

# Use cases Jessy

- Wenn der Benutzer ein Spiel startet, soll ein Server gestartet werden und auf eine andere Verbindung gewartet werden.
- Wenn der Benutzer sich zu einem Spiel verbinden will, soll eine Verbindung mit dem anderen Spieler hergestellt werden.
- Wenn der Benutzer ein Spiel speichern will, soll der jetzige Spielstand gespeichert werden und das Spiel beendet werden.
- Wenn der Benutzer ein Spiel laden will, soll der frühere Spielstand wieder hergestellt werden und der Benutzer soll weiterspielen können.
- Wenn der Benutzer ein Spiel frühzeitig verlassen will, soll die Verbindung getrennt werden und der andere Spieler soll eine Benachrichtigung erhalten, dass der Benutzer nicht mehr spielt.
- Wenn der Benutzer mit dem anderen Spieler kommunizieren will, soll das über einen Chat möglich sein.
- Wenn der Benutzer einen Schachzug macht, soll überprüft werden, ob der Zug gültig ist und soll dann über das Netzwerk zum anderen Spieler geschickt werden.
- Wenn der Benutzer das Spiel verliert oder gewinnt, soll er eine Benachrichtigung bekommen.