SE2 – „How Smashed are you?“

Grundidee: - App zur Sperrung von Whatsapp, falls man sich in einem unpässlichen Zustand befindet. Entsperrung soll durch lösen eines Geschicklichkeitsspiels erfolgen. Die Ergebnisse sollen (online) gespeichert werden in einer Datenbank.

Spieler Komponente: ISpieler, Benutzer, Account, DB

## Use Cases:

**1.Story**: Als Benutzer möchte ich einen Account erstellen

Auslöser: Der Benutzer möchte sich einen Account für die App erstellen

Akteur: Benutzer

Auslöser: Als Benutzer möchte ich einen Account erstellen, um die App zu nutzen.

Vorbedingungen: Der Benutzer hat die App gedownloadet.

Nebenbedingungen: Der Benutzer besitzt einen Account.

Erfolgsszenario:

1. Der Benutzer öffnet die App.

2. Der Benutzer navigiert zur Funktion „Account erstellen“.

3. Der Benutzer betätigt diese Funktion.

4. Das System öffnet ein Fenster zum Eintragen von persönlichen Informationen (Anzeige-Name, Name, Alter, Geschlecht, Land)

5. Der Kunde trägt die Informationen in den Pflichtfeldern ein.

6. Der Kunde bestätigt die angegebenen Daten.

7. Das System überprüft die Eingaben auf ihre Gültigkeit (AGB, gültige Eingaben).

8. Das System erstellt einen Account bei korrekt angegebenen Daten.

Systemoperationen:

7. IBenutzer überprüfeDaten(Daten daten);

8. IBenutzer erstelleAccount(Nickname nick, Name name, Vorname vor, Geschlecht geschlecht, Land land);

**2.Story**: Als Benutzer möchte ich Whatsapp auf bestimmte Zeit sperren können

Akteur: Benutzer

Auslöser: Der Spieler möchte Whatsapp sperren lassen für einen bestimmten Zeitraum

Vorbedingungen: Der Benutzer hat die App gedownloadet.

Nachbedingungen: Whatsapp wurde gesperrt

Erfolgsszenario:

1. Der Benutzer ruft die App auf.

2. Das System startet die App.

3. Der Benutzer loggt sich ein bzw. fährt fort ohne Log in.

4. Der Benutzer navigiert zur Funktion App-sperren.

5. Der Benutzer betätigt diese Funktion.

6. Das System zeigt die Liste der Spiele an.

7. Der Benutzer sucht sich eins aus.

8. Das System verlangt eine Sperrungsdauer

9. Der Benutzer gibt diese an.

10. Das System zeigt die angegebenen Einstellung zur Sperrung an und verlangt nach einer endgültigen Bestätigung

11. Der Benutzer bestätigt die Anfrage.

12. Das System sperrt die App für den angegebenen Zeitraum.

Systemoperationen:

6. ISpiel zeigeSpiele(List<Spiele> spieleliste)

12. ISpiel sperreApp(Dauer dauer);

**3.Story**: Als Benutzer möchte ich meine Zeitmessung mit anderen Benutzern vergleichen

Akteur: Benutzer

Auslöser: Der Benutzer möchte seine Ergebnisse mit anderen Benutzern vergleichen.

Vorbedingungen: Der Benutzer hat die App gedownloadet.

Nachbedingungen: Der Benutzer konnte die Ergebnisse vergleichen.

Erfolgsszenario:

1. Der Benutzer ruft die App auf.

2. Der Benutzer loggt sich ein.

3. Der Benutzer navigiert zu den Statistiken und ruft sie auf.

**4.Story**: Als Benutzer möchte ich ein Spiel spielen.

Akteur: Benutzer

Vorbedingungen: Der Benutzer hat die App gedownloadet.

Nachbedingungen: Der Benutzer hat ein Spiel gespielt.