

# HANGMAN

USE CASE

Rafaa El Sherkasi

IM21A

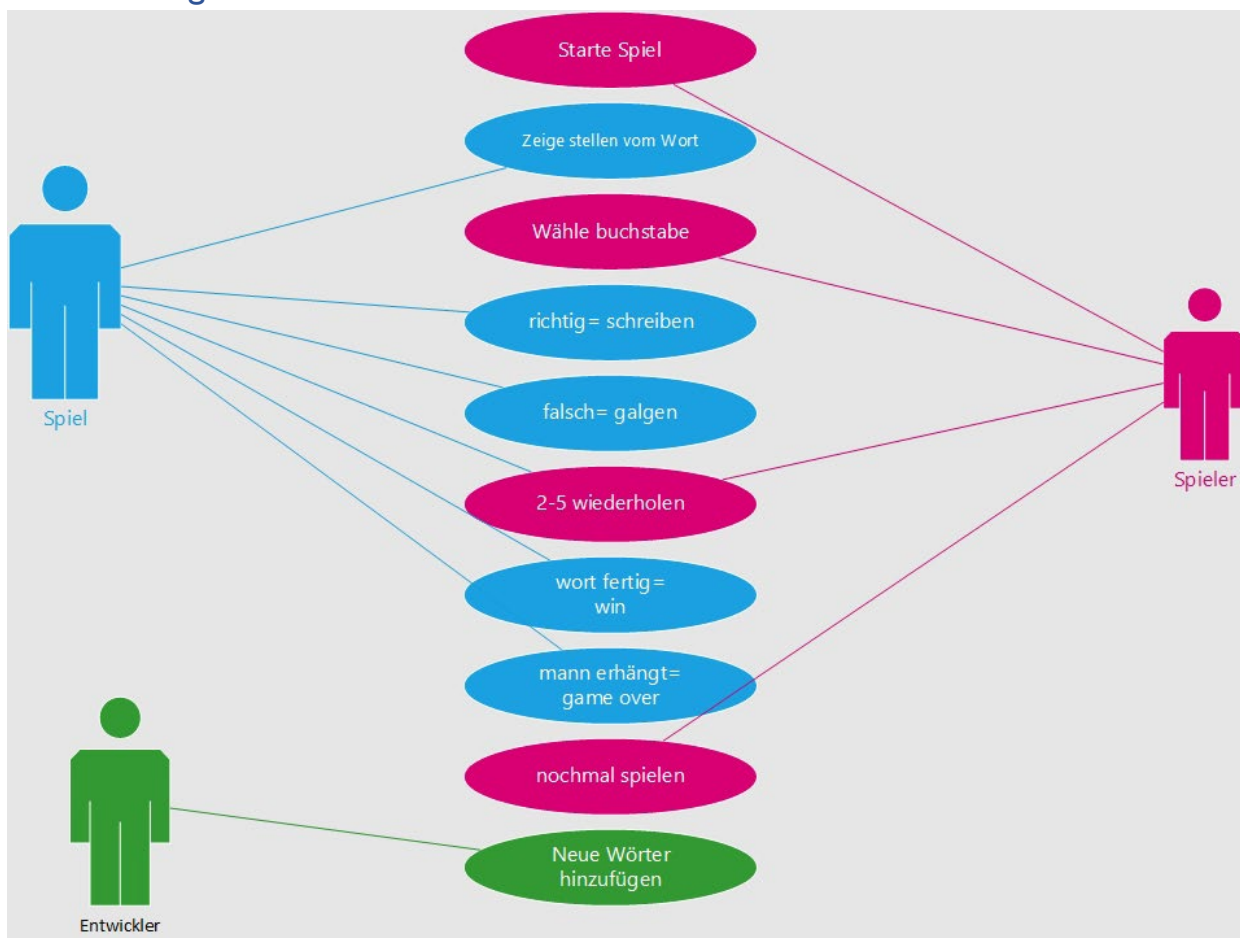
## Inhaltsverzeichnis

I	Einleitung .....	2
2	Diagramm .....	2
3	Szenarien .....	3
3.1	Spiel Starten.....	3
3.2	Spiel Regeln.....	3
3.3	Wie viele Buchstaben hat das Wort .....	3
3.4	Buchstabe auswählen.....	3
3.5	Buchstabe im richtigen Ort hinzufügen.....	3
3.6	Galgen zeichnen.....	4
3.7	Gewinnen .....	4
3.8	Verlieren .....	5
3.9	Nochmal spielen .....	5
3.10	Wörter hinzufügen .....	5

## I Einleitung

Das Galgenmann spiel hat drei wichtige Akteure. Der Spieler, das Spiel und der Entwickler. Der Spieler sieht das Spiel startet es und führt es aus. Währenddessen muss das Spiel funktionieren und alle Schritte ausführen. Der Entwickler sorgt dafür, dass alles funktioniert. Der Entwickler kann auch neue Wörter ins Spiel bringen. Und Verbesserungen vornehmen, die nicht von Anfang an so entschieden worden sind. Er darf jedoch nicht die Stamm Idee des Spiels ändern.

