
nappydevelopment

**Nappy, the ingenious
Use-Case Specification: Gamemode 2**

Nappy, the ingenious	Version: 1.6
Use-Case Specification: Use Case Gamemodus 2	Date: 06/06/2016

Revision History

Date	Version	Description	Author
21/10/2015	1.0	Erste Version des Dokuments	Mehmet Ali Incekara
23/10/2015	1.1	Add Screenshot	Mehmet Ali Incekara
25/10/2015	1.2	Add Mockup	Mehmet Ali Incekara
13/11/2015	1.3	Remove Cucumber, Add SikuliX	Mehmet Ali Incekara
31/03/2016	1.4	Update Text	Mehmet Ali Incekara
21/04/2016	1.5	Update UC (grammer, style,...)	Mehmet Ali Incekara
06/06/2016	1.6	Fix FP	Mehmet Ali Incekara

Nappy, the ingenious	Version: 1.6
Use-Case Specification: Use Case Gamemodus 2	Date: 06/06/2016

Table of Contents

1.	Use-Case Gamemode 2	4
1.1	Brief Description	4
2.	Flow of Events	5
2.1	Basic Flow	5
2.2	Alternative Flows	6
2.2.1	Spiel beendet	6
2.2.2	Spiel übersprungen	6
3.	Special Requirements	6
4.	Preconditions	6
4.1	Gamemode 1 abgeschlossen	6
4.2	In Einstellungen aktiviert	6
5.	Postconditions	6
5.1	Ergebnisansicht	6
5.2	In Statistik aufgenommen	6
6.	Extension Points	7
6.1	Function Points	7

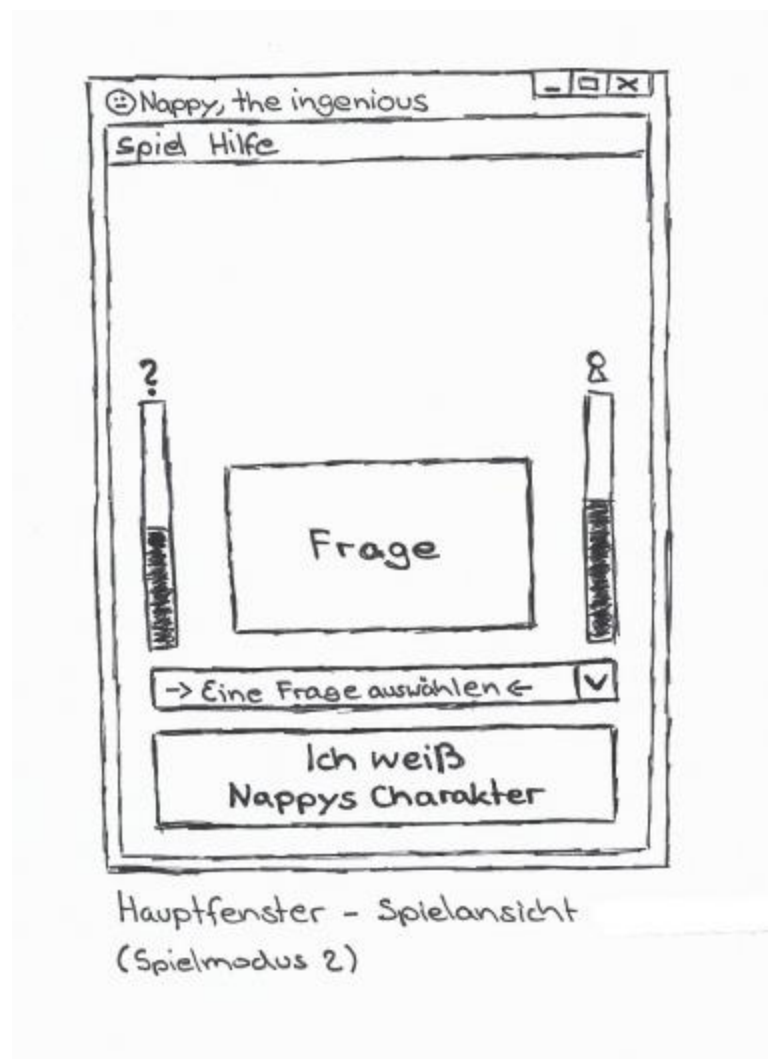
Nappy, the ingenious	Version: 1.6
Use-Case Specification: Use Case Gamemodus 2	Date: 06/06/2016

Use-Case Specification: Gamemode 2

1. Use-Case Gamemode 2

1.1 Brief Description

Der Gamemode 2 ist der zweite von zwei spielbaren Gamemodi. Der Computer (Nappy) denkt an eine Figur aus der Welt der Simpsons und der Spieler versucht diesen zu erraten. Der Spieler kann aus einer Liste von vordefinierten Fragen seine Fragen auswählen und Nappy antwortet mit „Ja“ oder „Nein“. Wenn der Spieler denkt die Figur zu kennen, kann er die Figur auswählen. Es ist möglich den zweiten Gamemodus zu überspringen oder ihn in den Einstellungen zu deaktivieren.

