

### 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.<br>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 <b>weitergeleitet</b> .   |
| 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, <b>um einen Server beizutreten</b> . |
| 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, <b>um einen Server zu hosten</b> . |
| 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, <b>um das Spiel zu beenden.</b> |
| 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 | <b>Der Spieler gibt den Port ein, der für das Spiel verwendet werden soll.</b> |
| 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.<br>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. |
|  |  |
| <b>UC-NetworkDialogClient-01 Client gibt Adresse an</b>                  |  |
| 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.                            |
|  |  |
| <b>UC-NetworkDialogClient-02 Client gibt Port an</b>                     |  |
| 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.  |
| <b>UC-NetworkDialogClient-03 Client verbindet sich zum Server</b> |   |
| 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.<br>Hat eine valide IPv4-Adresse und Port eingetragen.<br>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.<br>Der Client wechselt vom Netzwerk-Dialog in die Lobby.  |
| <b>UC-NetworkDialogClient-04 Client bricht Beitritt ab</b>        |   |
| 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               |