

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

| | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|
| UC-Piece-04 | Figur wird geschlagen | 1 | - |
| UC-Piece-05 | Figur verlässt Wartebereich | 1 | - |
| UC-Piece-06 | Figur muss Startfeld verlassen | 1 | - |
| UC-Piece-07 | Figur muss Startfeld nicht verlassen | 1 | - |
| UC-Piece-08 | Figur kann Startfeld nicht verlassen | 1 | - |
| UC-Piece-09 | Figur landet auf Bonusfeld | 1 | - |
| UC-Piece-10 | Figur geht ins Haus | 1 | - |
| UC-Piece-11 | Figur bewegt sich im Haus | 1 | - |
| UC-Piece-12 | Figur kann sich im Haus nicht bewegen | 1 | - |
| UC-Piece-13 | Figur mit Schild steht auf Startfeld | 1 | - |
| UC-Piece-14 | Figur mit Schild wird geschlagen | 1 | - |
| UC-Piece-15 | Figur wird getauscht | 1 | |
| UC-Piece-16 | Figur wird durch Schild geschützt (Feld) | 1 | |
| UC-Piece-17 | Figur verliert Schild | 1 | |
| UC-Piece-18 | Figur befindet sich auf finale Position im Haus | 1 | - |
| | | | |
| UC-Server-01 | Server startet | 1 | - |
| UC-Server-02 | Server akzeptiert Beitrittsanfrage | 1 | - |
| UC-Server-03 | Server wird beendet | 1 | - |
| UC-Server-04 | Server beendet Spiel | 1 | - |
| UC-Server-05 | Server verweigert Wiedereinstieg | 2 | - |
| UC-Server-06 | Server kann maximal 4 Verbindungen aufbauen | 1 | - |
| | | | |
| UC-Client-01 | Client bricht Verbindung ab | 1 | - |
| UC-Client-02 | Client baut Verbindung auf | 1 | - |
| UC-Client-03 | Client kann Verbindung nicht aufbauen | 1 | - |
| UC-Client-04 | Client verbindet sich nach Verbindungsverlust | 2 | - |
| UC-Client-05 | Client verliert Verbindung | 1 | - |
| | | | |
| -----Use-Cases DIALOG----- | | | |
| | | | |
| UC-StartDialog-01 | Spieler gibt Name ein | 2 | - |

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

| | | | |
|----------------------------------|---------------------------------|---|---|
| UC-Settings-02 | Schließt Einstellungsmenü | 2 | - |
| UC-Settings-03 | Öffnet Audioeinstellungen | 2 | - |
| UC-Settings-04 | Öffnet Videoeinstellungen | 2 | - |
| UC-Settings-05 | Bricht Verbindung ab | 1 | - |
| | | | |
| UC-AudioSettings-01 | Gesamtlautstärke wird angepasst | 2 | - |
| UC-AudioSettings-02 | Musiklautstärke wird angepasst | 2 | - |
| UC-AudioSettings-03 | Effektlautstärke wird angepasst | 2 | - |
| UC-AudioSettings-04 | Audioeinstellungen schließen | 2 | - |
| | | | |
| UC-VideoSettings-01 | Vollbild/Fenster wechseln | 3 | - |
| UC-VideoSettings-02 | VSynC an/aus | 3 | - |
| UC-VideoSettings-03 | Auflösung anpassen | 3 | - |
| UC-VideoSettings-04 | Videoeinstellungen schließen | 2 | |
| | | | |
| -----Use-Cases MEDIA----- | | | |
| | | | |
| UC-ClientView-01 | Anzeigen Figur im Wartebereich | 1 | - |
| UC-ClientView-02 | Anzeigen Figur im Spiel | 1 | - |
| UC-ClientView-03 | Anzeigen Figur im Haus | 1 | - |
| UC-ClientView-04 | Anzeigen Spielerzug | 2 | - |
| UC-ClientView-05 | Anzeigen Spielerfortschritt | 3 | - |
| UC-ClientView-06 | Bonuskarten-Stapel | 1 | - |
| UC-ClientView-07 | Bonuskarten-Ablagestapel | 1 | - |
| | | | |
| UC-ClientSound-01 | Hintergrundmusik spielt | 2 | - |
| UC-ClientSound-02 | Effektsounds spielen | 2 | - |
| | | | |
| UC-Camera-01 | Rotation links | 3 | - |
| UC-Camera-02 | Rotation rechts | 3 | |
| UC-Camera-03 | Heranzoomen | 3 | - |
| UC-Camera-04 | Herauszoomen | 3 | - |

