

**Die verrückte Sightseeingtour  
Use-Case Specifications**

**Version 1.2**

Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

## Revision History

Date	Version	Description	Author
4/18/2013	<1.0>	Informationen zu Use Cases mit Diagrammen	Janina Schilling
4/22/2013	<1.1>	Cucumber Tests eingefügt	Janina Schilling
6/24/2013	<1.2>	Screenflow hinzugefügt	Janina Schilling

Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

# Table of Contents

Revision History	2
Table of Contents	3
Use Case Specification: Anleitung nutzen	5
1. Anleitung nutzen	5
1.1 Brief Description	5
2. Narrative/ Cucumber	5
3. Flow of Events	6
3.1 Basic Flow	6
3.2 Alternative Flows	7
4. Special Requirements	7
5. Preconditions	7
6. Postconditions	7
7. Extension Points	7
Use Case Specification: Karte ziehen	8
1. Karte ziehen	8
1.1 Brief Description	8
2. Narrative/ Cucumber	8
3. Flow of Events	9
3.1 Basic Flow	9
3.2 Alternative Flows	10
4. Special Requirements	10
5. Preconditions	10
6. Postconditions	10
7. Extension Points	11
Use Case Specification: Platte einschieben	12
1. Platte einschieben	12
1.1 Brief Description	12
2. Narrative/ Cucumber	12
3. Flow of Events	13
3.1 Basic Flow	13
3.2 Alternative Flows	14
4. Special Requirements	14
5. Preconditions	14
6. Postconditions	14
7. Extension Points	14
Use Case Specification: Spielmodus wählen	15
1. Spielmodus wählen	15
1.1 Brief Description	15
2. Narrative/ Cucumber	15
3. Flow of Events	16
3.1 Basic Flow	16
3.2 Alternative Flows	17
4. Special Requirements	17
5. Preconditions	17

Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

6. Postconditions	17
7. Extension Points	17
Use Case Specification: Spieler erstellen	18
1. Spieler erstellen	18
1.1 Brief Description	18
2. Narrative/ Cucumber	18
3. Flow of Events	19
3.1 Basic Flow	19
3.2 Alternative Flows	20
4. Special Requirements	20
5. Preconditions	20
6. Postconditions	20
7. Extension Points	20
Screenflow	21

Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

# Use Case Specification: Anleitung nutzen

## 1. Anleitung nutzen

### 1.1 Brief Description

siehe SRS Dokument Kapitel 2.1

## 2. Narrative/ Cucumber

**Funktionalität:** Der Benutzer verwendet die Spielanleitung.

Als ein Benutzer

Will ich die Spielanleitung lesen und dann weiter zum Spiel kommen können

So dass ich weiss, wie das Spiel funktioniert.

**Szenario:** Der Benutzer liest die Spielanleitung bevor das Spiel konfiguriert und gestartet wird.

**Angenommen** ich befinde mich auf dem Start-Bildschirm

**Wenn** ich den Spielanleitungs-Button klicke

**Dann** öffnet sich der Anleitungs-Bildschirm

**Und** ich kann von dort zum Spielmodus-Bildschirm navigieren

**Szenario:** Der Benutzer liest die Spielanleitung während er im Spiel an der Reihe ist.

**Angenommen** ein Spiel ist aktiv

**Und** ich befinde mich auf dem Spiel-Bildschirm

**Und** ich bin an der Reihe

**Wenn** ich den Spielanleitungs-Button klicke

**Dann** öffnet sich der Anleitungs-Bildschirm

**Und** ich kann von dort zurück zum Spiel-Bildschirm navigieren

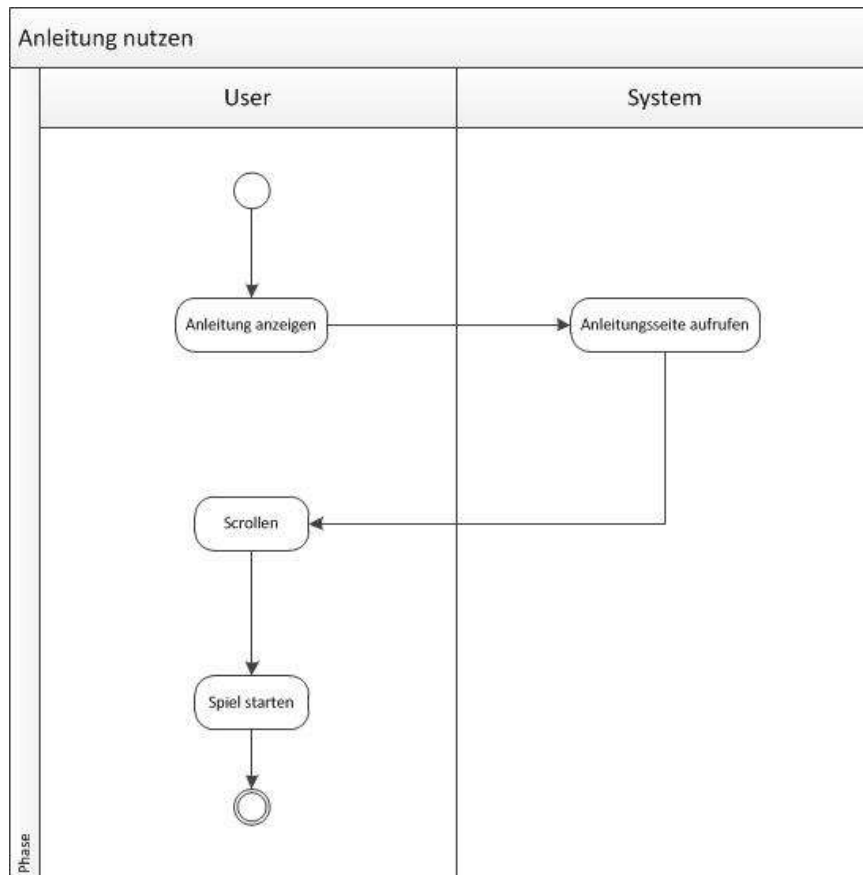
**Und** ich kann da weiter machen, wo ich aufgehört habe

Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

### 3. Flow of Events

#### 3.1 Basic Flow

##### 3.1.1 Activity Diagram



Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

### 3.1.2 Screenflow Diagram



### 3.2 Alternative Flows

nicht relevant

### 4. Special Requirements

nicht relevant

### 5. Preconditions

Die Anleitung kann entweder aus einem laufenden Spiel oder beim Spielstart aufgerufen werden.

### 6. Postconditions

Je nachdem welche Voraussetzung gilt, wird der Spieler entweder zum laufenden Spiel zurückgeleitet oder der Bildschirm zur Spielmodusauswahl wird geöffnet.

### 7. Extension Points

nicht relevant

Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

# Use Case Specification: Karte ziehen

## 1. Karte ziehen

### 1.1 Brief Description

siehe SRS Dokument Kapitel 2.1

## 2. Narrative/ Cucumber

@spielzug\_ausfuehren

**Funktionalität:** Der Benutzer kann sich sein Ziel ansehen, wenn er am Zug ist.

@karte\_ziehen

**Szenario:** Der Benutzer zieht eine neue Spielkarte, wenn er keine mehr hat, und sieht sich diese an.

Als ein Benutzer

Will ich eine neue Spielkarte bekommen, wenn ich an der Reihe bin und keine mehr habe

So dass ich danach meinen Spielzug fortsetzen kann

**Angenommen** ein Spiel ist aktiv

**Und** ich bin an der Reihe

**Aber** ich habe keine Spielkarte

**Und** das System fragt mich, ob ich eine neue Spielkarte haben will

**Wenn** ich zustimme

**Dann** teilt mir das System das neue Ziel mit

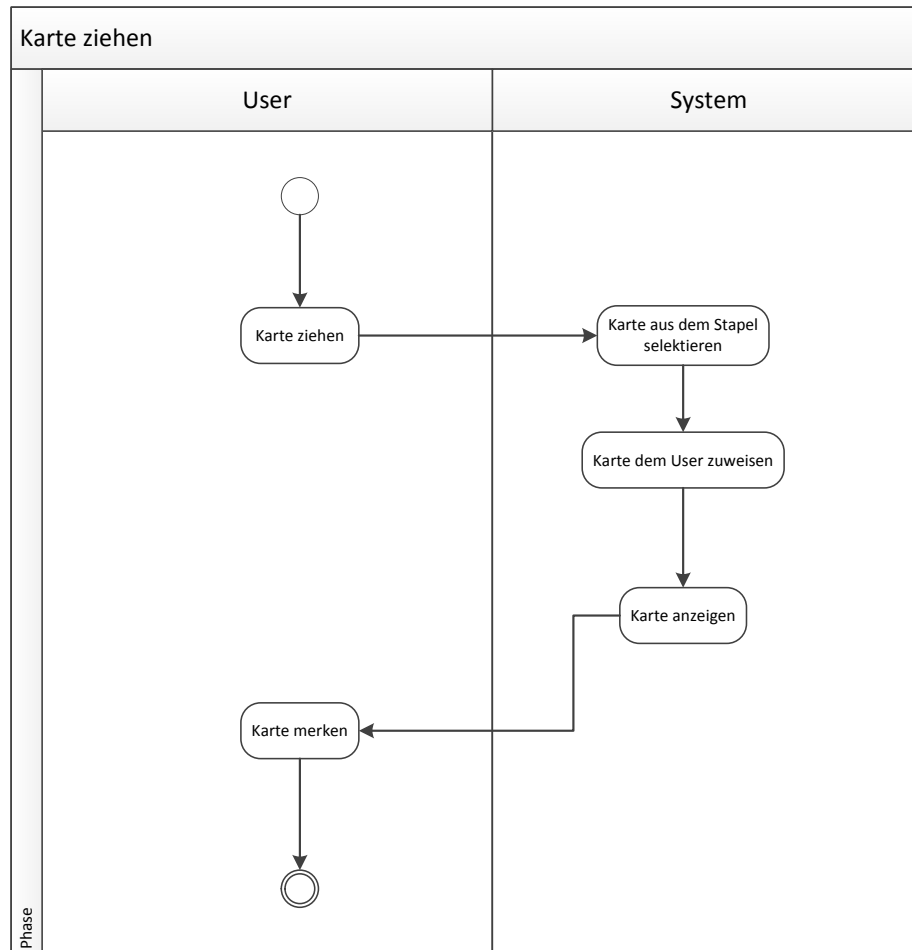
**Und** ich kann meinen Zug auf dem Spiel-Bildschirm fortsetzen



