

**Die verrückte Sightseeingtour  
Use-Case Specifications**

**Version <1.0>**

Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

## Revision History

Date	Version	Description	Author
4/18/2013	<1.0>	Informationen zu Use Cases mit Diagrammen	Janina Schilling

Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

## 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. Flow of Events	5
2.1 Basic Flow	5
2.2 Alternative Flows	6
3. Special Requirements	6
4. Preconditions	6
5. Postconditions	6
6. Extension Points	6
Use Case Specification: Karte ziehen	7
1. Karte ziehen	7
1.1 Brief Description	7
2. Flow of Events	7
2.1 Basic Flow	7
2.2 Alternative Flows	8
3. Special Requirements	8
4. Preconditions	8
5. Postconditions	9
6. Extension Points	9
Use Case Specification: Platte einschieben	10
1. Platte einschieben	10
1.1 Brief Description	10
2. Flow of Events	10
2.1 Basic Flow	10
2.2 Alternative Flows	11
3. Special Requirements	11
4. Preconditions	11
5. Postconditions	11
6. Extension Points	11
Use Case Specification: Spielmodus wählen	12
1. Spielmodus wählen	12
1.1 Brief Description	12
2. Flow of Events	12
2.1 Basic Flow	12
2.2 Alternative Flows	13
3. Special Requirements	13
4. Preconditions	13
5. Postconditions	13
6. Extension Points	13

Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

Use Case Specification: Spieler erstellen	14
1. Spieler erstellen	14
1.1 Brief Description	14
2. Flow of Events	15
2.1 Basic Flow	15
2.2 Alternative Flows	16
3. Special Requirements	16
4. Preconditions	17
5. Postconditions	17
6. Extension Points	17

Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

# Use Case Specification: Anleitung nutzen

## 1. Anleitung nutzen

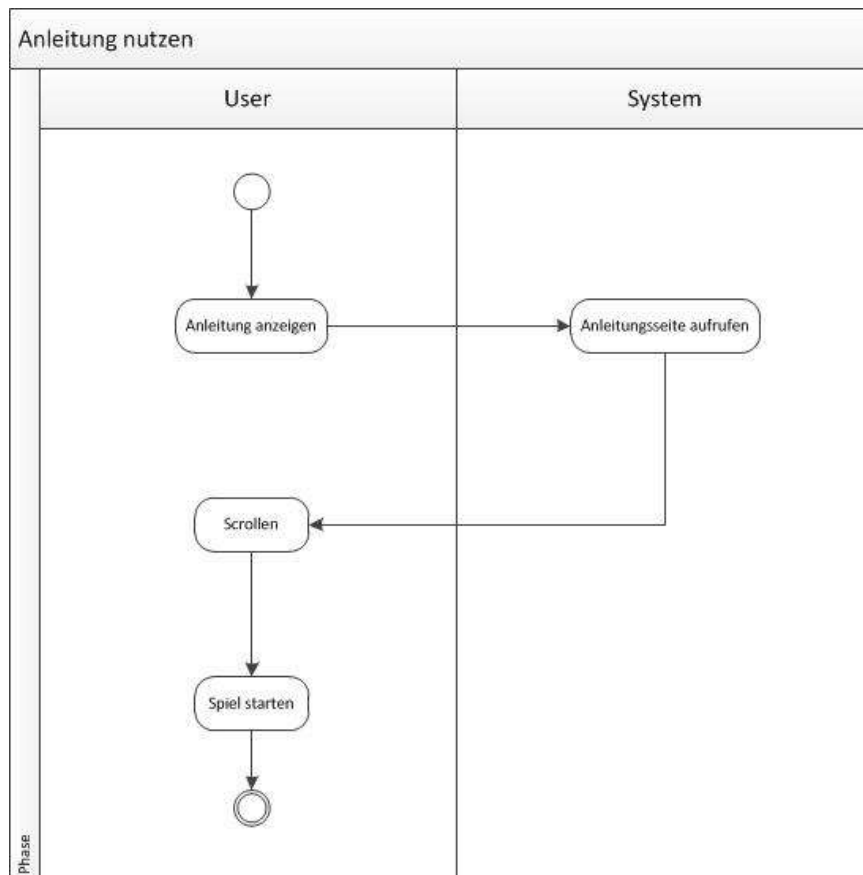
### 1.1 Brief Description

siehe SRS Dokument Kapitel 2.1

## 2. Flow of Events

### 2.1 Basic Flow

#### 2.1.1 Activity Diagram



Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

### 2.1.2 Screenflow Diagram



### 2.2 Alternative Flows

nicht relevant

### 3. Special Requirements

nicht relevant

### 4. Preconditions

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

