.

Ablauf

Aktor	System
-------	--------

1. Client sendet LeaveGameMessage	2. Der Zustand wechselt aus Turn-Unterzuständen direkt zum Endzustand.
-----------------------------------	--

UC-ClientState-26 Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Wait

Übersicht

Name	Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Wait
ID	UC-ClientState-26
Zweck	Der Client wechselt aus einem Unterzustand von Turn zurück in Wait.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich in einem Unterzustand von Turn.
Kurzbeschreibung	Der Zug wird unterbrochen und der Client wartet auf den nächsten Trigger.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Wait.

Ablauf

Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt von einem Turn-Unterzustand zu Wait.

UC-ClientState-27 Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Spectator

Übersicht

Name	Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Spectator
ID	UC-ClientState-27
Zweck	Der Client wechselt in den Zuschauermodus während eines Zugs.

Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich in einem Unterzustand von Turn.
Kurzbeschreibung	Der Client schaltet in den Zuschauermodus
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Spectator

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Spieler erreicht das Spielziel 2. Client empfängt NoTurnMessage	3. Der Zustand wechselt in Spectator.

UC-ClientState-28 Wechseln von Spectator in Endzustand

Übersicht	
Name	Wechseln von Spectator in Endzustand
ID	UC-ClientState-28
Zweck	Der Client beendet den Zuschauermodus und wechselt in den Endzustand.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Spectator.
Kurzbeschreibung	Der Zuschauermodus wird beendet und der Client wird geschlossen
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Endzustand.

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
1. Client sendet LeaveGameMessage	2. Der Zustand Spectator wechselt zu Endzustand.

UC-ClientState-29 Wechsel von allen Unterzuständen von PowerCard in PlayPowerCard

Übersicht

Name	Wechsel von allen Unterzuständen von PowerCard in PlayPowerCard
ID	UC-ClientState-29
Zweck	Der Client wechselt von einem Unterzustand von PowerCard in den Zustand PlayPowerCard.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich in einem Unterzustand von PowerCard
Kurzbeschreibung	Der Benutzer spielt eine Power-Karte.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand PlayPowerCard.

Ablauf

Aktor	System
1. Client erhält PlayCardMessage	1. Der Zustand wechselt von allen Unterzuständen von PowerCard zu PlayPowerCard.

UC-ClientState-30 Wechsel von allen Unterzuständen von PowerCard in RollDice

Übersicht

Name	Wechsel von allen Unterzuständen von PowerCard in RollDice
ID	UC-ClientState-30
Zweck	Der Client wechselt von einem Unterzustand von PowerCard in den Zustand RollDice
Aktoren	Client

Vorbedingungen	Der Client befindet sich in einem Unterzustand von PowerCard.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer entscheidet sich nach der Power-Karten-Auswahl für das Würfeln.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand RollDice.

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt von allen Unterzuständen von PowerCard zu RollDice.

UC-ClientState-31 Wechsel von PlayPowerCard in PlayPowerCard

Übersicht	
-----------	--

Name	Wechsel von PlayPowerCard in PlayPowerCard
ID	UC-ClientState-31
Zweck	Der Client bleibt im Zustand PlayPowerCard
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand PlayPowerCard.
Kurzbeschreibung	Der Spieler spielt eine weitere Power-Karte, ohne den Zustand zu verlassen.
Nachbedingung	Der Client verbleibt im Zustand PlayPowerCard.

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
	1. Der Zustand bleibt PlayPowerCard.

UC-ClientState-32 Wechsel von PlayPowerCard in RollDice

Übersicht	
Name	Wechsel von PlayPowerCard in RollDice
ID	UC-ClientState-32
Zweck	Nach verwendung einer PowerCard wechselt der Client in den Zustand RollDice.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand PlayPowerCard
Kurzbeschreibung	Nach verwendung einer PowerCard wechselt der Client in den Zustand RollDice.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand RollDice

Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt zu RollDice.

UC-ClientState-33 Wechsel von RollDice in RollDice

Übersicht	
Name	Wechsel von RollDice in RollDice
ID	UC-ClientState-33
Zweck	Der Client bleibt für einen zweiten oder dritten würfelwurf im Zustand RollDice.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand RollDice.
Kurzbeschreibung	Der Client bleibt für einen zweiten oder dritten würfelwurf im Zustand RollDice.
Nachbedingung	Der Client verbleibt im Zustand RollDice.

Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand bleibt unverändert in RollDice.

UC-ClientState-34 Wechsel von RollDice in ChoosePiece

Übersicht	
Name	Wechsel von RollDice in ChoosePiece
ID	UC-ClientState-34
Zweck	Der Client wechselt vom Zustand RollDice in den Zustand ChoosePiece.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand RollDice.
Kurzbeschreibung	Der Client wechselt vom Zustand RollDice in den Zustand ChoosePiece.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand ChoosePiece.

Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt zu ChoosePiece, um eine Spielfigur auszuwählen.

UC-ClientState-35 Wechsel von RollDice in Wait (from Game)

Übersicht	
Name	Wechsel von RollDice in Wait (from Game)
ID	UC-ClientState-35

Zweck	Wurde kein valides Würfelerggebnis geworfen, wechselt der Client in den Zustand Wait.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand RollDice.
Kurzbeschreibung	Wurde kein valides Würfelerggebnis geworfen, wechselt der Client in den Zustand Wait.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Wait.

Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt zu Wait.

UC-ClientState-36 Wechsel von ChoosePiece in Wait (from Game)

Übersicht	
Name	Wechsel von ChoosePiece in Wait (from Game)
ID	UC-ClientState-36
Zweck	Der Client wechselt während der Auswahl einer Spielfigur in den Wartezustand.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand ChoosePiece.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer pausiert die Auswahl und der Client wartet auf eine Fortsetzung.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Wait.
Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt zu Wait.

UC-ClientState-37 Wechsel von ChoosePiece in MovePiece

Übersicht

Name	Wechsel von ChoosePiece in MovePiece
ID	UC-ClientState-37
Zweck	Der Client wechselt vom Zustand ChoosePiece in den Zustand MovePiece.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand ChoosePiece.
Kurzbeschreibung	Der Client erhält die Message 'MoveMessage' und wechselt in den MovePiece-State
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand MovePiece

Ablauf

Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt zu MovePiece, um die Spielfigur zu bewegen.

UC-ClientState-38 Wechsel von MovePiece in Wait (from Game)

Übersicht

Name	Wechsel von MovePiece in Wait (from Game)
ID	UC-ClientState-38
Zweck	Nach dem Bewegen der Figur ist der Zug des Clients zu Ende und er wechselt in den Zustand Wait.
Aktoren	Client

Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand MovePiece.
Kurzbeschreibung	Nach dem Bewegen der Figur ist der Zug des Clients zu Ende und er wechselt in den Zustand Wait.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Wait.
Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt zu Wait.

UC-ClientState-39 Wechsel von MovePiece in Spectator (from Game)

Übersicht	
Name	Wechsel von MovePiece in Spectator (from Game)
ID	UC-ClientState-39
Zweck	Der Client erhält er die Message 'Spectator' und wechselt vom Zustand MovePiece in den Zustand Spectator.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand MovePiece.
Kurzbeschreibung	Der Client erhält er die Message 'Spectator' und wechselt vom Zustand MovePiece in den Zustand Spectator.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Spectator.
Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt von MovePiece zu Spectator.

UC-ClientState-40 Wechsel von MovePiece in Ceremony (from ClientState)

Übersicht

Name	Wechsel von MovePiece in Ceremony (from ClientState)
ID	UC-ClientState-40
Zweck	Der Client wechselt von MovePiece in den Zustand Ceremony, um eine Sieges- oder Abschlusszeremonie anzuzeigen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client ist in Turn in MovePiece
Kurzbeschreibung	Der Client befindet sich im Zustand MovePiece und erhält die Nachricht Ceremony und wechselt in Ceremony
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Ceremony.

Ablauf

Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt von MovePiece zu Ceremony.

UC-ClientState-41 Wechsel von ChoosePowerCard in ChoosePowerCard

Übersicht

Name	Wechsel von ChoosePowerCard in ChoosePowerCard
ID	UC-ClientState-41
Zweck	Der Client bleibt im Zustand ChoosePowerCard, bekommt Messages und verlässt diesen nicht
Aktoren	Client

Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand ChoosePowerCard.
Kurzbeschreibung	Der Client bleibt im Zustand ChoosePowerCard, bekommt Messages und verlässt diesen nicht
Nachbedingung	Der Client verbleibt im Zustand ChoosePowerCard.

Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand bleibt ChoosePowerCard.

UC-ClientState-42 Wechsel von ChoosePowerCard in RollDice

Übersicht	
Name	Wechsel von ChoosePowerCard in RollDice
ID	UC-ClientState-42
Zweck	Der Client wechselt von ChoosePowerCard in den Zustand RollDice, um das Spiel fortzusetzen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand ChoosePowerCard.
Kurzbeschreibung	Der Client bekommt die Nachricht RollDice, wechselt dann in RollDice.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand RollDice.
Ablauf	
Aktor	System
	Der Zustand wechselt zu RollDice.

UC-ClientState-43 Wechsel von ChoosePowerCard in Swap

Übersicht

Name	Wechsel von ChoosePowerCard in Swap
ID	UC-ClientState-43
Zweck	Der Client wechselt von ChoosePowerCard in den Zustand Swap, um eine Tauschaktion auszuführen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand ChoosePowerCard.
Kurzbeschreibung	Der Spieler bekommt die Message SelectPieces und wechselt in Swap
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Swap

Ablauf

Aktor	System
	Der Zustand wechselt zu Swap.

UC-ClientState-44 Wechsel von ChoosePowerCard in Shield

Übersicht

Name	Wechsel von ChoosePowerCard in Shield
ID	UC-ClientState-44
Zweck	Der Client wechselt von ChoosePowerCard in den Zustand Shield, um eine Schutzaktion auszuführen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand ChoosePowerCard.

Kurzbeschreibung	Der Benutzer erhält die Message SelectPieces und wechselt in Shield
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Shield.
Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt zu Shield.

UC-ClientState-45 Wechsel von Shield in Shield

Übersicht	
Name	Wechsel von Shield in Shield
ID	UC-ClientState-45
Zweck	Der Client bleibt im Zustand Shield, um den Schutzmodus weiterhin aktiv zu halten.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Shield.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer bekommt Messages und verlässt diesen State nicht.
Nachbedingung	Der Client verbleibt im Zustand Shield.
Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand bleibt Shield.

UC-ClientState-46 Wechsel von Shield in Endzustand von PowerCard

Übersicht	
Name	Wechsel von Shield in Endzustand von PowerCard

ID	UC-ClientState-46
Zweck	Ein Client kann eine Schildkarte ausspielen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Shield.
Kurzbeschreibung	Der Schutzmodus wird deaktiviert und das Spiel wird beendet.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Endzustand von PowerCard, d. h. den Zustand PlayPowerCard.

Ablauf

Aktor	System
1. Client empfängt eine PlayPowerCard-Message.	2. Client wechselt in den Endzustand von PowerCard, d. h. den Zustand PlayPowerCard.

UC-ClientState-47 Wechsel von Swap in Endzustand von PowerCard

Übersicht

Name	Wechsel von Swap in Endzustand von PowerCard
ID	UC-ClientState-47
Zweck	Ein Client kann eine Tauschaktion ausführen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Swap
Kurzbeschreibung	Ein Client kann eine Tauschaktion ausführen.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Endzustand.

Ablauf

Aktor	System
-------	--------

1. Client empfängt eine PlayPowerCard-Message.	2. Client wechselt in den Endzustand von PowerCard, d. h. den Zustand PlayPowerCard.
--	--

UC-ClientState-48 Wechsel von NoPiece in WaitingPiece

Übersicht	
Name	Wechsel von NoPiece in WaitingPiece
ID	UC-ClientState-48
Zweck	Der Client wechselt von NoPiece in den Zustand WaitingPiece, um eine Figur aus dem Wartebereich auszuwählen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand NoPiece.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer hat keine Spielfigur ausgewählt und wartet auf die Auswahl einer Figur.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand WaitingPiece.

Ablauf	
Aktor	System
1. Client empfängt eine WaitingPiece-Message	2. Client wechselt in den WaitingPiece Zustand

UC-ClientState-49 Wechsel von NoPiece in SelectPiece

Übersicht	
Name	Wechsel von NoPiece in SelectPiece
ID	UC-ClientState-49
Zweck	Der Client wechselt von NoPiece in den Zustand SelectPiece, um eine Spielfigur auszuwählen.
Aktoren	Client

Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand NoPiece.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer entscheidet sich, eine Spielfigur zur Auswahl anzuklicken.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand SelectPiece.
Ablauf	
Aktor	System
1. Client empfängt eine SelectPiece-Message.	2. Der Client wechselt von NoPiece zu SelectPiece.