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

| | | | | |
|-------------------|---|---|---|--|
| UC-ServerState-09 | Wechsel von Ceremony in Endzustand ServerState | 1 | - | |
| UC-ServerState-10 | Wechsel von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer 1 | 1 | - | |
| UC-ServerState-11 | Wechsel von DetermineStartPlayer in DetermineStartPlayer 2 | 1 | - | |
| UC-ServerState-12 | Wechsel von DetermineStartPlayer in Animation | 1 | | |
| UC-ServerState-13 | Wechsel von Animation, in Powercard in Turn | 1 | - | |
| UC-ServerState-14 | Wechsel von Turn in Animation | 1 | - | |
| UC-ServerState-15 | Wechsel von Turn in Endzustand von Game | 1 | - | |
| UC-ServerState-16 | Wechsel von PowerCard in PowerCard | 1 | - | |
| UC-ServerState-17 | Wechsel von PowerCard in PlayPowerCard | 1 | - | |
| UC-ServerState-18 | Wechsel von PlayPowerCard in RollDice | 1 | - | |
| UC-ServerState-19 | Wechsel von ChoosePiece in MovePiece | 1 | - | |
| UC-ServerState-20 | Wechsel von MovePiece in Endzustand von Turn | 1 | - | |
| UC-ServerState-21 | Wechsel von MovePiece in FirstRoll in RollDice | 1 | - | |
| UC-ServerState-22 | Wechsel von FirstRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece | 1 | - | |
| UC-ServerState-23 | Wechsel von FirstRoll in SecondRoll | 1 | - | |
| UC-ServerState-24 | Wechsel von SecondRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece | 1 | - | |
| UC-ServerState-25 | Wechsel von SecondRoll in ThirdRoll | 1 | - | |
| UC-ServerState-26 | Wechsel von ThirdRoll in Endzustand von RollDice, in NoPiece von ChoosePiece | 1 | - | |
| UC-ServerState-27 | Wechsel von ThirdRoll in Endzustand von Turn | 1 | - | |
| UC-ServerState-28 | Wechsel von NoPiece in WaitingPiece | 1 | - | |
| UC-ServerState-29 | Wechsel von NoPiece in NoTurn | 1 | - | |
| UC-ServerState-30 | Wechsel von NoTurn in Endzustand von Turn | 1 | - | |
| UC-ServerState-31 | Wechsel von WaitingPiece in WaitingPiece | 1 | - | |
| UC-ServerState-32 | Wechsel von WaitingPiece in MovePiece von Turn | 1 | - | |
| UC-ServerState-33 | Wechsel von NoPiece in SelectPiece | 1 | - | |
| UC-ServerState-34 | Wechsel von NoPiece in StartPiece | 1 | - | |
| UC-ServerState-35 | Wechsel von SelectPiece in SelectPiece | 1 | - | |
| UC-ServerState-36 | Wechsel von SelectPiece in MovePiece | 1 | - | |
| UC-ServerState-37 | Wechsel von StartPiece in StartPiece | 1 | - | |
| UC-ServerState-38 | Wechsel von StartPiece in MovePiece | 1 | - | |
| | | | | |

