

# Use-Cases

<b>Einführung.....</b>	<b>5</b>
<b>UC-Game.....</b>	<b>5</b>
UC-Game-01 Spiel beginnt mit Startaufstellung.....	5
UC-Game-02 Spiel endet.....	5
UC-Game-03 Spieler hat alle Figuren im Haus.....	6
UC-Game-04 Spieler hat alle Figuren im Wartebereich.....	7
UC-Game-05 Spiel wird beendet.....	7
UC-Game-06 Reihenfolge wird ausgewürfelt.....	8
UC-Game-07 Spieler haben die gleiche Augenzahl.....	8
UC-Game-08 Spieler wechselt.....	9
UC-Game-09 Würfelaugen werden angepasst.....	10
UC-Game-10 Würfelaugen werden nicht angepasst (Sonderfall 6).....	11
UC-Game-11 Siegerehrung.....	11
UC-Game-12 Bonuskarten-Stapel leer.....	12
<b>UC-Player.....</b>	<b>14</b>
UC-Player-01 Spieler würfelt 1–5 (kann bewegen).....	14
UC-Player-02 Spieler würfelt 6 (kann bewegen).....	14
UC-Player-03 Spieler würfelt 1–5 (kann nicht bewegen).....	15
UC-Player-04 Spieler würfelt 6 (kann nicht bewegen).....	15
UC-Player-05 Spieler wählt eigene Figur (vor Würfeln).....	16
UC-Player-06 Spieler wählt eigene Figur an (nach Würfeln).....	17
UC-Player-07 Spieler wählt gegnerische Figur an (Tauschkarte).....	18
UC-Player-08 Spieler wählt Figur ab.....	19
UC-Player-09 Spieler wählt Bonuskarte aus.....	19
UC-Player-10 Spieler wählt Bonuskarte ab.....	20
UC-Player-11 Spieler spielt Turbokarte.....	21
UC-Player-12 Spieler spielt Schildkarte.....	21
UC-Player-13 Spieler spielt Tauschkarte.....	22
UC-Player-14 Spieler bestätigt (Karten oder Figur-Wahl).....	23
<b>UC-Piece.....</b>	<b>24</b>
UC-Piece-01 Figur bewegt sich.....	24
UC-Piece-02 Figur kann sich nicht bewegen.....	25
UC-Piece-03 Figur schlägt andere Figur.....	26
UC-Piece-04 Figur wird geschlagen.....	27
UC-Piece-05 Figur verlässt Wartebereich.....	28

UC-Piece-06 Figur muss Startfeld verlassen.....	29
UC-Piece-07 Figur muss Startfeld nicht verlassen.....	29
UC-Piece-08 Figur kann Startfeld nicht verlassen.....	30
UC-Piece-09 Figur landet auf Bonusfeld.....	31
UC-Piece-10 Figur geht ins Haus.....	32
UC-Piece-11 Figur bewegt sich im Haus.....	32
UC-Piece-12 Figur kann sich im Haus nicht bewegen.....	33
UC-Piece-13 Figur mit Schild steht auf Startfeld.....	33
UC-Piece-14 Figur mit Schild wird geschlagen.....	34
UC-Piece-15 Figur wird getauscht.....	35
UC-Piece-16 Figur wird durch Schild geschützt (Feld).....	36
UC-Piece-17 Figur verliert Schild.....	36
UC-Piece-18 Figur befindet sich auf finaler Position im Haus.....	37
<b>UC-Server und UC-Client.....</b>	<b>38</b>
UC-Server-01 Server startet.....	38
UC-Server-02 Server akzeptiert Beitrittsanfrage.....	38
UC-Server-03 Server wird beendet.....	39
UC-Server-04 Server beendet Spiel.....	39
UC-Server-05 Server verweigert Wiedereinstieg.....	40
UC-Server-06 Server kann maximal 4 Verbindungen aufbauen.....	41
UC-Client-01 Client bricht Verbindung ab.....	41
UC-Client-02 Client baut Verbindung auf.....	42
UC-Client-03 Client kann Verbindung nicht aufbauen.....	43
UC-Client-04 Client verbindet sich nach Verbindungsverlust.....	43
UC-Client-05 Client verliert Verbindung.....	44
<b>UC-Settings.....</b>	<b>46</b>
UC-Settings-01 Ruft Einstellungen auf.....	46
UC-Settings-02 Schließt Einstellungsmenü.....	46
UC-Settings-03 Öffnet Audioeinstellungen.....	47
UC-Settings-04 Öffnet Videoeinstellungen.....	47
UC-Settings-05 Bricht Verbindung ab.....	48
UC-AudioSettings-01 Gesamtlautstärke wird angepasst.....	48
UC-AudioSettings-02 Musiklautstärke wird angepasst.....	49
UC-AudioSettings-03 Effektlautstärke wird angepasst.....	50
UC-AudioSettings-04 Audioeinstellungen schließen.....	50
UC-VideoSettings-01 Vollbild/Fenster wechseln.....	51
UC-Video-Settings-02 VSync an/aus.....	51
UC-Video-Settings-03 Auflösung anpassen.....	52

