

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 [neu]

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 [neu]	
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 versuch 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 versuch 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 [neu]	
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-Client-01 Client bricht Verbindung ab	
Übersicht	
Name	Client bricht Verbindung ab
ID	UC-Client-01
Zweck	Verbindung zu einem Server trennen
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist im laufenden Spiel 2. Spieler hat das Einstellungs-Fenster offen 3. Spieler ist kein Host
Kurzbeschreibung	Ein Spieler kann die Verbindung zum Server eigenständig abbrechen.

Nachbedingung	Das Spiel läuft weiter ohne den Spieler, und der Spieler hat keine Verbindung zum Server. Sein Spielstand wird gespeichert, sofern relevant, oder er wird als inaktiv markiert.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler drückt im Einstellungs-Fenster auf "Server verlassen" oder schließt die Applikation	2. Server registriert den Verbindungsabbruch
UC-Client-02 Client baut Verbindung auf	
Übersicht	
Name	Client baut Verbindung auf
ID	UC-Client-02
Zweck	Ein Spieler kann einem Server beitreten.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist im Netzwerk-Dialog 2. Eine IP-Adresse und Port ist eingetragen
Kurzbeschreibung	Der Client baut eine Verbindung zum Server an der angegebenen IP-Adresse und dem angegebenen Port auf.
Nachbedingung	Eine Beitrittsanfrage wird an den Server gesendet.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler drückt auf den Button "Verbinden".	2. Überprüft die Verbindung zur gegebenen IP-Adresse und Port 3. Beitrittsanfrage an Server
UC-Client-03 Client kann Verbindung nicht aufbauen	

Übersicht	
Name	Client kann Verbindung nicht aufbauen
ID	UC-Client-03
Zweck	Abfangen einer Fehlverbindung zum Server
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist im Netzwerk-Dialog 2. Eine IP-Adresse und Port ist eingetragen.
Kurzbeschreibung	Beim Versuch, einem Server beizutreten, kann diese Verbindung nicht aufgebaut werden.
Nachbedingung	Der Spieler erhält eine Fehlermeldung und wird zurück in den Netzwerk-Dialog geleitet, um eine neue IP-Adresse und Port einzugeben und einen weiteren Verbindungsversuch zu starten.

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler drückt auf den Button "Verbinden".	2. Überprüft die Verbindung zur gegebenen IP-Adresse und Port 3. Verbindung zum Server ist fehlgeschlagen 4. Ausgabe einer passenden Fehlermeldung

UC-Client-04 Client verbindet sich nach Verbindungsverlust

Übersicht	
Name	Client verbindet sich nach Verbindungsverlust
ID	UC-Client-04
Zweck	Wiederverbinden mit dem Server
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler war dem Server beigetreten 2. Die Spieler-Daten sind auf dem Server zwischengespeichert.

Kurzbeschreibung	Ein Spieler, welcher vom Server getrennt ist, kann dem Server wieder beitreten und seine Spielerdaten werden geladen.
Nachbedingung	Der Spieler kann mit seinen zuvor gespeicherten Spiel-Daten am Spielgeschehen weiter teilnehmen. Falls die Wiederverbindung fehlschlägt, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

Ablauf	
Aktor	System
1. Netzwerk-Dialog: Eingabe der IP-Adresse und Port zum Verbinden. 2. Button "Verbinden" drücken	3. Verbindung zum Server überprüfen 4. Zum Server verbinden 5. System lädt die gespeicherten Spieler-Daten vom Server und stellt den vorherigen Spielstatus wieder her. 6. Bei Erfolg wird der Spieler wieder ins Spielgeschehen integriert. Bei Fehlschlag wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

UC-Client-05 Client verliert Verbindung

Übersicht	
Name	Client verliert Verbindung
ID	UC-Client-05
Zweck	Client kann seine Verbindung zum Server verlieren
Aktoren	Spieler, Server
Vorbedingungen	Spieler ist aktiv am Spiel beteiligt.
Kurzbeschreibung	Ein Spieler kann jederzeit seine Verbindung zum Server verlieren. (aus diversen Gründen)
Nachbedingung	Der Server speichert die Spielerdaten des getrennten Spielers, sodass dieser bei Wiederverbindung seinen Spielstand fortsetzen kann. Das Spiel läuft für die verbleibenden Spieler normal weiter.

Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler verliert Verbindung.	2. Server registriert den Verbindungsverlust. 3. Speichern der Spieler-Dateien. 4. Spiel regulär fortsetzen, ohne den getrennten Spieler.