## 2 Diagramm



In diesem Diagramm gibt es drei Akteure. Das Spiel, der Spieler und der Entwickler. Das Spiel und der Spieler stehen in direkter Verbindung. Sie interagieren miteinander. Das Spiel zeigt dem Spieler was er sehen muss. Der Spieler interagiert dann mit dem spiel und macht die Aufgaben, die ihm gestellt werden. Das Spiel wird gestartet, wenn der Spieler, auf die dafür ausgewählte taste drückt. Das Spiel zeigt ihm dann wie viele Stellen das Wort hat. Der Spieler kann ein Buchstabe auswählen. Wenn der Buchstabe richtig ist, dann kommt er in die richtige Stelle. Wenn es ein falscher Buchstabe ist also ein Buchstabe ist das im Wort nicht erhalten ist, dann wird der Galgen gebaut. Der Spieler kann dann wieder ein Buchstabe auswählen. Das geht weiter bis entweder der Galgen fertig gebaut wurde oder der Spieler das Wort richtig erraten hat. Im Fall, dass der Spieler zu viele Fehler macht und der Galgen fertig gebaut wurde und der Galgenmann erhängt wurde. Hat der Spieler verloren. Und im Fall, dass der Spieler das Wort richtig erraten hat, dann hat der Spieler gewonnen.

### 3 Szenarien

#### 3.1 Spiel Starten

Um das Spiel zu starten, drückt man auf «spiel starten». Neben dem Button wird ein Bild von einem Galgenmann sein.

#### 3.2 Spiel Regeln

Nachdem das Spiel gestartet wird, kommt ein Fenster, indem die Regeln des Spiels leicht erklärt sind. Im Fenster wird stehen:

*Galgenmann*

*Rette den Galgenmann, indem du das Wort richtig errätst. Du musst die Buchstaben auswählen, die in das Wort reinpassen. Pass auf den jedes Mal, indem du einen falschen Buchstaben anklickst, wird der Galgen weiter gebaut. Wenn der Galgen fertig ist, wird der Galgenmann sterben. Die Buchstaben, die du falsch eintippst, werden auf dem Bildschirm zu sehen sein.*

*Viel Spass*

Das Fenster wird jedes Mal erscheinen, nachdem der Button spiel starten gedrückt wird. Ausser man klickt auf das Kästchen im Fenster. Neben dem Kästchen wird «nichtmehr anzeigen» stehen.

#### 3.3 Wie viele Buchstaben hat das Wort

Nachdem das Fenster geschlossen wird. Wird man sehen wie viele stellen das Wort hat. In jeder Stelle passt ein Buchstabe. Links kommt der Galgen und rechts die Stellen des Worts. Für jeden Buchstaben steht ein «\_».

#### 3.4 Buchstabe auswählen

Mit der Tastatur wählt man dann ein Buchstabe. Die Ersten Buchstaben, die man auswählt, haben nur mit glück zu tun da man nicht wissen kann was für ein Wort es ist.

#### 3.5 Buchstabe im richtigen Ort hinzufügen

Falls man einen Buchstaben auswählt, der im Wort erhalten ist, verändert sich das «\_» Zeichen zum Buchstaben.

Beispiel: Apfelbaum

\_\_\_\_\_

Drücke: A

A \_ \_ \_ \_ A \_ \_

### 3.6 Galgen zeichnen

Das Spiel heisst Galgenmann, da sich ein Galgen aufbaut jedes Mal, wenn man auf einen falschen Buchstaben klickt. Jeder falsche Buchstabe macht einen Strich im Galgen.

Beispiel: Apfelbaum

A \_ \_ \_ \_ \_ A \_ \_

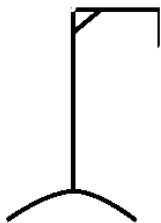
Klicke: C



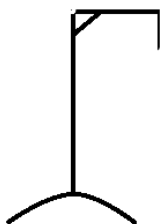
### 3.7 Gewinnen

Man Gewinnt, falls man das Wort richtig erraten hat. Und das mit wenigen Fehlern, so dass der Galgen nicht fertig gebaut wurde

Beispiel: Apfelbaum



Klicke: B



Durchsage:

*Gratuliere!*

*Ich gratuliere dir. Du hast den Galgenmann erfolgreich gerettet.*

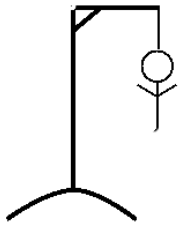
*Der Galgenmann bedankt sich bei dir.*

*Falls du nochmal spielen willst, kannst du auf den Knopf nochmal spielen klicken.*

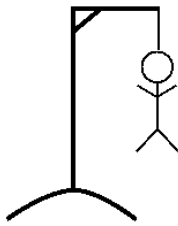
*Ich hoffe du hattest Spass.*

### 3.8 Verlieren

Beispiel: Apfelbaum



Klicke: T



Durchsage:

*Game Over*

*Du hast den Galgenmann nicht gerettet.*

*Der Galgenmann ist gestorben. Du hast versagt.*

*Falls du nochmals versuchen möchtest, den Galgenmann  
zu retten dann klicke auf nochmal spielen.*

*Ich hoffe du hattest Spass.*

### 3.9 Nochmal spielen

Um nochmal spielen zu können muss man auf den Button nochmal spielen klicken. Dann kommt ein neues Wort. Und man kann das Spiel wieder von neu spielen.

### 3.10 Wörter hinzufügen

Der Administrator kann immer wieder neue Wörter einfügen damit das Spiel interessant bleibt und es nicht immer die gleichen Wörter sind. Die Spieler haben dann neue Wörter, die sie benutzen und erraten können.