UC-Video-Settings-04 Videoeinstellungen schließen.....	53
<b>UC-Dialog.....</b>	<b>54</b>
UC-StartDialog-01 Spieler gibt Name ein.....	54
UC-StartDialog-02 Spieler will Server beitreten.....	54
UC-StartDialog-03 Spieler will Server hosten.....	55
UC-StartDialog-04 Spieler beendet Spiel.....	55
UC-NetworkDialogHost-01 Host spezifiziert Port.....	56
UC-NetworkDialogHost-02 Host erstellt Server.....	57
UC-NetworkDialogHost-03 Host bricht Erstellung ab.....	57
UC-NetworkDialogClient-01 Client gibt Adresse an.....	58
UC-NetworkDialogClient-02 Client gibt Port an.....	58
UC-NetworkDialogClient-03 Client verbindet sich zum Server.....	59
UC-NetworkDialogClient-04 Client bricht Beitritt ab.....	60
<b>UC-Media.....</b>	<b>61</b>
UC-ClientView-01 Anzeige Figur im Wartebereich.....	61
UC-ClientView-02 Anzeige Figur im Spiel.....	61
UC-ClientView-03 Anzeige Figur im Haus.....	62
UC-ClientView-04 Anzeige Spielerzug.....	62
UC-ClientView-05 Anzeige Spielerfortschritt.....	63
UC-ClientView-06 Bonuskarten-Stapel.....	64
UC-ClientView-07 Bonuskarten-Ablagestapel.....	64
UC-ClientSound-01 Hintergrundmusik spielt.....	65
UC-ClientSound-02 Effektsounds spielen.....	66
UC-Camera-01 Rotation links.....	66
UC-Camera-02 Rotation rechts.....	67
UC-Camera-03 Heranzoomen.....	68
UC-Camera-04 Herauszoomen.....	68
UC-Camera-05 Wechsel strategische Ansicht.....	69
UC-Camera-06 Wechsel normale Ansicht.....	70
UC-Reaction-01 Spieler öffnet Emote-Menü.....	70
UC-Reaction-02 Spieler schließt Emote-Menü.....	71
UC-Reaction-03 Spieler sendet Emote.....	72
<b>UC-Lobby.....</b>	<b>73</b>
UC-Lobby-01 Spieler wählt TSK aus.....	73
UC-Lobby-02 Spieler wählt gewählte TSK ab.....	73
UC-Lobby-03 Spieler wechselt TSK.....	74
UC-Lobby-04 Spieler ist bereit.....	75
UC-Lobby-05 Spieler ist nicht mehr bereit.....	75

UC-Lobby-06 Spieler verlässt Lobby.....	76
UC-Lobby-07 Host startet Spiel.....	76
UC-Lobby-08 Status der Spieler anzeigen (Bereit-Status).....	77
UC-Lobby-09 Namen werden angezeigt.....	77
UC-Lobby-10 Verfügbare TSK anzeigen.....	78
UC-Lobby-11 Vergebene TSK anzeigen.....	79
UC-Lobby-12 Spieler ist bereit (ohne gewählte TSK).....	79
UC-Lobby-13 Spiel kann nur mit 2-4 Spielern gestartet werden.....	80

