

Use Case “Spiel öffnen”

Use Case: Spiel öffnen

Akteur: Benutzer

Ziel: Zugang zum Spielmenü

Vorbedingung:

- Benutzer klickt auf das Icon zum Spiel im Hauptmenü
- Hauptmenü wurde gestartet

Ereignisfluss:

Standard:

1. Benutzer klickt auf Icon im Hauptmenü
2. Benutzer wird auf Menü des Spiels weitergeleitet
3. Nun kann mit dem Menü interagiert werden

Alternativen:

- a) Benutzer klickt auf ein anderes Spiel

Nachbedingung:

- Spielmenü öffnet sich

Use Case “Spiel starten”

Use Case: Benutzer startet das eigentliche Spiel

Akteur: Benutzer

Ziel: Starten des Tower Defense spiels

Vorbedingung:

- Programm wurde gestartet
- Spiel wurde aus der Sammlung ausgewählt und angeklickt

Ereignisfluss:

Standard:

1. Benutzer klickt den "Start"-button im Hauptmenü des Spiels
2. Das erste Level öffnet sich vor dem Spieler und ist bereit zu interagieren

Alternativen:

- a) Benutzer wählt einen anderen Menüpunkt aus
- b) Schließt das Spiel und gelangt zurück zur Sammlung

Nachbedingung:

- Menü leitet einen in die Spielumgebung des ersten Levels
- erstes Level wird initialisiert

Use Case "Lautstärke regeln"

Use Case: Lautstärke der Musik und Umgebung regulieren

Akteur: Benutzer

Ziel: Lautstärke auf ein gewünschtes Niveau regulieren

Vorbedingung:

- Spiel wurde aus der Sammlung gestartet
- Hauptmenü des Spiels wurde geladen

Ereignisfluss:

Standard:

1. Benutzer klickt den "Sound"-Button im Menü an
2. Benutzer justiert die Lautstärke über die zwei Pfeile nach oben oder unten

Alternativen:

- a) Benutzer startet das Spiel
- b) Benutzer wählt Level aus

- c) Benutzer schließt das Spiel

Nachbedingung:

- Lautstärke wurde erfolgreich angepasst

Use Case "Level wählen"

Use Case: Manuelles Anwählen des Levels und damit der Schwierigkeit

Akteur: Benutzer

Ziel: Benutzer kann das gewünschte Level spielen

Vorbedingung:

- Benutzer hat das Spiel aus der Sammlung gestartet
- Hauptmenü ist geladen

Ereignisfluss:

Standard:

1. Benutzer wählt den "Levels"Button aus
2. Die Levelauswahl öffnet sich und zeigt 3 zur Auswahl stehende Level
3. Benutzer klickt auf das gewünschte Level
4. Das gewünschte Level wird initialisiert

Alternativen:

- a) Benutzer wählt einen anderen Menüpunkt aus
- b) Benutzer schließt das Spiel

Nachbedingung:

- Das gewünschte Level wird initialisiert und kann gespielt werden

Use Case “Tower aufstellen”

Use Case: Ein Tower soll an einem dafür vorgesehenen Slot aufgestellt werden

Akteur: Benutzer

Ziel: Tower wird aufgestellt um gegnerische Mobs zu bekämpfen

Vorbedingung:

- Level wurde ausgewählt und initialisiert oder direkt gestartet über den “start”-button
- Spiel wurde der Spielesammlung gestartet

Ereignisfluss:

Standard:

1. Benutzer wählt aus der unteren Leiste eine Einheit aus
2. Benutzer klickt auf freistehenden Slot
3. Tower erscheint auf dem ausgewählten Slot und blockiert diesen

Alternativen:

- a) Benutzer lässt Mobs auf sich zu kommen
- b) Benutzer pausiert das Spiel
- c) Benutzer beendet das Spiel

Nachbedingung:

- Tower ist einsatzbereit und attackiert Mobs mit der zugewiesenen Fähigkeit

Use Case “Tower aufwerten”

Use Case: Einen bereits aufgestellten Tower aufwerten

Akteur: Benutzer

Ziel: Tower-werte verbessern durch das Investieren von in-game Währung, um die Verteidigungskraft des Towers zu erhöhen

Vorbedingung:

- Tower wurde errichtet

- Es steht genug in-game Währung zu Verfügung

Ereignisfluss:

Standard:

1. Benutzer wählt gewünschten Tower an
2. Menü erscheint neben/oberhalb der Turms
3. Benutzer wählt den Button "upgrade" aus

Alternativen:

- a) Benutzer pausiert/beendet das Spiel
- b) "Upgrade" ist ausgegraut, weil zu wenig Währung vorhanden ist
- c) Tower ist bereits auf der maximalen Stufe

Nachbedingung:

- Stats des Towers haben sich erhöht
- Währung wurde abgezogen vom Spielerkonto

Use Case "Tower zerstören"

Use Case: Einen bereits aufgestellten Tower löschen und den Slot wieder freigeben

Akteur: Benutzer

Ziel: Benutzer kann sich Setup umstrukturieren und Türme ändern

Vorbedingung:

- Tower wurde errichtet

Ereignisfluss:

Standard:

1. Benutzer wählt den "X"-Button unten aus der Liste aus
2. Benutzer wählt zu zerstörenden Turm aus
3. Turm wird zerstört

Alternativen:

- a) Benutzer pausiert/beendet das Spiel
- b) Bereits leerer Slot erlaubt kein Löschen

Nachbedingung:

- Slot wird wieder freigegeben
- Hälfte des Baupreises wird dem in-game Konto des Spielers wieder gutgeschrieben

Use Case "Spiel pausieren/wieder aufnehmen"

Use Case: Spiel pausieren / wieder aufnehmen

Akteur: Benutzer

Ziel: Ansturm des gegnerischen Mobs wird pausiert, um Zeit zum taktischen Bauen zu lassen und erneutes zu starten.

Vorbedingung:

- Level wurde gestartet

Ereignisfluss:

Standard:

1. Benutzer wählt den "||"-Button
2. Gegnerische Mobs stoppen ihre Aktionen
3. Benutzer hat beliebigen Aktionsraum um die Aufstellung des Türme zu ändern oder upgrades durchzuführen
4. Benutzer wählt den ">"-Button um das Spiel fortzusetzen

Alternativen:

- a) Spiel ist bereits pausiert und kann nur wieder aufgenommen werden
- b) Spiel ist bereits gestartet und kann nicht erneut gestartet werden

Nachbedingung:

- Spiel wird pausiert/ wieder aufgenommen
- Mobs führen ihre unterbrochenen Aktionen erneut aus