

# Software Engineering

WS2015/2016

TIM BIERENBREIER

Matrikel Nr.: XXXXX

JONAS ROTTMANN

Matrikel Nr.: 44501

JONAS WEBER

Matrikel Nr.: XXXXX

3. November 2015

## 1 Use Cases

### Spielfeld vorbereiten

**Akteure** Spielleiter (Computer)

**Priorität** 1

**Beschreibung** Die 4 Kategorien werden bestimmt und die entsprechenden Wissensfragen gemischt und verdeckt auf den Kategoriefeldern platziert. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält drei Wissenssteine sowie die Wissensstandsanzeiger, die entsprechend auf dem Spielfeld platziert werden.

**Vorbedingungen** Keine

**Referenz**

### Beginnenden Spieler bestimmen

**Akteure** Alle Spieler

**Priorität**

**Beschreibung** Alle Spieler würfeln einmal, wer die höchste Augenzahl würfelt beginnt. Falls zwei (oder mehr) Spieler die gleiche Anzahl würfeln, müssen diese erneut gegeneinander antreten. (rekursiv?)

**Vorbedingungen**

**Referenz**

### Zug spielen

**Akteure** Ein Spieler

**Priorität** 2 (Höher als "Beginnenden Spieler bestimmen", da der beginnende Spieler einfach am Anfang des Projektes "gemoockt" werden kann)

**Beschreibung** Der Spieler würfelt. Wenn eine 6 fällt muss der Spieler einen Wissenstreiter auf das Spielfeld bringen, indem er diesen auf das Feld seiner Farbe stellt. Hat der Spieler keine 6 gewürfelt, oder sind bereits alle Wissenstreiter auf dem Feld, darf der Spieler EINEN seiner Wissenstreiter um die gewürfelte Augenzahl nach vorne ziehen. Dabei darf er kein Feld betreten auf dem bereits ein Wissenstreiter seiner Farbe steht. Hat der Spieler keine Wissenstreiter auf dem Feld, darf er maximal 3 mal würfeln bis eine 6 fällt, ist dies nicht der Fall, oder ist der Zug beendet, so muss der Spieler zu seiner Rechten weiterziehen.

**Vorbedingungen**

**Referenz**

### Frage stellen

**Akteure** Zwei Spieler

**Priorität**

**Beschreibung** Spieler stellt anderem Spieler Frage aus einer der 4 Kategorien.

1. Wenn Frage korrekt beantwortet wird, wird Wissensstandszeiger in dieser Kategorie inkrementiert. Wenn der Wissensstandszeiger dieser Kategorie auf höchster Stufe ist, kann eine beliebige andere Kategorie inkrementiert werden. Der Wissenstreiter des geprüften Spielers muss auf dessen Startfeld zurückgesetzt werden, ist dieses besetzt Heimatfeld. 2. Konnte der Spieler die Frage nicht beantworten, wird der Wissensstandszeiger dieser Kategorie dekrementiert (0 Minimum). Der Wissenstreiter des geprüften Spielers kommt ins Heimatfeld und der Fragesteller kann eine Frage der entsprechenden Kategorie beantworten.

**Vorbedingungen** Spieler kommt auf ein Feld auf dem ein anderer Spieler steht.

**Referenz**

### Frage an sich selbst stellen

**Akteure** Ein Spieler

**Priorität**

**Beschreibung** Ergänzung zu 4. Wissenstreiter dürfen Felder betreten, die durch einen eigenen Wissenstreiter schon besetzt sind. In diesem Fall stellt der Spieler sich selbst seine Frage. Unterschied zu 4: Bei Falschantwort entfällt die Option zu einer zweiten Frage.

**Vorbedingungen** Spieler kommt auf ein Feld auf dem er selbst steht.

**Referenz**

## **Sieger bestimmen**

**Akteure** Spielleiter (Computer)

**Priorität**

**Beschreibung** Zeige den Gewinner an und biete an eine neue Runde zu starten.

**Vorbedingungen** Ein Spieler hat seine Wissenstandanzeige komplett gefüllt.

**Referenz**