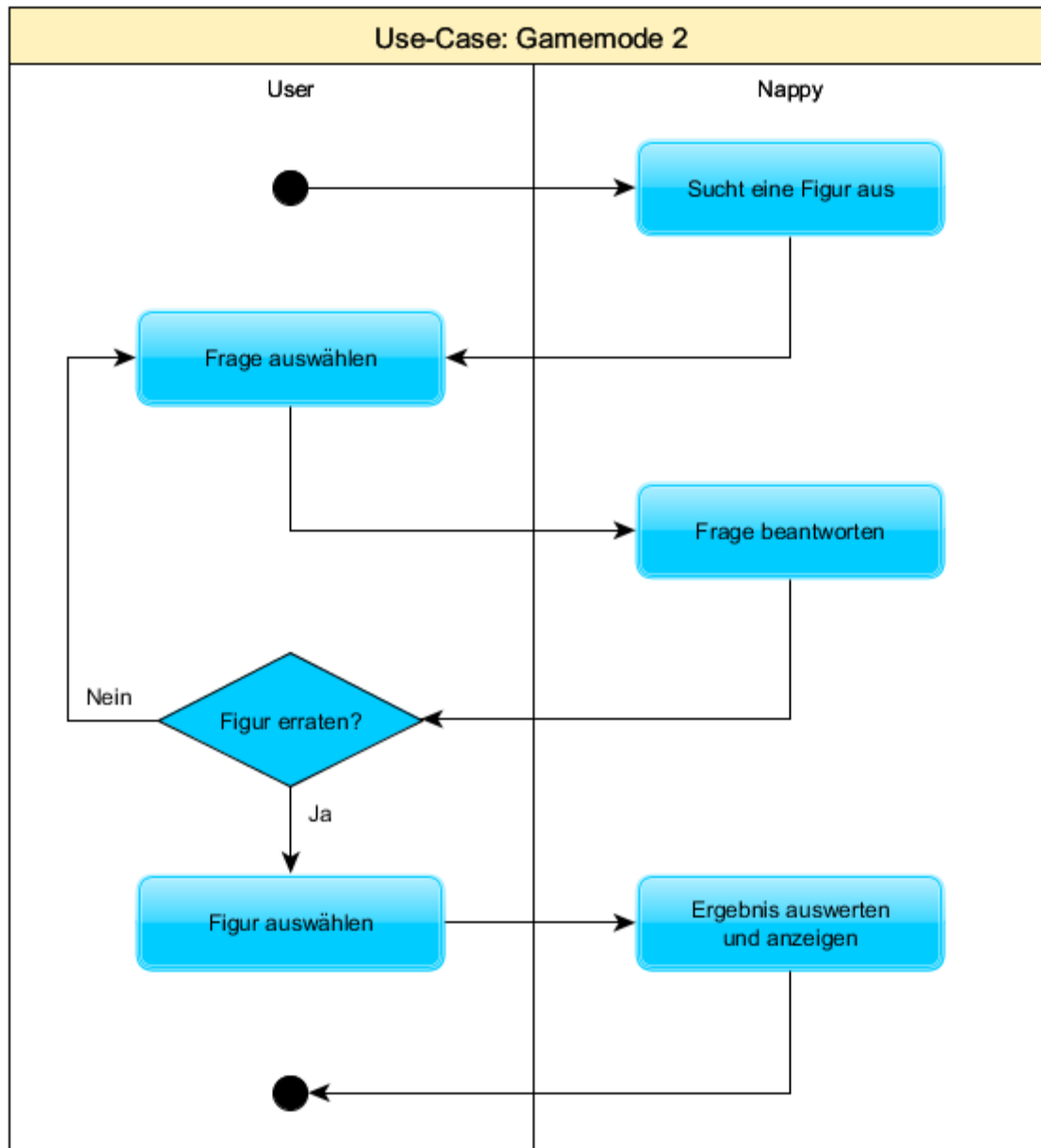


Nappy, the ingenious	Version: 1.6
Use-Case Specification: Use Case Gamemodus 2	Date: 06/06/2016

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

Der Standardfluss startet sobald der Spieler den Gamemode 1 beendet und den Gamemode 2 startet und nicht überspringt.



Nappy, the ingenious	Version: 1.6
Use-Case Specification: Use Case Gamemodus 2	Date: 06/06/2016

2.2 Alternative Flows

2.2.1 *Spiel beendet*

Beendet der Spieler das aktuell laufende Spiel durch das Beenden der Applikation wird dieses Spiel nicht in die Statistik aufgenommen.

2.2.2 *Spiel übersprungen*

Das Spiel war gar nicht gestartet. Der User durchläuft den Flow nicht.

3. Special Requirements

(n/a)

4. Preconditions

4.1 Gamemode 1 abgeschlossen

Der Spieler hat den Gamemode 1 gespielt und hat den Gamemode 2 nicht übersprungen.

4.2 In Einstellungen aktiviert

Der Gamemode 2 ist nicht in den Einstellungen deaktiviert.

5. Postconditions

5.1 Ergebnisansicht

Es wird angezeigt ob Nappy oder der Spieler gewonnen hat. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende weniger Fragen benötigt hat, um die Figur des Gegenspielers zu erraten.

5.2 In Statistik aufgenommen

Das Spiel taucht mit dem Ergebnis in der Statistikanzeige auf.

Nappy, the ingenious	Version: 1.6
Use-Case Specification: Use Case Gamemodus 2	Date: 06/06/2016

6. Extension Points

6.1 Function Points = 88,81

MEASUREMENT PARAMETER	COUNT (value >= 0)	WEIGHTING FACTOR		
		Simple	Average	Complex
Number of User Input	6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Number of User Outputs	3	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Number of User Inquiries	0	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Number of Files	8	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Number of External Interfaces	0	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Transaction	DET's	FTR's RET's	Complexity
EI Choose Question	14*	Greater than 2	Complex
EI Ask Question	1	1	Low
EI Know Character	1	1	Low
EI Choose Character	1	1	Low
EI Confirm Character	1	1	Low
EI Finish	1	1	Low
EO Count	14*	1	Low
EO Asked Question	14*	1	Low
EO Answer	14*	1	Low
ILF	8	2 to 5	Low

*Grobe Schätzung, da Anzahl der gestellten Fragen nicht vorhergesehen werden kann. Abhängig von den Fähigkeiten des Spielers gute Fragen zu stellen und daraus den Charakter zu erraten.