### 5. Postconditions

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

### 6. Extension Points

nicht relevant

Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

# Use Case Specification: Karte ziehen

## 1. Karte ziehen

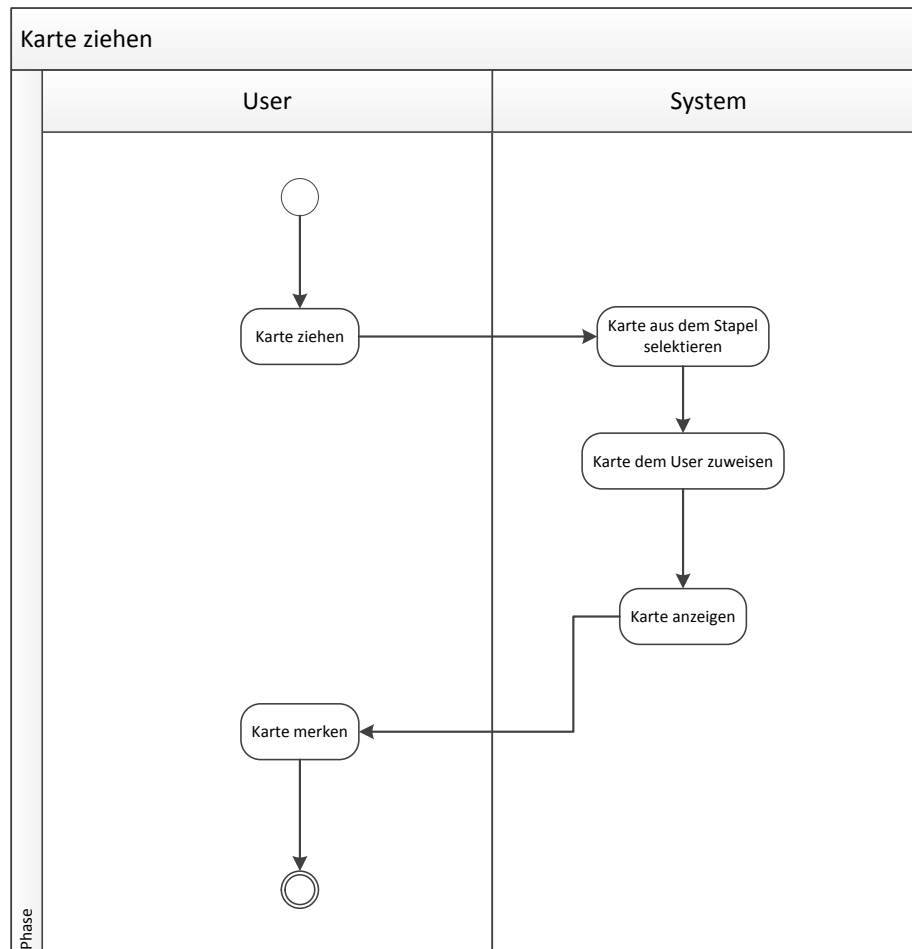
### 1.1 Brief Description

siehe SRS Dokument Kapitel 2.1

## 2. Flow of Events

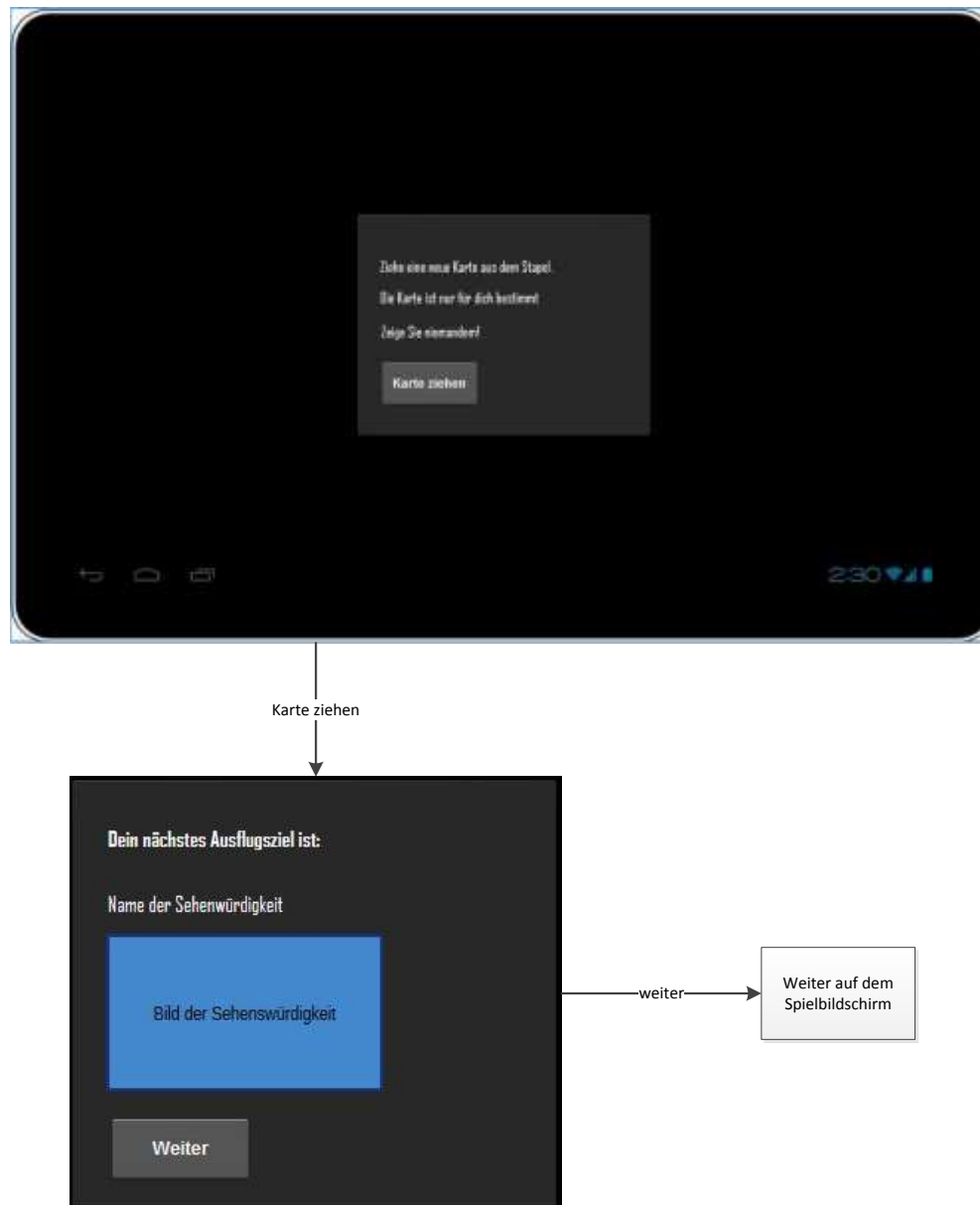
### 2.1 Basic Flow

#### 2.1.1 Activity Diagram



Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

### 2.1.2 Screenflow Diagram



## 2.2 Alternative Flows

nicht relevant

## 3. Special Requirements

nicht relevant