UC-ClientState-50 Wechsel von NoPiece in StartPiece

Übersicht	
Name	Wechsel von NoPiece in StartPiece
ID	UC-ClientState-50
Zweck	Der Client wechselt von NoPiece in den Zustand StartPiece, um eine Spielfigur ins Spiel zu bringen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand NoPiece.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer bringt eine Spielfigur ins Spiel.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand StartPiece.
Ablauf	
Aktor	System
1. Client empfängt eine SelectStartPiece-Message	2. Der Client wechselt von NoPiece zu StartPiece.

UC-ClientState-51 Wechsel von NoPiece in Wait (from Game)

Übersicht

Name	Wechsel von NoPiece in Wait (from Game)
ID	UC-ClientState-51
Zweck	Der Client pausiert den Auswahlprozess der Spielfigur und wechselt in den Zustand Wait.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand NoPiece.
Kurzbeschreibung	Der Spieler hat keine Option eine Figur auszuwählen.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Wait.

Ablauf

Aktor	System
1. Client empfängt eine NoTurn-Message.	2. Der Zustand wechselt von NoPiece zu Wait (von Game).

UC-ClientState-52 Wechsel von WaitingPiece in WaitingPiece

Übersicht

Name	Wechsel von WaitingPiece in WaitingPiece
ID	UC-ClientState-52
Zweck	Der Client bleibt im Zustand WaitingPiece, um weiter auf eine Spielfigur zu warten.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand

	WaitingPiece.
Kurzbeschreibung	Der Client wartet weiter auf die Auswahl einer Spielfigur.
Nachbedingung	Der Client verbleibt im Zustand WaitingPiece.
Ablauf	
Aktor	System
1. Client wählt eine Figur an oder ab. oder 1. Client sendet eine ConfirmPiece-Message.	2. Client bleibt im WaitingPiece Zustand

UC-ClientState-53 Wechsel von WaitingPiece in Endzustand von ChoosePiece

Übersicht	
Name	Wechsel von WaitingPiece in Endzustand von ChoosePiece
ID	UC-ClientState-53
Zweck	Der Client beendet den Wartemodus und geht in den Endzustand des ChoosePiece-Prozesses über.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand WaitingPiece.
Kurzbeschreibung	Die Wartezeit ist beendet, und der Auswahlprozess endet
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Endzustand von ChoosePiece.
Ablauf	
Aktor	System
1. Client empfängt eine AnimationPiece-Message	1. Der Client wechselt in den Endzustand von ChoosePiece.

UC-ClientState-54 Wechsel von SelectPiece in SelectPiece

Übersicht

Name	Wechsel von SelectPiece in SelectPiece
ID	UC-ClientState-54
Zweck	Der Client verbleibt im Zustand SelectPiece, um weiterhin eine Spielfigur auszuwählen
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand SelectPiece
Kurzbeschreibung	Der Zustand bleibt SelectPiece
Nachbedingung	Der Client verbleibt im Zustand SelectPiece

Ablauf

Aktor	System
1. Client wählt eine Figur an / ab. oder 1. Client sendet eine CofirmPiece-Message.	2. Client bleibt im Zustand SelectPiece Zustand

UC-ClientState-55 Wechsel von SelectPiece in Endzustand von ChoosePiece

Übersicht

Name	Wechsel von SelectPiece in Endzustand von ChoosePiece
ID	UC-ClientState-55
Zweck	Der Client beendet den Auswahlprozess der Spielfigur und wechselt in den Endzustand von ChoosePiece.
Aktoren	Client

Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand SelectPiece.
Kurzbeschreibung	Die Auswahl der Spielfigur ist abgeschlossen.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Endzustand von ChoosePiece.
Ablauf	
Aktor	System
1. Client empfängt eine AnimationPiece-Message	2. Der Client wechselt in den Endzustand von ChoosePiece.