# Einführung

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

## UC-Game

### UC-Game-01 Spiel beginnt mit Startaufstellung

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

### UC-Game-02 Spiel endet

Übersicht	
Name	Spiel endet
ID	UC-Game-02

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

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

### UC-Game-03 Spieler hat alle Figuren im Haus

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

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

## UC-Game-04 Spieler hat alle Figuren im Wartebereich

### Übersicht

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

### Ablauf

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

## UC-Game-05 Spiel wird beendet

### Übersicht

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

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

Ablauf	
--------	--

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

--	--

## UC-Game-06 Reihenfolge wird ausgewürfelt

Übersicht	
-----------	--

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

Ablauf	
--------	--

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

--	--

## UC-Game-07 Spieler haben die gleiche Augenzahl



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

#### Ablauf

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

## UC-Game-08 Spieler wechselt

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

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

## UC-Game-09 Würfelaugen werden angepasst

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

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

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

Übersicht	
Name	Würfelaugen werden nicht angepasst (Sonderfall 6)
ID	UC-Game-10
Zweck	Sonderkarte "Turbo" verändert Würfelaugen <b>nicht</b>
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spieler ist am Zug</li> <li>2. Spieler hat eine Turbokarte gespielt</li> <li>3. Spieler hat 6 gewürfelt</li> <li>4. Spieler hat eine Figur im Haus</li> </ol>
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"> <li>1. Spieler hat Figur aus dem Haus bewegt</li> <li>2. Turbokarte ist verfallen</li> </ol>

### Ablauf

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

## UC-Game-11 Siegerehrung

Übersicht	
Name	Siegerehrung

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

Ablauf

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

## UC-Game-12 Bonuskarten-Stapel leer

Übersicht

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

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

# UC-Player

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

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

### Ablauf

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

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

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

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

Ablauf	
--------	--

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

--	--

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

Übersicht	
-----------	--

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

--	--

Ablauf	
--------	--

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

--	--

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

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

#### Ablauf

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

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

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



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

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

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

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

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

Ablauf	
--------	--

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

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

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

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

## UC-Player-08 Spieler wählt Figur ab

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

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

## UC-Player-09 Spieler wählt Bonuskarte aus

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

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

## UC-Player-10 Spieler wählt Bonuskarte ab

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

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

## UC-Player-11 Spieler spielt Turbokarte

### Übersicht

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

### Ablauf

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

## UC-Player-12 Spieler spielt Schildkarte

### Übersicht

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

## UC-Player-13 Spieler spielt Tauschkarte

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

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

Ablauf	
--------	--

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

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

Übersicht	
-----------	--

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

Ablauf	
--------	--

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

# UC-Piece

## UC-Piece-01 Figur bewegt sich

Übersicht	
Name	Figur bewegt sich
ID	UC-Piece-01
Zweck	Bewegung einer Figur basierend auf dem Würfelergebnis
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler hat gewürfelt und eine Augenzahl erhalten.</li> <li>2. Die Figur, die bewegt werden soll, ist eine aktive Figur.</li> <li>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).</li> </ol>
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"> <li>1. Die Figur hat sich um die gewürfelte Augenzahl vorwärts bewegt.</li> <li>2. Mögliche Konsequenzen durch Power-Ups oder andere Figuren auf dem Zielfeld werden berücksichtigt (z. B. das Rausschmeißen einer gegnerischen Figur).</li> </ol>
Ablauf	
Aktor	System



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

## 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.	<p>2. System prüft die Bewegung.</p> <p>3. Figur wird nicht bewegt.</p>

## UC-Piece-03 Figur schlägt andere Figur

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

## 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"> <li>1. Der Gegner hat eine passende Augenzahl gewürfelt.</li> <li>2. Der Gegner wählt eine eigene aktive Figur aus, die auf das Zielfeld der Figur des Spielers bewegt werden soll.</li> <li>3. Die eigene Figur des Spielers befindet sich auf dem Zielfeld, das der Gegner als Ziel wählt.</li> </ol>
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"> <li>1. Die eigene Figur des Spielers befindet sich im Wartebereich.</li> <li>2. Die gegnerische Figur steht auf dem Zielfeld, auf dem zuvor die eigene Figur des Spielers stand.</li> </ol>
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.
<b>UC-Piece-09 Figur landet auf Bonusfeld</b>	
Übersicht	
Name	Figur landet auf Bonusfeld
ID	UC-Piece-09
Zweck	Der Spieler bewegt eine Figur auf einem Bonusfeld.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Der Spieler bewegt eine Figur auf ein Bonusfeld.
Kurzbeschreibung	Der Spieler bewegt eine Figur auf ein Bonusfeld und bekommt, falls eine Bonuskarte verfügbar ist, eine solche. Wenn keine verfügbar sind, wird der Ablagestapel neu gemischt, und wird neuer Ablagestapel.
Nachbedingung	1. Figur steht auf Bonusfeld. 2. Spieler hat eine Bonuskarte erhalten.
Ablauf	
Aktor	System
1. Spieler wählt Figur aus. 5. Spieler erhält Bonuskarte.	2. System prüft, ob Bewegung möglich. 3. Figur wird bewegt. 4. Teilt eine Bonuskarte an den Spieler aus.