## 4. 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.



Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

## 5. Postconditions

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

## 6. Extension Points

nicht relevant

Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

# Use Case Specification: Platte einschieben

## 1. Platte einschieben

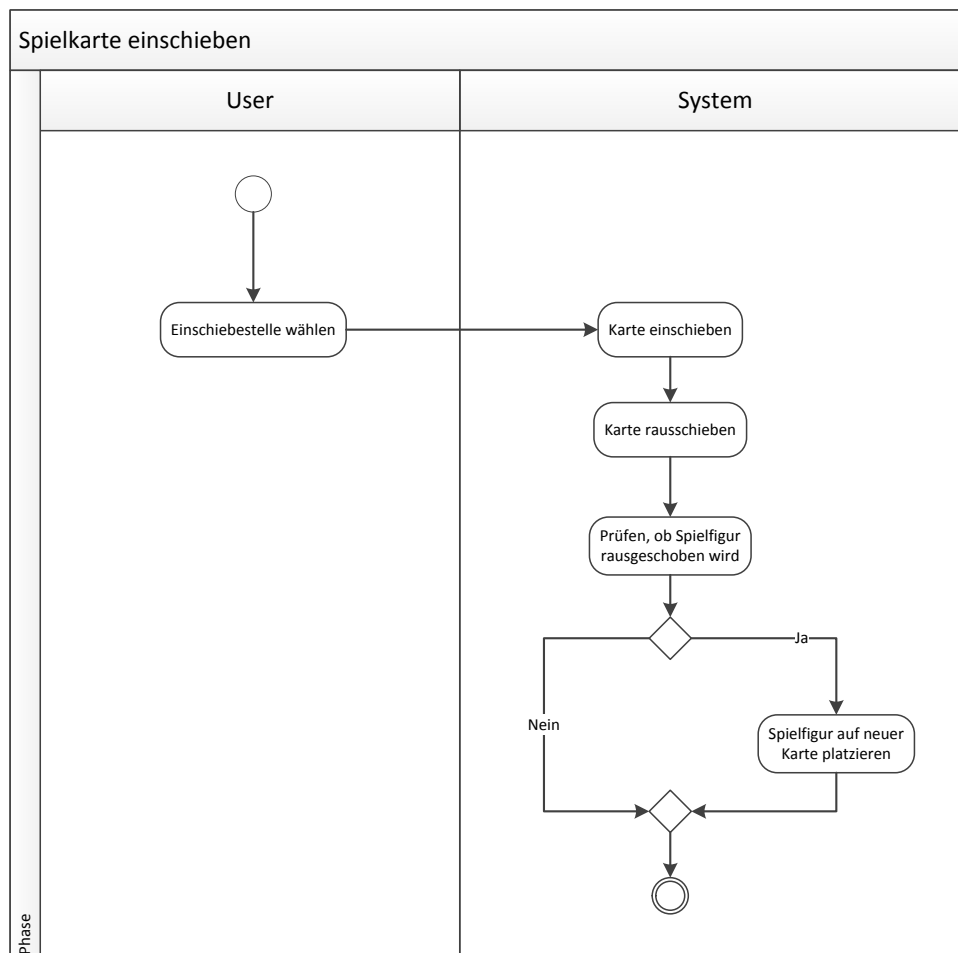
### 1.1 Brief Description

siehe SRS Dokument Kapitel 2.1

## 2. Flow of Events

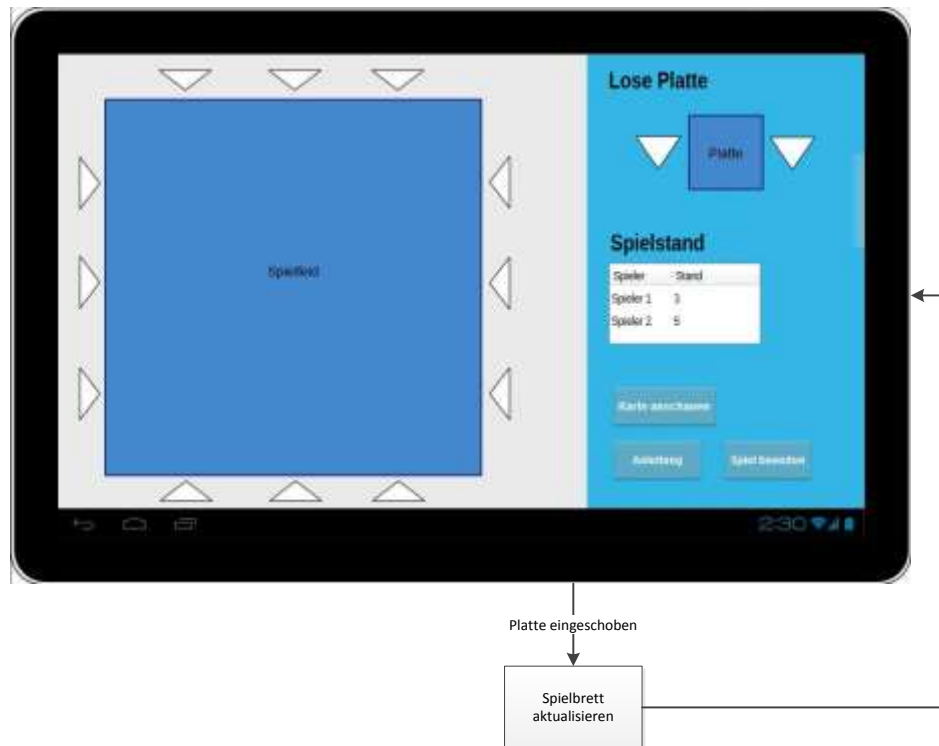