### 3. Flow of Events

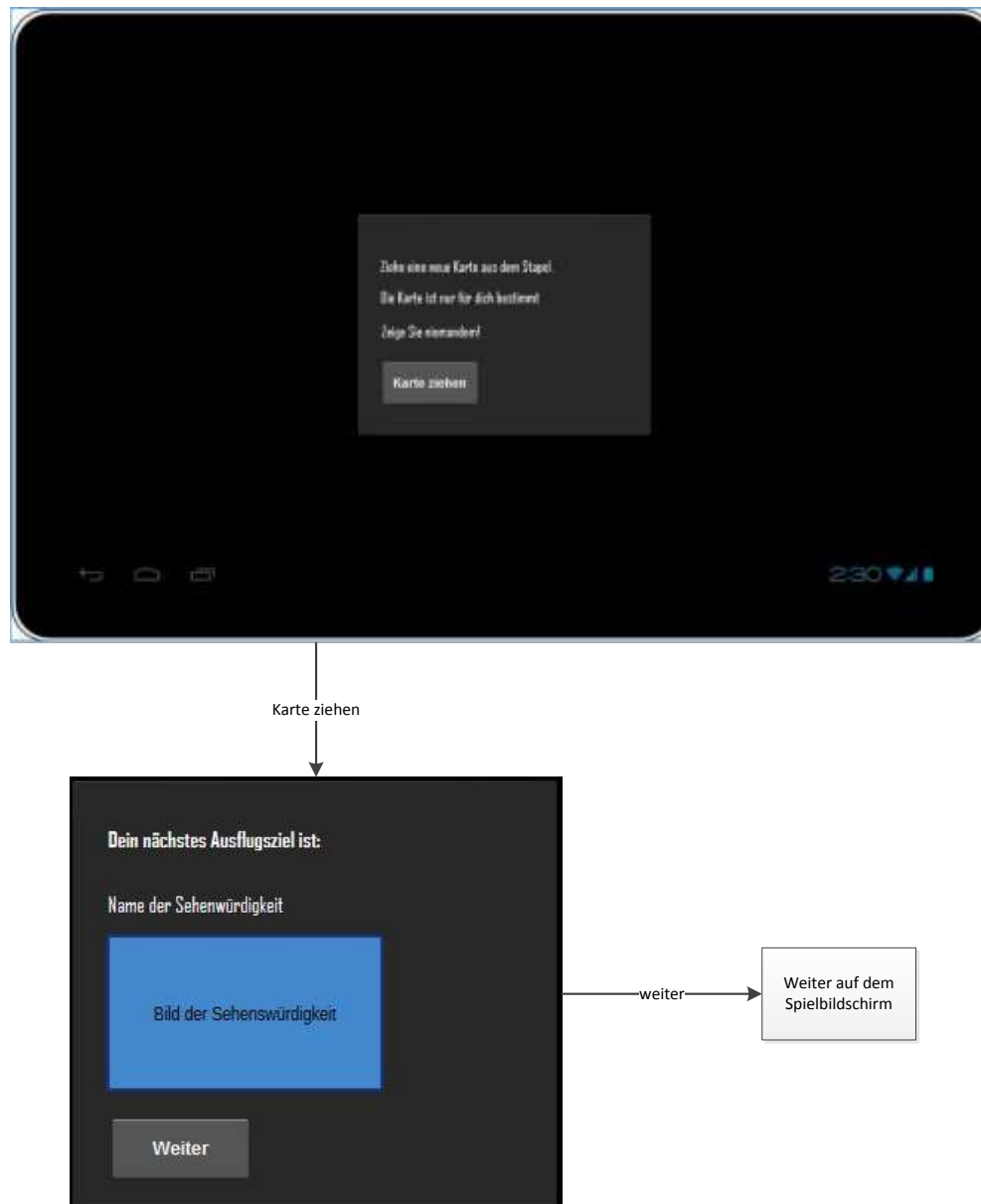
#### 3.1 Basic Flow

##### 3.1.1 Activity Diagram



Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

### 3.1.2 Screenflow Diagram



### 3.2 Alternative Flows

nicht relevant

### 4. Special Requirements

nicht relevant

### 5. Preconditions

Bevor eine Karte gezogen werden kann, muss im vorherigen Spielzug die vorliegende Spielkarte abgearbeitet worden und der Spieler am Zug sein. Dem Spieler darf somit keine Spielkarte zugeordnet sein. Beim Spielstart muss der Spieler automatisch eine Karte ziehen.

### 6. Postconditions

Nachdem der Spieler eine Karte gezogen hat, muss er die lose Spielplatte in das Spielfeld einschieben und seine

Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

Figur bewegen.

## **7. Extension Points**

nicht relevant

Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

# Use Case Specification: Platte einschieben

## 1. Platte einschieben

### 1.1 Brief Description

siehe SRS Dokument Kapitel 2.1

## 2. Narrative/ Cucumber

@spielzug\_ausfuehren @spielplatte\_einschieben

**Funktionalität:** Der Benutzer schiebt die aktive Spielplatte ein.

Als Benutzer

möchte ich die aktive Spielplatte in eine Reihe des Spielfeldes einschieben

So dass ich einen Weg zu meinem Ausflugsziel finde.