## UC-Piece-10 Figur geht ins Haus

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

## UC-Piece-11 Figur bewegt sich im Haus

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



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

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

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

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

### UC-Piece-13 Figur mit Schild steht auf Startfeld

Übersicht	
Name	Figur mit Schild steht auf Startfeld

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

Ablauf

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

## UC-Piece-14 Figur mit Schild wird geschlagen

Übersicht

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

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

## UC-Piece-15 Figur wird getauscht

Übersicht	
Name	Figur wird getauscht
ID	UC-Piece-15
Zweck	Effekt der Tausch-Sonderkarte
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Spieler hat Tauschkarte gespielt
Kurzbeschreibung	Zwei Figuren tauschen durch die Tauschkarte eines Spielers. Der Status der Figuren bleibt dabei unverändert (hat eine Figur einen Schild, wird dieses behalten).
Nachbedingung	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Figuren haben getauscht</li> <li>2. Status der Figuren bleibt unverändert</li> </ol>
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
<b>UC-Piece-18 Figur befindet sich auf finaler Position im Haus</b>	
Übersicht	
Name	Figur befindet sich auf finaler Position im Haus
ID	UC-Piece-18
Zweck	Mit der Figur kann nicht mehr interagiert werden, da sie die bestmögliche Position bereits erreicht hat.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Figur ist im Haus. 2. Figur kann sich im Haus nicht bewegen, da sie die finale Position erreicht hat.
Kurzbeschreibung	Eine Figur, welche sich im Haus befindet und die bestmögliche Position erreicht hat, kann nicht mehr benutzt werden
Nachbedingung	Spieler kann nicht mehr mit Figur interagieren.
Ablauf	
Aktoren	System
1. Spieler zieht Figur auf die finale Position im Haus	2. Figur kann Position nicht mehr ändern

# UC-Server und UC-Client

## UC-Server-01 Server startet

### Übersicht

Name	Server startet
ID	UC-Server-01
Zweck	Initialisierung des Servers für den Spielbetrieb
Aktoren	Host, Spieler, Server
Vorbedingungen	Im Startmenü wird "Server erstellen" gewählt
Kurzbeschreibung	Der Server wird gestartet und initialisiert.
Nachbedingung	Der Server ist gestartet und Clients können sich verbinden.

### Ablauf

Aktor	System
1. Host startet den Server	2. System initialisiert Server 3. Spieler verbinden sich mit dem Server

## UC-Server-02 Server akzeptiert Beitrittsanfrage

### Übersicht

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

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

### UC-Server-03 Server wird beendet

Übersicht	
Name	Server wird beendet
ID	UC-Server-03
Zweck	Der Host beendet den Server
Aktoren	Host, Server, Clients
Vorbedingungen	Der Server läuft
Kurzbeschreibung	Der Server wird vom Host in der Lobby oder während einer laufenden Partie beendet.
Nachbedingung	Server ist heruntergefahren
Ablauf	
Aktor	System
1. Host beendet Server	2. Server informiert Clients 3. Server fährt herunter

### UC-Server-04 Server beendet Spiel

Übersicht	
Name	Server beendet Spiel
ID	UC-Server-04
Zweck	Die Partie endet und der Server läuft weiter

Aktoren	Spiel, Server
Vorbedingungen	Der Server läuft, die Partie ist beendet
Kurzbeschreibung	Der Server läuft weiter, bis er vom Host beendet wird.
Nachbedingung	Server läuft

Ablauf

Aktor	System
1. Spiel endet	2. Server bleibt aktiv

## UC-Server-05 Server verweigert Wiedereinstieg

Übersicht

Name	Server verweigert Wiedereinstieg
ID	UC-Server-05
Zweck	Spieler nach Verbindungsabbruch ablehnen
Aktoren	Spieler, Server
Vorbedingungen	1. Spieler hat Verbindung abgebrochen 2. Spieler 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	3. Server lehnt die Verbindung ab



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

## UC-Server-06 Server kann maximal 4 Verbindungen aufbauen

### Übersicht

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

### Ablauf

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

## UC-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 Spieldaten 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.