### 2.1 Basic Flow

#### 2.1.1 Activity Diagram



Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

### 2.1.2 Screenflow Diagram



## 2.2 Alternative Flows

nicht relevant

## 3. Special Requirements

nicht relevant

## 4. 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.

## 5. Postconditions

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

## 6. Extension Points

nicht relevant

Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

# Use Case Specification: Spielmodus wählen

## 1. Spielmodus wählen

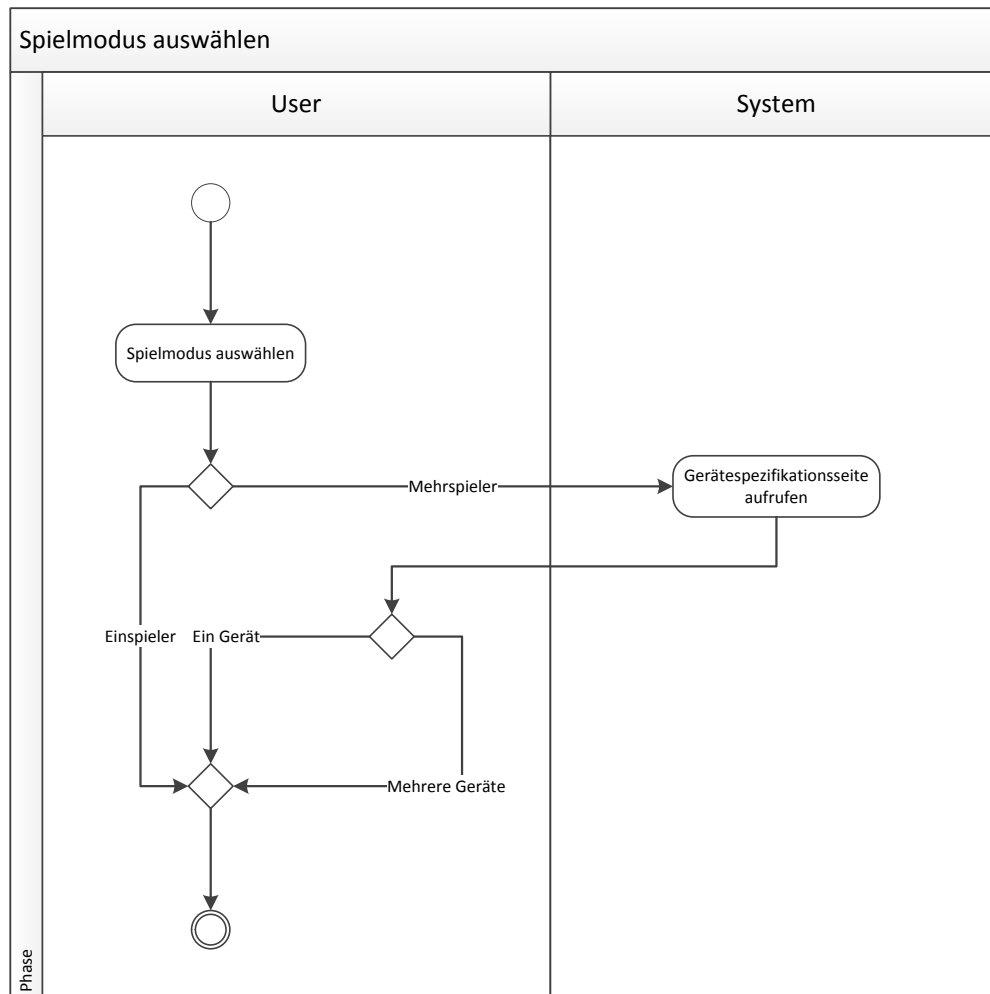
### 1.1 Brief Description

siehe SRS Dokument Kapitel 2.1