| -----Use-Cases Client State----- | | | | |
|----------------------------------|---|---|---|-----|
| | | | | |
| UC-ClientState-01 | Nach der Initialisierung im Zustand Dialogs | 1 | - | |
| UC-ClientState-02 | Wechseln von Dialogs in Game | 1 | - | |
| UC-ClientState-03 | Wechseln von Dialogs in Endzustand von ClientState | 1 | - | |
| UC-ClientState-04 | Wechseln von Game in Ceremony | 1 | - | |
| UC-ClientState-05 | Wechseln von Game in Interrupt | 1 | - | |
| UC-ClientState-06 | Wechsel von Game in Dialogs | 1 | - | |
| UC-ClientState-07 | Wechsel von Interrupt in Interrupt | 1 | - | |
| UC-ClientState-08 | Wechsel von Interrupt in Game | 1 | - | |
| UC-ClientState-09 | Wechsel von Interrupt in Dialogs | 1 | - | |
| UC-ClientState-10 | Wechsel von Ceremony in Dialogs | 1 | - | |
| UC-ClientState-11 | Wechsel von StartDialog in NetworkDialog 1 | 1 | - | |
| UC-ClientState-12 | Wechsel von StartDialog in NetworkDialog 2 | 1 | - | |
| UC-ClientState-13 | Wechsel von StartDialog in Endzustand von Dialogs | 1 | - | |
| UC-ClientState-14 | Wechsel von NetworkDialog in StartDialog | 1 | - | |
| UC-ClientState-15 | Wechsel von NetworkDialog in NetworkDialog 1 | 1 | - | |
| UC-ClientState-16 | Wechsel von NetworkDialog in NetworkDialog 2 | 1 | - | |
| UC-ClientState-17 | Wechsel von NetworkDialog in Lobby | 1 | - | |
| UC-ClientState-18 | Wechsel von Lobby in StartDialog | 1 | - | |
| UC-ClientState-19 | Wechsel von Lobby in Lobby | 1 | - | |
| UC-ClientState-20 | Wechsel von Lobby in RollRankingDice | 1 | - | |
| UC-ClientState-21 | Wechsel von DetermineStartPlayer in Wait | 1 | - | |
| UC-ClientState-22 | Wechsel von Wait in Animation | 1 | - | |
| UC-ClientState-23 | Wechsel von Wait in Turn | 1 | - | |
| UC-ClientState-24 | Wechsel von Wait in Endzustand von Game | 1 | - | |
| UC-ClientState-25 | Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Endzustand | 1 | - | |
| UC-ClientState-26 | Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Wait | 1 | - | ??? |
| UC-ClientState-27 | Wechsel von allen Unterzuständen von Turn in Spectator | 1 | - | |
| UC-ClientState-28 | Wechseln von Spectator in Endzustand von Game | 1 | - | |
| UC-ClientState-29 | Wechsel von allen Unterzuständen von PowerCard in PlayPowerCard | 1 | - | |

| | | | | |
|-------------------|---|---|---|--|
| UC-ClientState-30 | Wechsel von allen Unterzuständen von PowerCard in RollDice | 1 | - | |
| 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 von Ceremony | 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 | - | |

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 Würfelergebnis |
| 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, activePlayer.length() != 1). 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 activePlayer.length() == 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, <code>activePlayer.length() == 1</code>). 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 nocheinmal 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 bewegtbaren 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 bewegtbaren 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 ein 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 bewegtbaren 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 WaitingPiece-Message gesendet. | 2. Server überprüft, ob die Piece bewegt werden kann. 4. Server bleibt im Zustand WaitingPiece |
|--|---|

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-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 Würfelergebnis geworfen, wechselt der Client in den Zustand Wait. |
| Aktoren | Client |
| Vorbedingungen | Der Client befindet sich im Zustand RollDice. |
| Kurzbeschreibung | Wurde kein valides Würfelergebnis 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 VidoeSettings |
| 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 MainSettings 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

[illegible]

