

Software Engineering

WS2015/2016

TIM BIERENBREIER

Matrikel Nr.: XXXXX

JONAS ROTTMANN

Matrikel Nr.: 44501

JONAS WEBER

Matrikel Nr.: 43399

3. November 2015

1 Use Cases

Spielfeld vorbereiten

Akteure Spielleiter (Computer)

Priorität essentiell

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 Wissensstreiter sowie die Wissensstandsanzeiger, die entsprechend auf dem Spielfeld platziert werden.

Vorbedingungen Ein Spiel wird von den Spielern gestartet.

Beginnenden Spieler bestimmen

Akteure Alle Spieler

Priorität unwichtig

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 Das Spielfeld wurde vorbereitet.

Zug spielen

Akteure Ein Spieler

Priorität essentiell

Beschreibung Der Spieler würfelt. Wenn eine 6 fällt muss der Spieler einen Wissensstreiter auf das Spielfeld bringen, indem er diesen auf das Feld seiner Farbe stellt. 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. 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 Ein Spieler ist am Zug.

Frage stellen

Akteure Zwei Spieler

Priorität

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

Frage wird korrekt beantwortet: Wissenstandsanzeiger dieser Kategorie wird inkrementiert. Wenn der Wissenstandszeiger 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.

Frage konnte nicht beantwortet werden: Der Wissenstandsanzeiger dieser Kategorie wird dekrementiert. 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.

Variante: Frage an sich selbst stellen

Akteure Ein Spieler

Priorität unwichtig

Beschreibung Ergänzung zu "Frage stellen". 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.

Sieger bestimmen

Akteure Spielleiter (Computer)

Priorität unwichtig

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

Vorbedingungen Ein Spieler hat seine Wissenstandanzeige komplett gefüllt.