## 2. Flow of Events

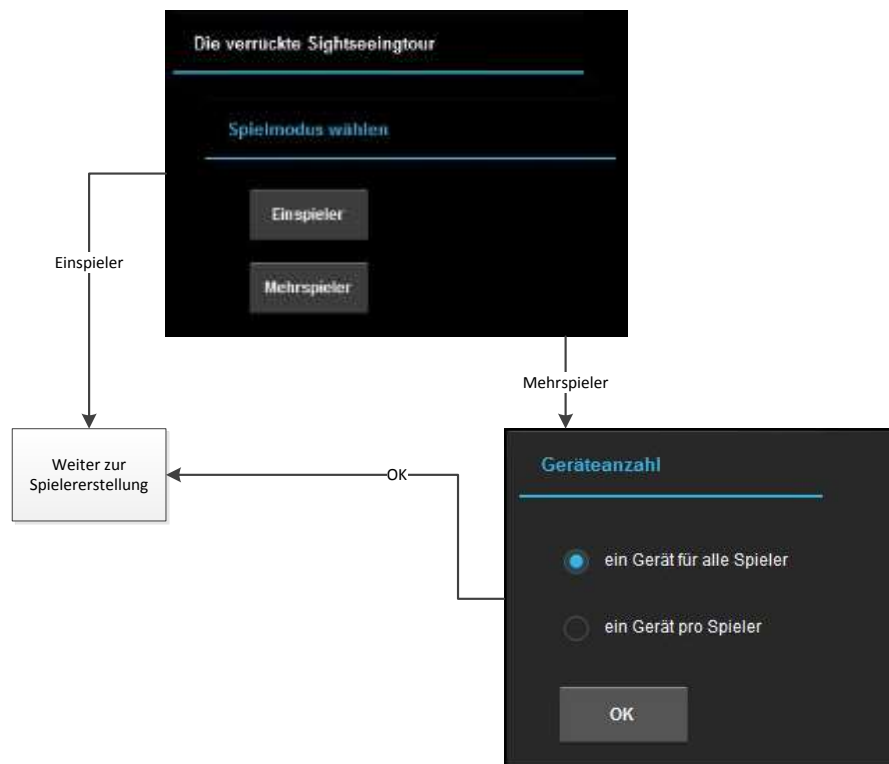
### 2.1 Basic Flow

#### 2.1.1 Activity Diagram



Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

### 2.1.2 Screenflow Diagram



### 2.2 Alternative Flows

nicht relevant

### 3. Special Requirements

nicht relevant

### 4. Preconditions

nicht relevant

### 5. Postconditions

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

### 6. Extension Points

nicht relevant

Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