### Grundlage:

**Angenommen** es existiert ein laufendes Spiel

**Und** ich bin an der Reihe

**Und** ich besitze eine Spielkarte

**Und** die aktive Spielplatte befindet sich in der gewünschten Richtung

**Szenario:** der Benutzer schiebt die aktive Spielplatte ein und eine Spielfigur steht auf der rausgeschobenen Platte

**Wenn** ich an der Stelle, an der ich die aktive Spielplatte einschieben will, auf den Pfeil klicke

**Dann** wird die Spielplatte eingeschoben

**Und** eine andere Spielplatte wird rausgeschoben

**Wenn** sich eine Figur auf der rausgeschobenen Spielplatte befindet

**Dann** wird die Figur auf die eingefügte Spielplatte gesetzt

**Und** ich sehe das aktualisierte Spielbrett

**Szenario:** der Benutzer schiebt die aktive Spielplatte ein und es befindet sich keine Spielfigur auf der rausgeschobenen Platte

**Wenn** ich an der Stelle, an der ich die aktive Spielplatte einschieben will, auf den Pfeil klicke

**Dann** wird die Spielplatte eingeschoben

**Und** eine andere Spielplatte wird rausgeschoben

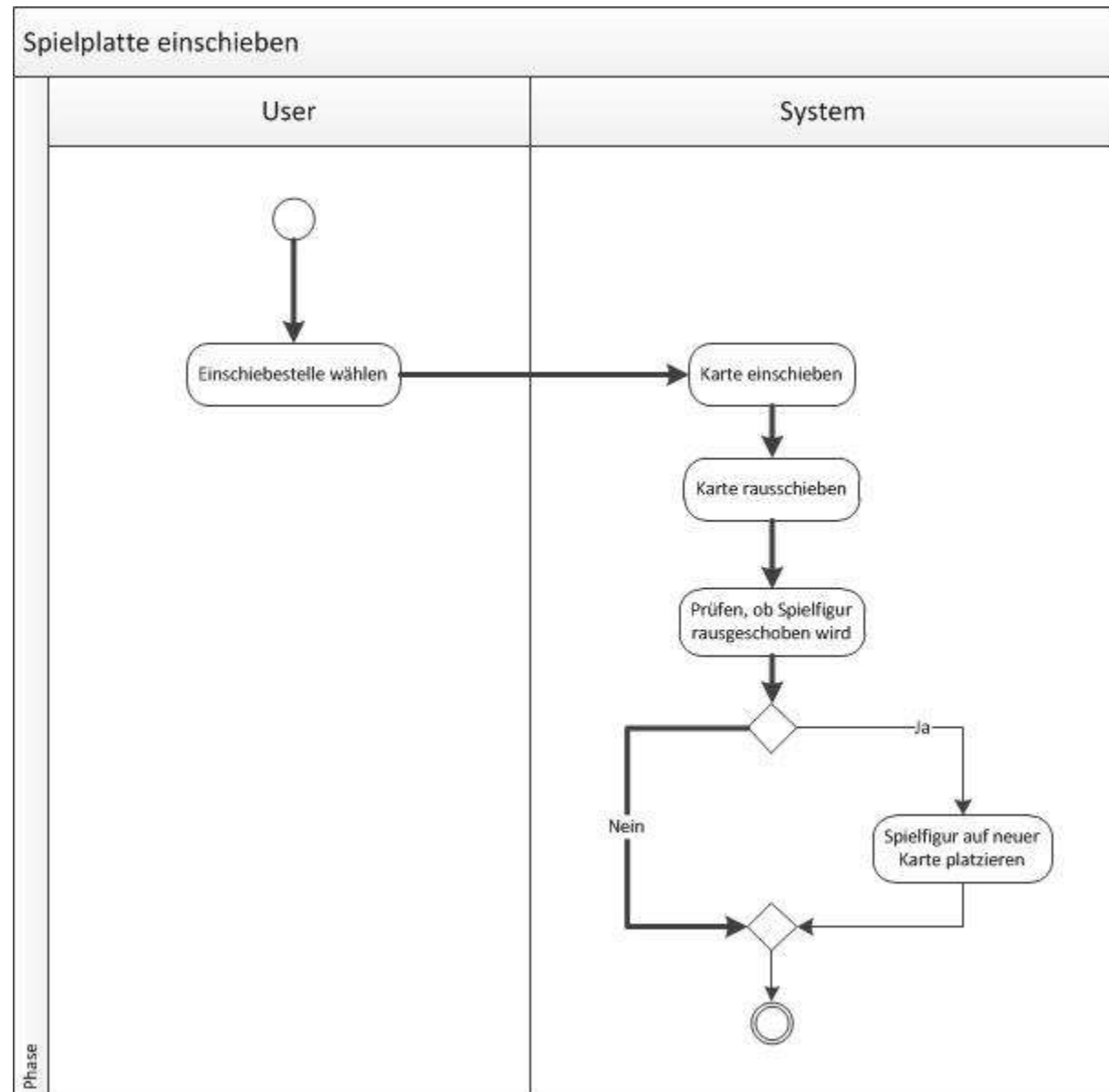
**Wenn** sich keine Figur auf der rausgeschobenen Spielplatte befindet