# UC-Settings

## UC-Settings-01 Ruft Einstellungen auf

### Übersicht

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

### Ablauf

Aktor	System
1. Client öffnet die Einstellungen.	-

## UC-Settings-02 Schließt Einstellungsmenü

### Übersicht

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

### Ablauf

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

## UC-Settings-03 Öffnet Audioeinstellungen

### Übersicht

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

### Ablauf

Aktor	System
1. Der Client öffnet die Audioeinstellungen.	-

## UC-Settings-04 Öffnet Videoeinstellungen

### Übersicht

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

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

## UC-Settings-05 Bricht Verbindung ab

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

## UC-AudioSettings-01 Gesamtlautstärke wird angepasst

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



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

Ablauf

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

## UC-AudioSettings-02 Musiklautstärke wird angepasst

Übersicht

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

Ablauf

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

## UC-AudioSettings-03 Effektlautstärke wird angepasst

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

## UC-AudioSettings-04 Audioeinstellungen schließen

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

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

## UC-VideoSettings-01 Vollbild/Fenster wechseln

### Übersicht

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

### Ablauf

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

## UC-Video-Settings-02 VSync an/aus

### Übersicht

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

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

Ablauf

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

## UC-Video-Settings-03 Auflösung anpassen

Übersicht

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

Ablauf

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

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

# UC-Dialog

## UC-StartDialog-01 Spieler gibt Name ein

### Übersicht

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

### Ablauf

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

## UC-StartDialog-02 Spieler will Server beitreten

### Übersicht

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

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

Ablauf

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

### UC-StartDialog-03 Spieler will Server hosten

Übersicht

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

Ablauf

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

### UC-StartDialog-04 Spieler beendet Spiel

Übersicht

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

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

Ablauf

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

## UC-NetworkDialogHost-01 Host spezifiziert Port

Übersicht

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

Ablauf

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



## UC-NetworkDialogHost-02 Host erstellt Server

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

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

## UC-NetworkDialogHost-03 Host bricht Erstellung ab

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

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

## UC-NetworkDialogClient-01 Client gibt Adresse an

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

## UC-NetworkDialogClient-02 Client gibt Port an

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

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

Ablauf	
--------	--

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

## UC-NetWorkDialogClient-03 Client verbindet sich zum Server

Übersicht	
-----------	--

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

Ablauf	
--------	--

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

## UC-NetworkDialogClient-04 Client bricht Beitritt ab

### Übersicht

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

### Ablauf

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

# UC-Media

## UC-ClientView-01 Anzeige Figur im Wartebereich

### Übersicht

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

### Ablauf

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

## UC-ClientView-02 Anzeige Figur im Spiel

### Übersicht

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

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

### UC-ClientView-03 Anzeige Figur im Haus

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

### UC-ClientView-04 Anzeige Spielerzug

Übersicht	
Name	Anzeige Spielerzug
ID	UC-ClientView-04

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

Ablauf

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

## UC-ClientView-05 Anzeige Spielerfortschritt

Übersicht

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

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

## UC-ClientView-06 Bonuskarten-Stapel

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

Ablauf	
Aktor	System
-	-

## UC-ClientView-07 Bonuskarten-Ablagestapel

Übersicht	
Name	Bonuskarten-Ablagestapel



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

## UC-ClientSound-01 Hintergrundmusik spielt

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

## UC-ClientSound-02 Effektsounds spielen

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

### Ablauf

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

## UC-Camera-01 Rotation links

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

Kurzbeschreibung	Der Spieler dreht die Kamera um das Spielfeld nach links, um die Ansicht dieses zu verändern. <b>Durch einen Rechtsklick und bewegen der Maus nach links. Oder Alternativ mit der Taste E.</b>
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. <b>Durch einen Rechtsklick und bewegen der Maus nach rechts. Oder Alternativ mit der Taste Q.</b>
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. <b>Mit dem Mausrad.</b>
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. <b>Mit dem Mausrad.</b>
Nachbedingung	Die Kameraperspektive ist weiter vom Spielfeld entfernt und die neue, verkleinerte Ansicht wird angezeigt