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 weitere 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-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-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. 2. Der Spieler wählt das Zielfeld, auf das die Figur gesetzt werden soll. (abhängig von der gewürfelten Augenzahl) | 3. Das System überprüft, ob das Zielfeld regelkonform ist (keine Blockade durch eigene Figuren, Power-Ups, od. andere Regelverletzungen) 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 | <p>1. Der Spieler hat eine Augenzahl gewürfelt und bewegt eine aktive Figur.</p> <p>2. Die Zielfigur befindet sich auf einem Feld, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist.</p> <p>3. Die gegnerische Figur hat das Power-Up Schild nicht.</p> |
| 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 | <p>1. Die gegnerische Figur wurde in den Wartebereich zurückgesetzt.</p> <p>2. Die eigene Figur befindet sich auf dem Zielfeld, auf dem zuvor die gegnerische Figur stand.</p> |
| Ablauf | |
| Aktor | System |
| <p>1. Der Spieler wählt eine aktive Figur aus, die sich im Spiel befindet.</p> <p>2. Der Spieler wählt ein Zielfeld aus, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist.</p> | <p>3. Das System überprüft die Bewegung.</p> <p>4. Die gegnerische Figur wird geschlagen und in den Wartebereich zurückgesetzt.</p> <p>5. Die eigene Figur wird auf das Zielfeld gesetzt, das zuvor von der gegnerischen Figur besetzt war.</p> |
| 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 | Solange eine Figur mit aktivem Schild auf einem Startfeld steht, funktioniert ihr Schild nicht. Das heißt, dass andere Figuren diese schlagen können. Wird sie geschlagen, verfällt der Schild und die Figur kommt zurück in den Wartebereich. |
| Nachbedingung | 1. Figur wurde geschlagen 2. Figur hat keinen Schild mehr |
| | |

| | |
|--|--|
| Ablauf | |
| Aktor | System |
| 1. Der Spieler schlägt eine Figur mit unterdrücktem Schild | 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 | 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 beste Möglich 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-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 verbinden | 3. Server lehnt die Verbindung ab |
| 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-Server-12 Server wechselt von Turn in den Endzustand | |
| Übersicht | |
| Name | Server wechselt von Turn in den Endzustand |
| ID | UC-Server-12 |
| Zweck | |
| Aktoren | System |
| Vorbedingungen | |
| Kurzbeschreibung | |
| Nachbedingung | |
| | |
| Ablauf | |
| Aktor | System |
| | |
| | |
| UC-Server-13 Server ist im Zustand Turn: initialer Zustand PowerCard | |
| Übersicht | |
| Name | Server ist im Zustand Turn: initialer Zustand PowerCard |
| ID | UC-Server-13 |
| Zweck | |
| Aktoren | System |
| Vorbedingungen | |

| | |
|---------------------|--------------|
| Kurzbeschreibung | |
| Nachbedingung | |
| | |
| Ablauf | |
| Aktor | System |
| | |
| | |
| UC-Server-14 | |
| Übersicht | |
| Name | |
| ID | UC-Server-14 |
| Zweck | |
| Aktoren | System |
| Vorbedingungen | |
| Kurzbeschreibung | |
| Nachbedingung | |
| | |
| Ablauf | |
| Aktor | System |
| | |

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 | VSynce 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 den Videoeinstellungen aus | 2. Das System ändert die Bildschirmauflösung entsprechend der Auswahl |

UC-Video-Settings-04 Videoeinstellungen schließen

| | |
|----------------|---|
| 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-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-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-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-01 Server beginnt in Lobby

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-ServerState-02 Übergang Lobby -> Game

Übersicht

| | |
|------------------|---|
| Name | Spiel beginnt mit Startaufstellung |
| ID | UC-Game-01 |
| Zweck | Start des Spiels |
| Aktoren | Server |
| Vorbedingungen | Server ist im Lobby-State |
| Kurzbeschreibung | Durch die Nachricht "" des Hosts wird das spiel gestartet |

| | |
|---------------|---|
| Nachbedingung | 1. Server ist im Game-State 7 und beginnt im DSP-State 2. Server hat Nachricht "" an alle Spieler gesendet |
| Ablauf | |
| Aktor | System |
| | 1. Spiel platziert Figuren 2. Spiel teilt Karten aus |

| ID | Name | Priorität | Impl.-Status |
|----------------------------|--|-----------------|--------------|
| <i>UC-Server-01</i> | <i>Server sendet Nachricht an Clients</i> | <i>1</i> | - |
| <i>UC-Server-02</i> | <i>Server wechselt State</i> | <i>1</i> | - |
| <i>UC-Client-01</i> | <i>Client wechselt State</i> | <i>1</i> | - |
| <i>UC-Client-05</i> | <i>Client sendet Nachricht</i> | <i>1</i> | - |