**Dann** sehe ich das aktualisierte Spielbrett

### 3. Flow of Events

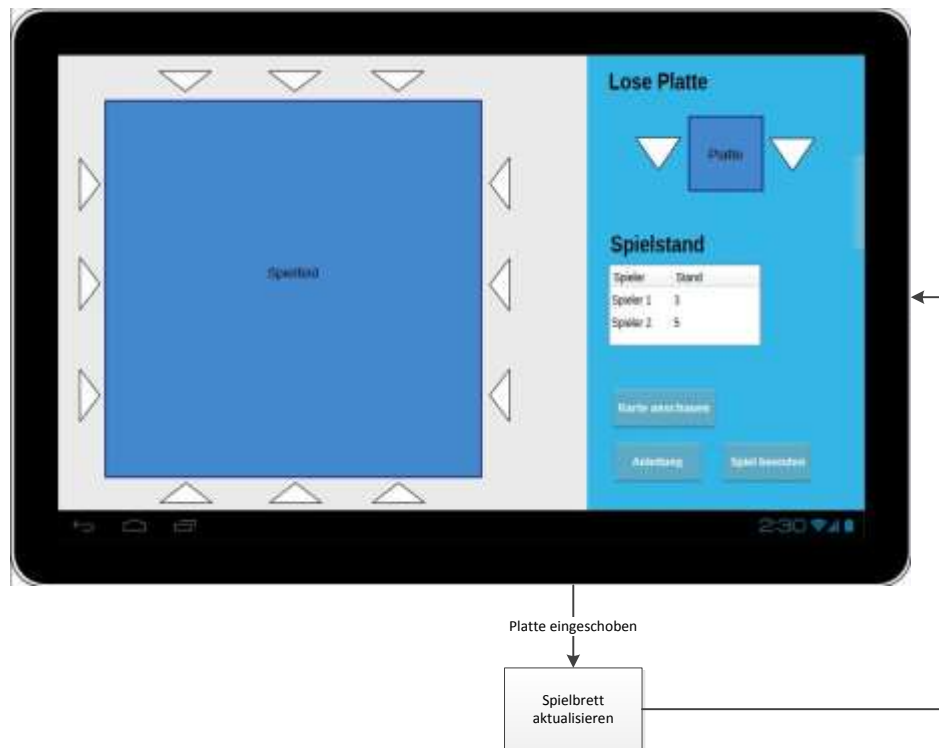
#### 3.1 Basic Flow

##### 3.1.1 Activity Diagram



Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

### 3.1.2 Screenflow Diagram



### 3.2 Alternative Flows

nicht relevant

### 4. Special Requirements

nicht relevant

### 5. Preconditions

Bevor der Spieler die lose Spielplatte in das Spielfeld schieben kann, muss zuerst geprüft werden, ob ihm ein aktuelles Ziel zugeordnet ist, ansonsten muss zuerst eine neue Spielkarte gezogen werden.

### 6. Postconditions

Nach der Einschubung der Spielplatte, kann der Spieler seine Figur bewegen.

### 7. Extension Points

nicht relevant

Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

# Use Case Specification: Spielmodus wählen

## 1. Spielmodus wählen

### 1.1 Brief Description

siehe SRS Dokument Kapitel 2.1

## 2. Narrative/ Cucumber

@spiel\_starten @spielmodus\_waehlen

**Funktionalität:** Der Benutzer will den Spielmodus wählen.

Als Spieler

Will ich entscheiden, ob ich gegen den Computer oder andere Spieler spielen möchte und ob ich auf einem oder mehreren Geräten spielen will.