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

## UC-Camera-05 Wechsel strategische Ansicht

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

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

## UC-Camera-06 Wechsel normale Ansicht

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

## UC-Reaction-01 Spieler öffnet Emote-Menü

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

### Ablauf

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

## UC-Reaction-02 Spieler schließt Emote-Menü

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

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

### UC-Reaction-03 Spieler sendet Emote

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





# UC-Lobby

## UC-Lobby-01 Spieler wählt TSK aus

Übersicht	
Name	Spieler wählt TSK aus
ID	UC-Lobby-01
Zweck	Der Spieler wählt eine der 4 TSK als Spielfiguren aus
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler befindet sich in der Lobby und der Spieler hat noch keine TSK gewählt und mindestens eine TSK noch nicht belegt.
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt eine wählbare TSK aus.
Nachbedingung	Der Spieler hat eine TSK gewählt
Ablauf	
Aktor	System
Der Spieler wählt die TSK aus.	Das System speichert die Wahl und die TSK ist nicht mehr wählbar. Der Server hat die Wahl registriert und alle Spieler sehen, dass dies nicht mehr wählbar ist.

## UC-Lobby-02 Spieler wählt gewählte TSK ab

Übersicht	
Name	Spieler wählt gewählte TSK ab
ID	UC-Lobby-02
Zweck	Abwählen einer TSK
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist in der Lobby und hat eine

	TSK gewählt.
Kurzbeschreibung	Der Spieler wählt seine gewählte TSK ab.
Nachbedingung	Der Spieler ist in der Lobby und hat keine TSK gewählt.
Ablauf	
Aktor	System
Der Spieler wählt die TSK durch erneutes anwählen ab.	Das System speichert das Abwählen und gibt die TSK wieder frei. Der Server hat die Wahl registriert und alle Spieler sehen, dass diese wieder wählbar ist.

### UC-Lobby-03 Spieler wechselt TSK

Übersicht	
Name	Spieler wechselt TSK
ID	UC-Lobby-03
Zweck	Wechseln der TSK
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist in der Lobby und hat eine TSK gewählt und mindestens eine TSK ist noch nicht belegt.
Kurzbeschreibung	Der Spieler wechselt die TSK.
Nachbedingung	Der Spieler hat eine andere TSK als vorher.
Ablauf	
Aktor	System
Durch Anwählen einer anderen noch nicht gewählten TSK, wählt er eine andere TSK.	Das System speichert Änderung und gibt alte TSK wieder frei.

## UC-Lobby-04 Spieler ist bereit

Übersicht	
Name	Spieler ist bereit
ID	UC-Lobby-04
Zweck	Der Spieler meldet sich bereit.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist in der Lobby und hat die TSK gewählt und ist nicht bereit.
Kurzbeschreibung	Der Spieler meldet, dass er bereit ist
Nachbedingung	Der Spieler ist in der Lobby und Bereit gemeldet.
Ablauf	
Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button "Bereit"	Das System speichert die Bereitmeldung und der Host bekommt die Bereitmeldung

## UC-Lobby-05 Spieler ist nicht mehr bereit

Übersicht	
Name	Spieler ist nicht mehr bereit
ID	UC-Lobby-05
Zweck	Den Spieler nicht mehr bereit zu melden.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist in der Lobby, hat seine TSK gewählt und ist bereit.
Kurzbeschreibung	Der Spieler wird von dem Status Bereit in den Nicht Bereit gesetzt
Nachbedingung	Spieler ist in de Lobby & ist nicht bereit
Ablauf	

Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button "Nicht Bereit"	Das System speichert die Nicht-Bereitmeldung und der Host kommt die Nicht-Bereitmeldung

## UC-Lobby-06 Spieler verlässt Lobby

### Übersicht

Name	Spieler verlässt Lobby
ID	UC-Lobby-06
Zweck	Der Spieler verlässt die Lobby.
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	Der Spieler ist in der Lobby.
Kurzbeschreibung	Der Spieler verlässt die Lobby und kehrt in den Startdialog zurück.
Nachbedingung	Der Spieler ist im Start-Dialog.