UC-ClientState-56 Wechsel von StartPiece in StartPiece

Übersicht	
Name	Wechsel von StartPiece in StartPiece
ID	UC-ClientState-56
Zweck	Der Client verbleibt im Zustand StartPiece, um die Spielfigur weiterhin ins Spiel zu bringen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand StartPiece.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer bestätigt, dass er die Spielfigur weiterhin ins Spiel bringen möchte.
Nachbedingung	Der Client verbleibt im Zustand StartPiece.
Ablauf	
Aktor	System
1. Client wählt eine Figur an / ab. oder 1. Client sendet eine ConfirmPiece-Message	2. Der Zustand bleibt StartPiece.

UC-ClientState-57 Wechsel von StartPiece in Endzustand von ChoosePiece

Übersicht

Name	Wechsel von StartPiece in Endzustand von ChoosePiece
ID	UC-ClientState-57
Zweck	Der Client beendet den Prozess des Spielfigurstarts und wechselt in den Endzustand von ChoosePiece.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand StartPiece.
Kurzbeschreibung	Wechsel von StartPiece in Endzustand von ChoosePiece
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Endzustand von ChoosePiece.

Ablauf

Aktor	System
1. Client empfängt eine AnimationPiece-Message	2. Der Client wechselt in den Endzustand von ChoosePiece.

UC-ClientState-58 Wechsel von RollRankingDice in WaitRanking

Übersicht

Name	Wechsel von RollRankingDice in WaitRanking
ID	UC-ClientState-58
Zweck	Der Client wechselt von RollRankingDice in den Zustand WaitRanking, um auf die Ergebnisse des Rangfolge-Wurfs zu warten.
Aktoren	Client

Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand RollRankingDice
Kurzbeschreibung	Der Würfelwurf für die Rangbestimmung ist abgeschlossen, und der Client wartet auf die Auswertung.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand WaitRanking

Ablauf	
Aktor	System
1. Client sendet eine Dice-Message an den Server, um ein Würfelergebnis zu erhalten.	2. Der Zustand wechselt zu WaitRanking.

UC-ClientState-59 Wechsel von WaitRanking in RollRankingDice

Übersicht	
Name	Wechsel von WaitRanking in RollRankingDice
ID	UC-ClientState-59
Zweck	Der Client wechselt von WaitRanking zurück in den Zustand RollRankingDice, um einen erneuten Rangfolge-Wurf durchzuführen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand WaitRanking.
Kurzbeschreibung	Der Benutzer oder das System entscheidet sich, den Rangfolge-Wurf zu wiederholen.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand RollRankingDice.
Ablauf	
Aktor	System

1. Client empfängt eine RollRankingDice-Message	2. Der Zustand wechselt zu RollRankingDice.
---	---

UC-ClientState-60 Wechsel von WaitRanking in Endzustand von DetermineStartingPlayer

Übersicht

Name	Wechsel von WaitRanking in Endzustand von DetermineStartingPlayer
ID	UC-ClientState-60
Zweck	Der Client beendet den Prozess der Rangbestimmung und wechselt in den Endzustand von DetermineStartingPlayer.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand WaitRanking.
Kurzbeschreibung	Wurde eine Zugreihenfolge festgelegt, ist das auswürfeln des Startspielers beendet und der Client wechselt in den Endzustand.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Endzustand von DetermineStartingPlayer.

Ablauf

Aktor	System
1. Client empfängt eine Wait-Message	2. Der Zustand wechselt in den Endzustand von DetermineStartingPlayer.

UC-ClientState-61 Wechsel von Podium in Statistics

Übersicht

Name	Wechsel von Podium in Statistics
ID	UC-ClientState-61

Zweck	Der Client wechselt vom Zustand Podium in den Zustand Statistics, um statistische Daten des Spiels anzuzeigen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Podium.
Kurzbeschreibung	Nach der Siegerehrung werden die Spielstatistiken angezeigt.
Nachbedingung	Der Client befindet sich im Zustand Statistics.

Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt zu Statistics.

UC-ClientState-62 Wechsel von Statistics in Endzustand

Übersicht	
Name	Wechsel von Statistics in Endzustand
ID	UC-ClientState-62
Zweck	Der Client wechselt vom Zustand Statistics in den Endzustand, um die Anwendung zu beenden.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client befindet sich im Zustand Statistics
Kurzbeschreibung	Das Spiel wird durch drücken des "Verlassen"-Buttons am Ende der Statistiken verlassen.
Nachbedingung	Der Client wechselt in den Endzustand.