**Szenario:** Der Benutzer will gegen die KI spielen.

**Angenommen** ich befinde mich auf dem Spielmodus-Bildschirm

**Wenn** ich mich für ein Einzelspieler-Spiel entscheide

**Dann** gelange ich zum Figurwahl-Bildschirm

**Szenariogrundriss:** Der Benutzer will gegen andere Spieler spielen.

**Angenommen** ich befinde mich auf dem Spielmodus-Bildschirm

**Wenn** ich mich für ein Mehrspieler-Spiel entscheide

**Dann** fragt mich das System auf wie vielen Geräten ich spielen möchte

**Wenn** ich sage, ich möchte auf <anzahl> spielen

**Dann** gelange ich zum <bildschirm>

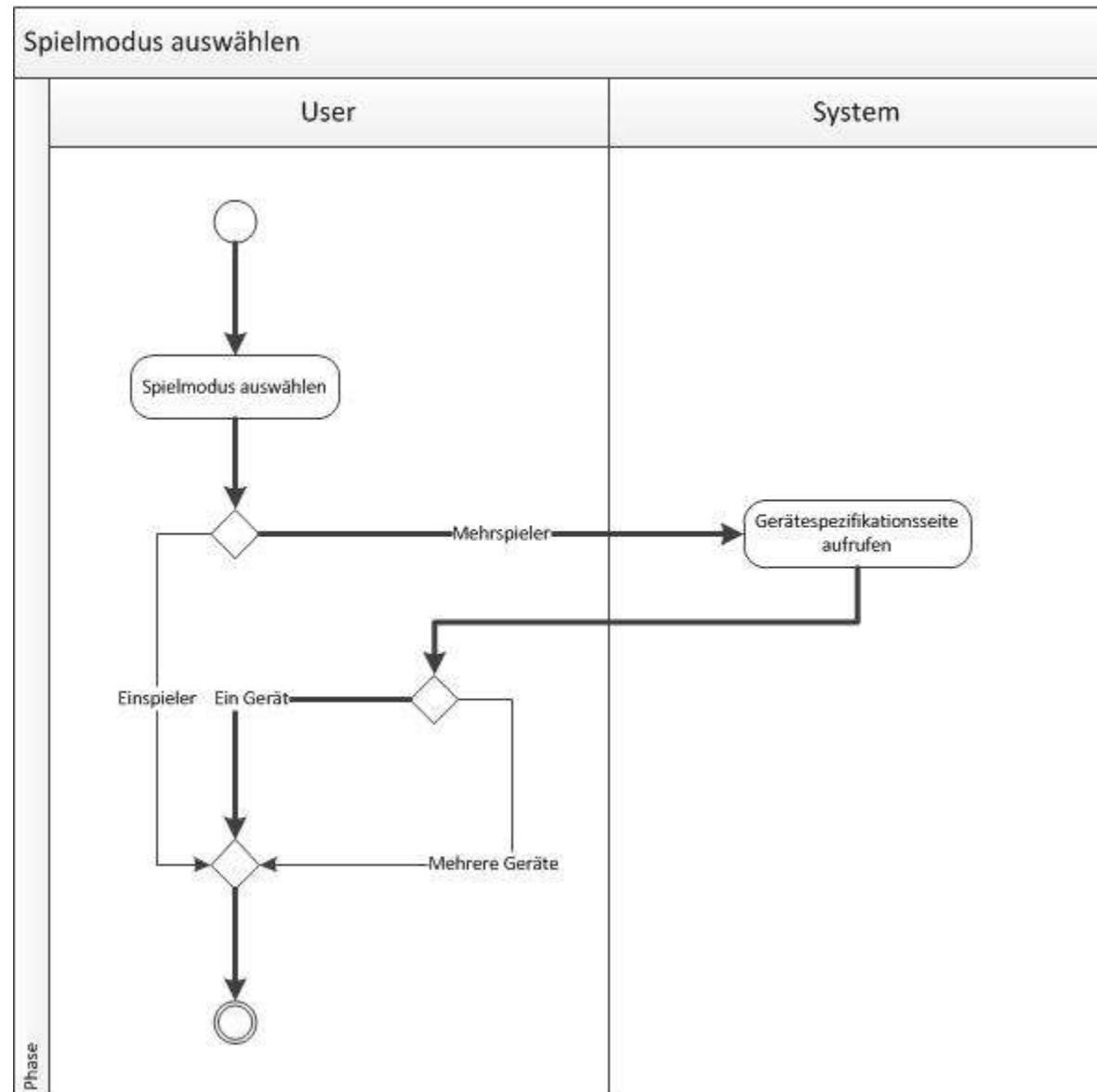
**Beispiele:**

anzahl	bildschirm
einem Gerät	Spieler-Einfüge-Bildschirm
mehreren Geräten	Verbindungsaufbau-Bildschirm

### 3. Flow of Events

#### 3.1 Basic Flow

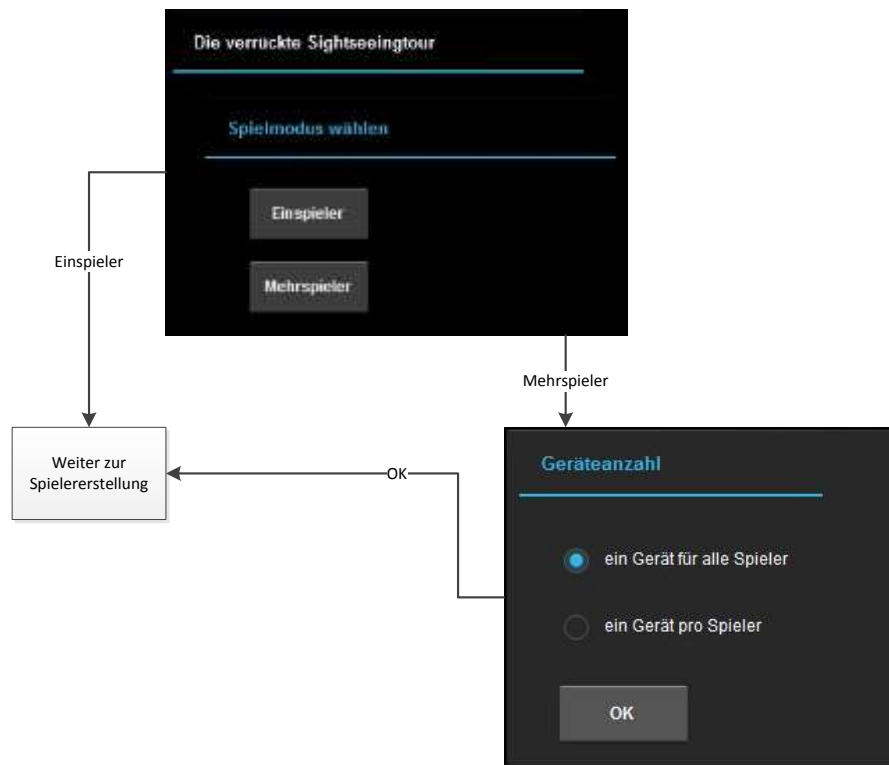
##### 3.1.1 Activity Diagram





Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

### 3.1.2 Screenflow Diagram



### 3.2 Alternative Flows

nicht relevant

### 4. Special Requirements

nicht relevant

### 5. Preconditions

nicht relevant

### 6. Postconditions

Nachdem der Spielmodus gewählt wurde, muss mindestens ein Spieler angelegt werden, damit das Spiel beginnen kann.

