

Software Engineering

WS2015/2016

TIM BIERENBREIER

Matrikel Nr.: 43235

JONAS ROTTMANN

Matrikel Nr.: 44501

JONAS WEBER

Matrikel Nr.: 43399

4. November 2015

1 Use Cases

Spielfeld vorbereiten

Akteure Spielleiter (Computer)

Priorität essentiell

Grundlage für den weiteren Spielverlauf.

Beschreibung Die Spieler bestimmen die 4 Kategorien. Der Spielleiter mischt die entsprechenden Fragen. Jeder Spieler wählt eine Farbe. Die Wissensstreiter jedes Spielers werden auf die entsprechenden Heimatfelder gesetzt und die Wissensstandsanzeiger ggf. zurückgesetzt.

Vorbedingungen Ein Spiel wird von den Spielern gestartet.

Beginnenden Spieler bestimmen

Akteure Alle Spieler

Priorität unwichtig

Im Entwicklungsprozess nicht wichtig, da der beginnende Spieler leicht ohne Nebenwirkungen manuell bestimmt werden kann.

Beschreibung Alle Spieler würfeln einmal, die höchste Augenzahl beginnt. Falls mehr als ein Spieler die höchste Zahl würfelt, müssen diese Spieler erneut gegeneinander würfeln.

Vorbedingungen Es sind 4 Spieler bekannt und es gibt einen Würfel.

Zug spielen

Akteure Ein Spieler

Priorität essentiell

Hauptbestandteil des Spiels.

Beschreibung Der Spieler würfelt. Wenn eine 6 fällt muss der Spieler einen Wissensstreiter auf das Spielfeld (auf das Feld seiner Farbe) bringen. Hat der Spieler keine 6 gewürfelt, oder sind bereits alle Wissensstreiter auf dem Feld, darf der Spieler einen seiner Wissensstreiter um die gewürfelte Augenzahl nach vorne ziehen. Hat der Spieler keine Wissensstreiter auf dem Feld, darf er maximal 3 mal würfeln bis eine 6 fällt. Wenn der Spielzug beendet wurde ist der Spieler zu seiner Rechten am Zug.

Vorbedingungen Ein Spieler ist am Zug.

Wissenstest

Akteure Zwei Spieler

Priorität essentiell
Hauptbestandteil des Spiels.

Beschreibung Spieler stellt anderem Spieler Frage aus einer der 4 Kategorien. Frage wird korrekt beantwortet: Wissensstandsanzeiger dieser Kategorie wird inkrementiert. Wenn der Wissensstandszeiger dieser Kategorie auf höchster Stufe ist, kann eine beliebige andere Kategorie inkrementiert werden. Der Wissensstreiter des geprüften Spielers muss auf dessen Startfeld zurückgesetzt werden, ist dieses besetzt Heimatfeld.
Frage konnte nicht beantwortet werden: Der Wissensstandsanzeiger dieser Kategorie wird dekrementiert. Der Wissensstreiter 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.

Variante extends Wissenstest

Akteure Ein Spieler

Priorität unwichtig
Kann bei funktionierendem Wissenstest einfach nach implementiert werden.

Beschreibung Unterschied zu Wissenstest: Bei Falschantwort entfällt die Option zu einer zweiten Frage.

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

Sieger bestimmen

Akteure Spielleiter (Computer)

Priorität unwichtig
Für den Spielverlauf zuerst uninteressant.

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

Vorbedingungen Ein Spieler hat seine Wissenstandanzeige komplett gefüllt.