## Use Case Specification: Spieler erstellen

### 1. Spieler erstellen

#### 1.1 Brief Description

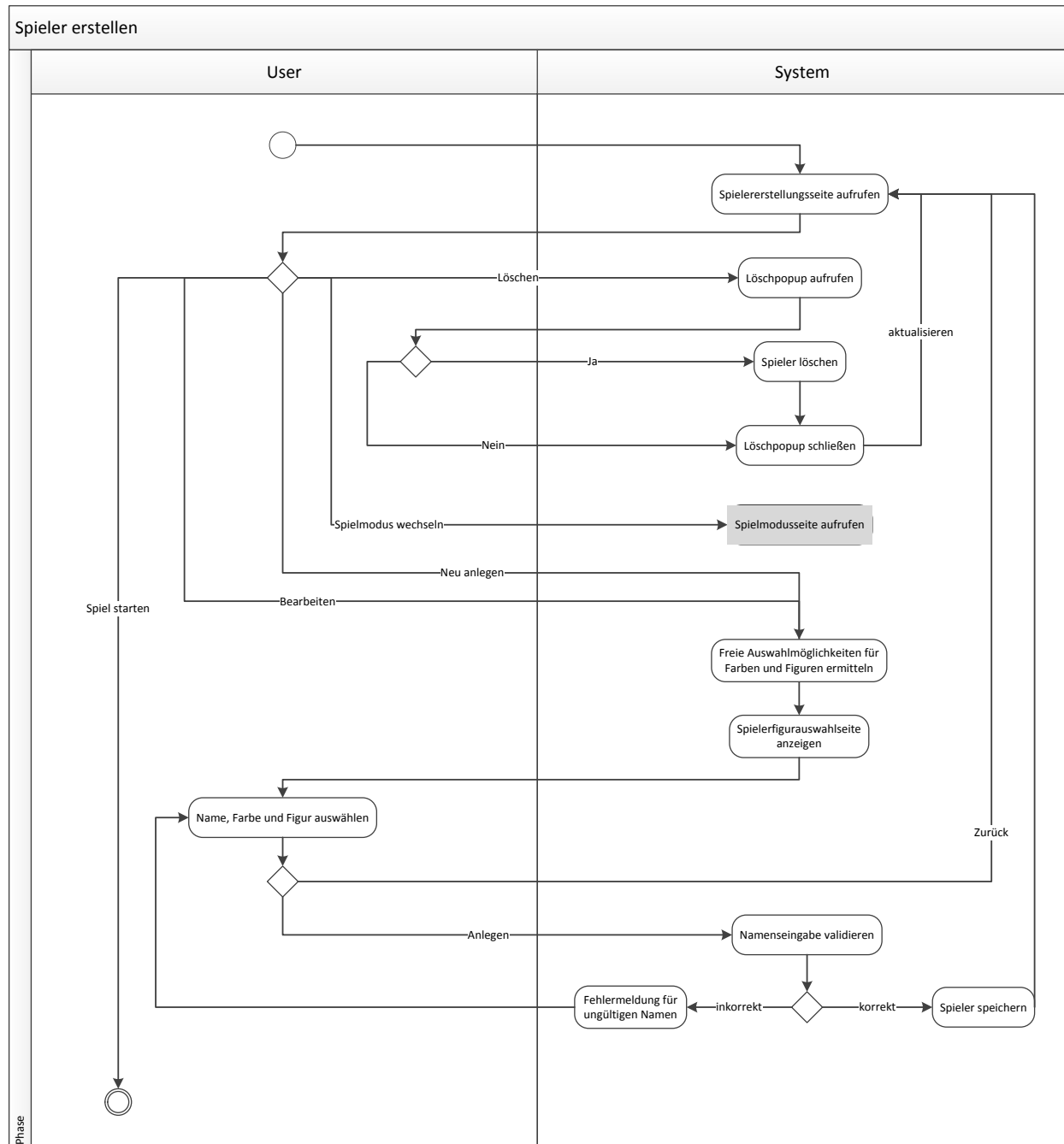
siehe SRS Dokument Kapitel 2.1

Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

## 2. Flow of Events

### 2.1 Basic Flow

#### 2.1.1 Activity Diagram







Die verrückte Sightseeingtour	Version: <1.0>
Use-Case Specifications	Date: 4/18/2013
<document identifier>	

#### **4. Preconditions**

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

#### **5. Postconditions**

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

#### **6. Extension Points**

nicht relevant