### 7. Extension Points

nicht relevant

Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

# Use Case Specification: Spieler erstellen

## 1. Spieler erstellen

### 1.1 Brief Description

siehe SRS Dokument Kapitel 2.1

## 2. Narrative/ Cucumber

@spiel\_starten @spieler\_erstellen

**Funktionalität:** Der Benutzer kann Spieler zum neuen Spiel hinzufügen.

Als ein Benutzer des Gerätes, auf dem das Spiel läuft

Will ich jedem Spieler einen Namen, eine Farbe und eine Form zuweisen können

So dass ich sie personalisieren und leicht auf dem Spielfeld wiederfinden kann.

**Szenario:** Ich will einen neuen Spieler zum Spiel mit korrekten Daten hinzufügen.

**Angenommen** ich befinde mich auf dem Spieler-Einfüge-Bildschirm

**Wenn** ich dem System sage, dass ich einen Spieler anlegen möchte

**Dann** zeigt mir das System den Figurwahl-Bildschirm

**Und** ich gebe die benötigten Daten ein

**Dann** komme ich wieder auf den Spieler-Einfüge-Bildschirm

**Und** der Spieler wird als neuer Spielteilnehmer angezeigt

**Szenariogrundriss:** Ich will einen neuen Spieler zum Spiel hinzufügen, aber eine der Eingaben ist unzulässig.

**Angenommen** ich befinde mich auf dem Spieler-Einfüge-Bildschirm

**Wenn** ich dem System sage, dass ich einen Spieler anlegen möchte

**Dann** zeigt mir das System den Figurwahl-Bildschirm

**Und** ich will <eingabe>

**Dann** sagt mir das System, <nachricht>

**Und** ich befinde mich auf dem Figurwahl-Bildschirm

**Und** ich darf Name, Farbe und Form eingeben

### Beispiele:

eingabe
unerlaubte Zeichen im Namen eingeben
eine Farbe-Figur-Kombination eingeben, die bereits jemand gewählt hat
einen Namen eingeben, der zu lang ist

nachricht
dass mein Name unerlaubte Zeichen enthält
dass meine Farb-Figur-Kombination schon vergeben ist
wenn ich die maximale Länge erreicht habe