Ablauf	
Aktor	System
	1. Der Zustand wechselt in den Endzustand.

UC-ClientState-63 Wechsel von MainSettings in VideoSettings

Übersicht

Name	Wechsel von MainSettings in VideoSettings
ID	UC-ClientState-63
Zweck	Der Spieler wählt Videosettings
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Client ist in MainSettings
Kurzbeschreibung	Durch drücken der des "Video"-Buttons wird in den Zustand VideoSettings gewechselt.
Nachbedingung	Der Client ist in VideoSettings

Ablauf

Aktor	System
Der Spieler wählt Videosettings	

UC-ClientState-64 Wechsel von MainSettings in AudioSettings

Übersicht

Name	Wechsel von MainSettings in AudioSettings
ID	UC-ClientState-64
Zweck	Der Spieler wählt Audiosettings
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client ist in MainSettings
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt Audiosettings
Nachbedingung	Der Client ist in den AudioSettings

Ablauf	
Aktor	System
Der Spieler wählt Audiosettings	

UC-ClientState-65 Wechsel von MainSettings in Endzustand

Übersicht	
Name	Wechsel von MainSettings in Endzustand
ID	UC-ClientState-65
Zweck	Der Client geht von den Setting in den vorherigen Zustand oder in das Spielende
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client ist in den MainSettings
Kurzbeschreibung	Durch drücken der "Esc"-Taste oder des "Zurück"-Buttons wird in den vorherigen Unterzustand von ClientState zurückgewechselt.
Nachbedingung	Der Client ist im vorherigen Zustand.

Ablauf	
Aktor	System
Der Client drückt auf Zurück der die "Esc"-Taste.	

UC-ClientState-66 Wechsel von VideoSettings in VideoSettings

Übersicht	
Name	Wechsel von VideoSettings in VideoSettings
ID	UC-ClientState-66
Zweck	Der Client stellt VideoSettings ein

Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client ist in den VideoSettings
Kurzbeschreibung	Der Client stellt die VideoSettings ein
Nachbedingung	Der Client ist in VideoSettings

Ablauf

Aktor	System
Der Client stellt die VideoSettings ein	Speichert die Einstellungen

UC-ClientState-67 Wechsel von VideoSettings in MainSettings

Übersicht

Name	Wechsel von VideoSettings in MainSettings
ID	UC-ClientState-67
Zweck	Der Spieler kehrt von den VideoSettings in die MainSettings zurück
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client ist in VideoSettings
Kurzbeschreibung	Der Client wählt zurück
Nachbedingung	Der Client ist in MainSettings

Ablauf

Aktor	System
Der Client wählt zurück	

UC-ClientState-68 Wechsel von AudioSettings in AudioSettings

Übersicht

Name	Wechsel von AudioSettings in AudioSettings
------	--

ID	UC-ClientState-68
Zweck	Der Client stellt AudioSettings ein
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Client ist in AudioSettings
Kurzbeschreibung	Der Client stellt AudioSettings ein
Nachbedingung	Client ist in AudioSettings

Ablauf

Aktor	System
Der Client stellt AudioSettings ein	speichert Audioeinstellungen

UC-ClientState-69 Wechsel von AudioSettings in MainSettings

Übersicht

Name	Wechsel von AudioSettings in AudioSettings
ID	UC-ClientState-69
Zweck	Der Client wählt zurück und kehrt in die MainSettingss zurück
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client ist in den AudioSettings
Kurzbeschreibung	Der Client wählt zurück
Nachbedingung	Der Client ist in den MainSettings

Ablauf

Aktor	System
Der Client wählt zurück	

UC-ClientState-70 Wechsel von allen Unterzuständen von ClientState in MainSettings

Übersicht	
Name	Wechsel von allen Unterzuständen von ClientState in MainSettings
ID	UC-ClientState-70
Zweck	Der Client kann von überall die Einstellungen aufrufen.
Aktoren	Client
Vorbedingungen	Der Client ist in einem Unterzustand von ClientState
Kurzbeschreibung	Drückt der Spieler die "Esc"-Taste oder den "Zahnrad"-Button wechselt der Client in den State MainSettings.
Nachbedingung	Der Client ist in den MainSettings
Ablauf	
Aktor	System
Der Client drückt die "Esc"-Taste oder den "Zahnrad"-Button	