### Ablauf

Aktor	System
Der Spieler drückt auf den Button "Verlassen"	Der Spieler kehrt von der Lobby zum Startdialog zurück und der Server registriert das Verlassen.

## UC-Lobby-07 Host startet Spiel

### Übersicht

Name	Host startet Spiel
ID	UC-Lobby-07
Zweck	Host startet Spiel
Aktoren	Host
Vorbedingungen	Alle Spieler sind in der Lobby und haben sich bereit gemeldet.
Kurzbeschreibung	Der Host startet das Spiel.

Nachbedingung	Das Spiel ist gestartet und alle Spieler sind im Spiel.
---------------	---

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
Der Host drückt auf den Button "Spiel starten"	Spiel startet und alle Spieler sind im Spiel

--	--

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

Übersicht	
-----------	--

Name	Status der Spieler anzeigen (Bereit-Status)
ID	UC-Lobby-08
Zweck	Status der Spieler anzeigen
Aktoren	System
Vorbedingungen	Das Spiel befindet sich in der Lobby.
Kurzbeschreibung	Der Bereitschaftsstatus eines jeden Spielers soll für alle in der UI angezeigt werden.
Nachbedingung	Der Bereitschaftsstatus wird für jeden Spieler angezeigt.

--	--

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
Das System zeigt für alle Spieler den Bereitschaftsstatus an.	-

--	--

## UC-Lobby-09 Namen werden angezeigt

Übersicht	
-----------	--

Name	Namen werden angezeigt
ID	UC-Lobby-09
Zweck	Namen werden angezeigt

Aktoren	System
Vorbedingungen	Alle Spieler sind in der Lobby und haben einen Namen.
Kurzbeschreibung	Alle Namen aller Spieler werden in der GUI angezeigt
Nachbedingung	Die Namen aller Spieler werden angezeigt in der UI eines jeden Spielers

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
Das System zeigt alle Namen aller Spieler in der UI aller Spieler an	-

## UC-Lobby-10 Verfügbare TSK anzeigen

Übersicht	
Name	Verfügbare TSK anzeigen
ID	UC-Lobby-10
Zweck	Die noch nicht gewählten TSK anzeigen im UI.
Aktoren	System
Vorbedingungen	Es existieren nicht vergebene TSK und das Spiel ist in der Lobby.
Kurzbeschreibung	Die noch nicht gewählten TSK werden allen Spielern angezeigt
Nachbedingung	Die nicht gewählten TSK werden angezeigt.

Ablauf	
--------	--

Aktor	System
	Das System zeigt jedem Spieler immer alle verfügbaren TSK an.

## UC-Lobby-11 Vergebene TSK anzeigen

Übersicht	
Name	Vergebene TSK anzeigen
ID	UC-Lobby-11
Zweck	Die vergebene TSK anzeigen im UI.
Aktoren	System
Vorbedingungen	Das Spiel ist in der Lobby und es gibt vergebene TSK.
Kurzbeschreibung	Die vergebene TSK werden in der UI eines jeden Spielers angezeigt.
Nachbedingung	Die vergebenen TSK werden angezeigt.
Ablauf	
Aktor	System
Das System zeigt jedem Spieler immer die vergebenen TSK an.	

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

Übersicht	
Name	Spieler ist bereit (ohne gewählte TSK)
ID	UC-Lobby-12
Zweck	Spieler wird nicht vergebene TSK zugeteilt
Aktoren	Spieler
Vorbedingungen	1. Spieler ist in der Lobby 2. Spieler hat keine TSK 3. Spieler ist nicht bereit
Kurzbeschreibung	Meldet sich ein Spieler als bereit, ohne eine TSK ausgewählt zu haben, teilt der Server ihm eine freie TSK zu.



Nachbedingung	1. Spieler ist bereit 2. Spieler ist eine TSK zugeteilt
Ablauf	
Aktor	System
1. Der Spieler drückt auf den Button "Bereit"	2. System teilt freie TSK zu
<b>UC-Lobby-13 Spiel kann nur mit 2-4 Spielern gestartet werden</b>	
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