

UC-StartDialog-01

Übersicht

Name	Spieler gibt Name ein
ID	UC-StartDialog-01
Zweck	Namenswahl des Spielers
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat die Applikation gestartet
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt den Namen für sich, mit dem er angezeigt werden will
Nachbedingung	Der Spieler hat den gewählten Namen

Ablauf

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

UC-StartDialog-02

Übersicht

Name	Spieler will Server beitreten
ID	UC-StartDialog-02
Zweck	Der Spieler wird in den Netzwerk-Dialog gelassen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist im Start-Dialog & Spieler hat Namen gewählt
Kurzbeschreibung	Der Spieler wechselt vom Start-Dialog zum Netzwerk-Dialog für die Clients
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

Übersicht

Name	Spieler will Server hosten
ID	UC-StartDialog-03
Zweck	Der Spieler hostet den Server
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler befindet sich im Start-Dialog & Namen gewählt
Kurzbeschreibung	Der Spieler wechselt vom Start-Dialog zum Netzwerk-Dialog für den Host
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

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
Nachbedingung	Die Anwendung ist geschlossen
Ablauf	
Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button: "Verlassen"	das System schließt die Anwendung
UC-NetworkDialogHost-01	
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	
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	
Übersicht	

Name	Host erstellt Server
ID	UC-NetworkDialogHost-02
Zweck	Der Spieler erstellt einen Server
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist im Netzwerk-Dialog
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 dem spezifizierten Port
UC-NetworkDialogHost-03	
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
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

Übersicht

Name	Client gibt Adresse an
ID	UC-NetworkDialogClient-01
Zweck	Der Spieler spezifiziert die IP-Adresse, auf dem der Server läuft
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist in den Netzwerk-Dialog für den Client
Kurzbeschreibung	Der Spieler spezifiziert die IP-Adresse, auf dem 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 von dem Server

UC-NetworkDialogClient-02

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 in den 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	
Übersicht	
Name	Client verbidet sich zum Server
ID	UC-NetworkDialogClient-03
Zweck	Client verbidet sich zum Server
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist in dem Netzwerk-Dialog für Clients
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 "Server beitreten"	Der Client wechselt von dem Netzwerk-Dialog in die Lobby
UC-NetworkDialogClient-04	
Übersicht	

Name	Client bricht Verbindung ab
ID	UC-NetworkDialogClient-04
Zweck	Client bricht Verbindung ab
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler im Netzwerk-Dialog für Clients
Kurzbeschreibung	Der Spieler bricht den Verbindungsvorgang zum Server ab
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