**Szenariogrundriss:** Ich überlege mir, ob ich den neuen Spieler wirklich hinzufügen will.

**Angenommen** ich befinde mich auf dem Spieler-Einfüge-Bildschirm

**Wenn** ich dem System sage, dass ich einen Spieler anlegen möchte

**Dann** zeigt mir das System den Figurwahl-Bildschirm

**Und** ich sage dem System, dass ich doch keinen neuen Spieler möchte

**Dann** fragt mich das System, ob ich mir sicher bin

**Und** ich sage <entscheidung>

**Und** ich befinde mich auf dem <bildschirm>

Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

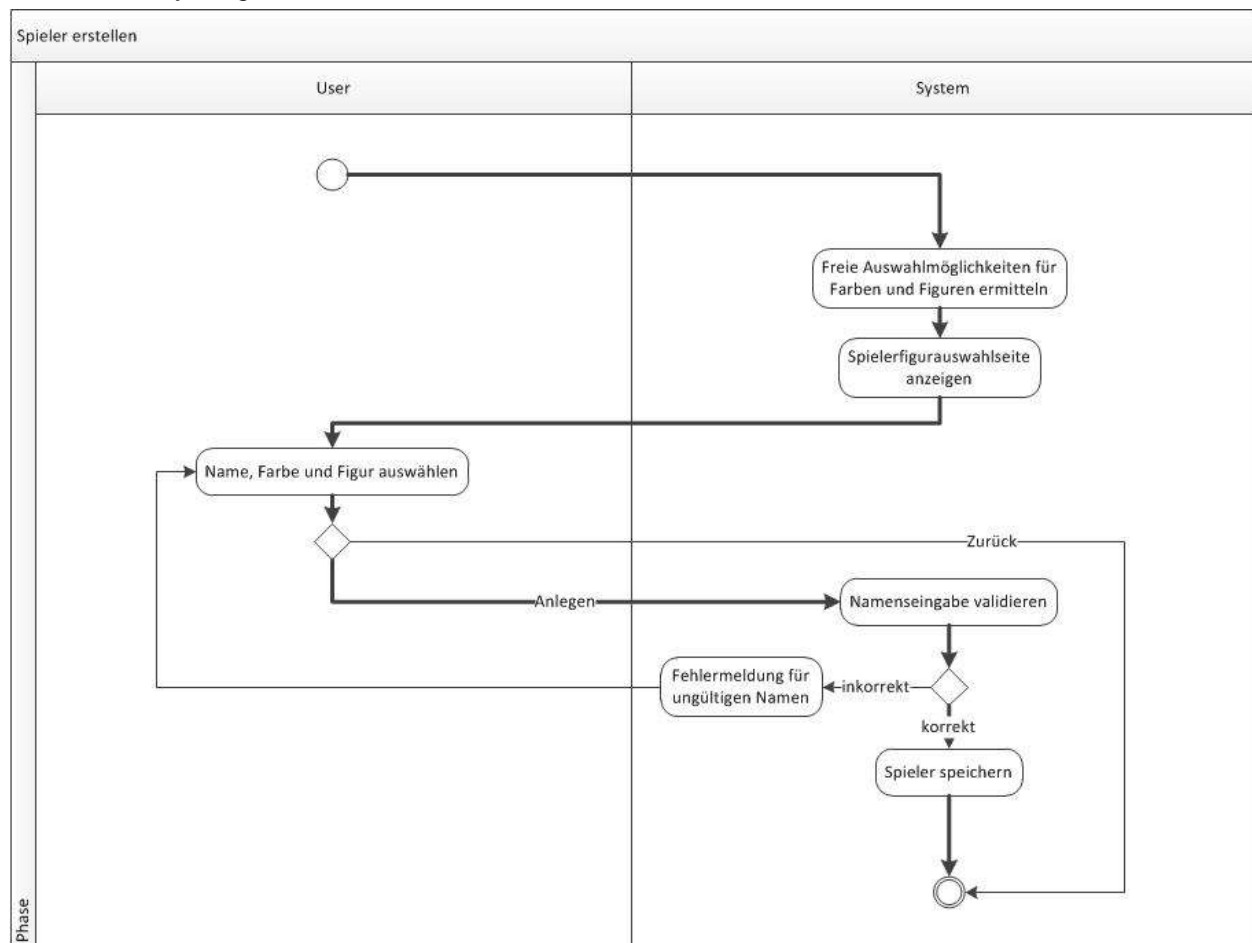
**Beispiele:**

entscheidung	bildschirm
ja	Spieler-Einfüge-Bildschirm
nein	Figurwahl-Bildschirm

### 3. Flow of Events

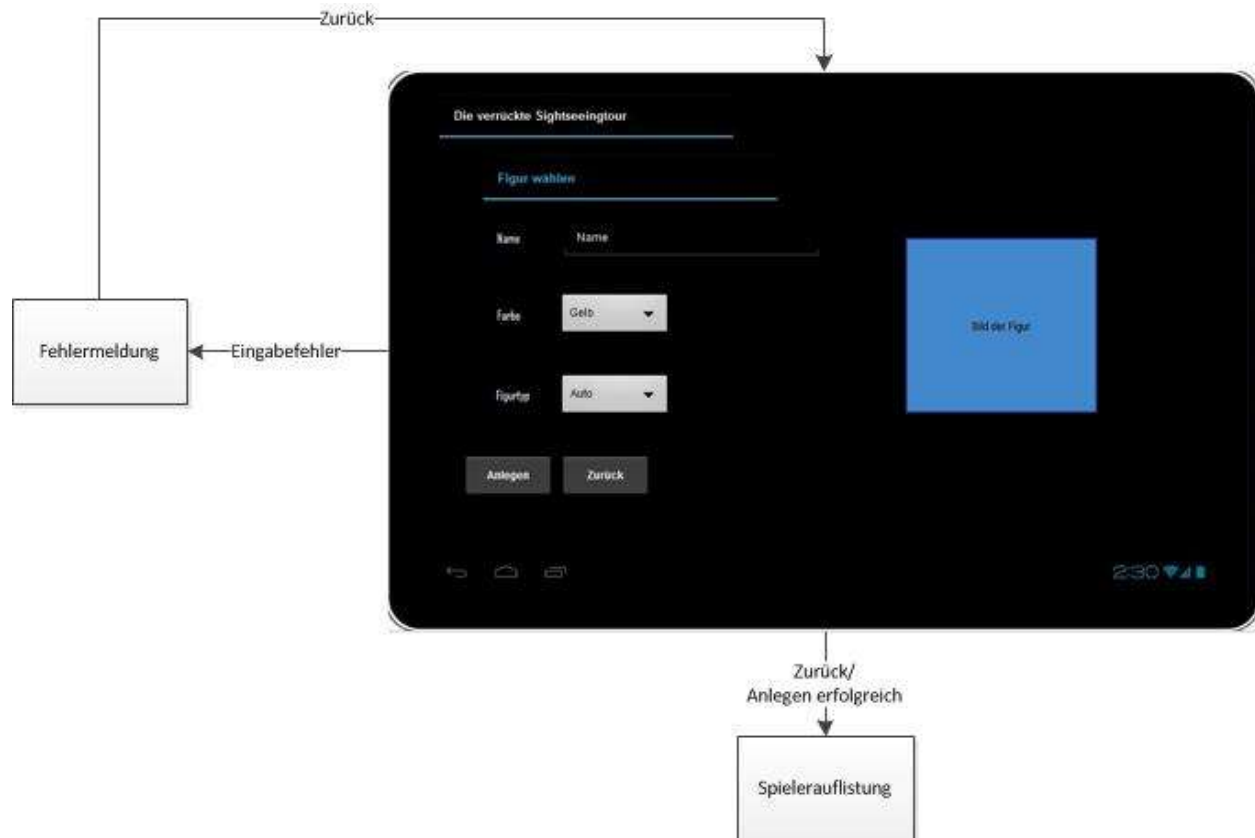
#### 3.1 Basic Flow

##### 3.1.1 Activity Diagram



Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

### 3.1.2 Screenflow Diagram



### 3.2 Alternative Flows

nicht relevant

### 4. Special Requirements

nicht relevant

### 5. Preconditions

Bevor ein Spieler angelegt werden kann muss ein Spielmodus ausgewählt sein.

### 6. Postconditions

Nachdem die Spieler angelegt wurden, kann der Benutzer entweder noch einmal zurück zur Spielmodusauswahl oder das Spiel beginnen.

### 7. Extension Points

nicht relevant

Die verrückte Sightseeingtour	Version: 1.2
Use-Case Specifications	Date: 6/24/2013

## Screenflow

siehe [Screenflow.jpg](#)