

Nappy, the ingenious
Use-Case Specification: Change Settings

Nappy, the ingenious	Version: 1.1
Use-Case Specification: <Use-Case Name>	Date: 01/11/15

Revision History

Date	Version	Description	Author
21/10/15	1.0	First Version	Manuel Bothner
01/11/15	1.1	Added Change_Settings.feature-Screenshot	Manuel Bothner

Nappy, the ingenious	Version: 1.1
Use-Case Specification: <Use-Case Name>	Date: 01/11/15

Table of Contents

1.	Use-Case Name	4
1.1	Brief Description	4
2.	Flow of Events	5
2.1	Basic Flow	5
2.1.1	Reihenfolge der Einstellungsänderungen	6
3.	Special Requirements	6
4.	Preconditions	6
5.	Postconditions	6
6.	Extension Points	6

Nappy, the ingenious	Version: 1.1
Use-Case Specification: <Use-Case Name>	Date: 01/11/15

Use-Case Specification: Change Settings

1. Use-Case Name

1.1 Brief Description

Der UseCase "Change Settings" wird ausgelöst, wenn der Benutzer innerhalb des Hauptfensters den Menüpunkt "Spiel -> Einstellungen" klickt. Es öffnet sich daraufhin ein Fenster in welchem der Benutzer verschiedene Einstellungen vornehmen oder diese ändern kann.

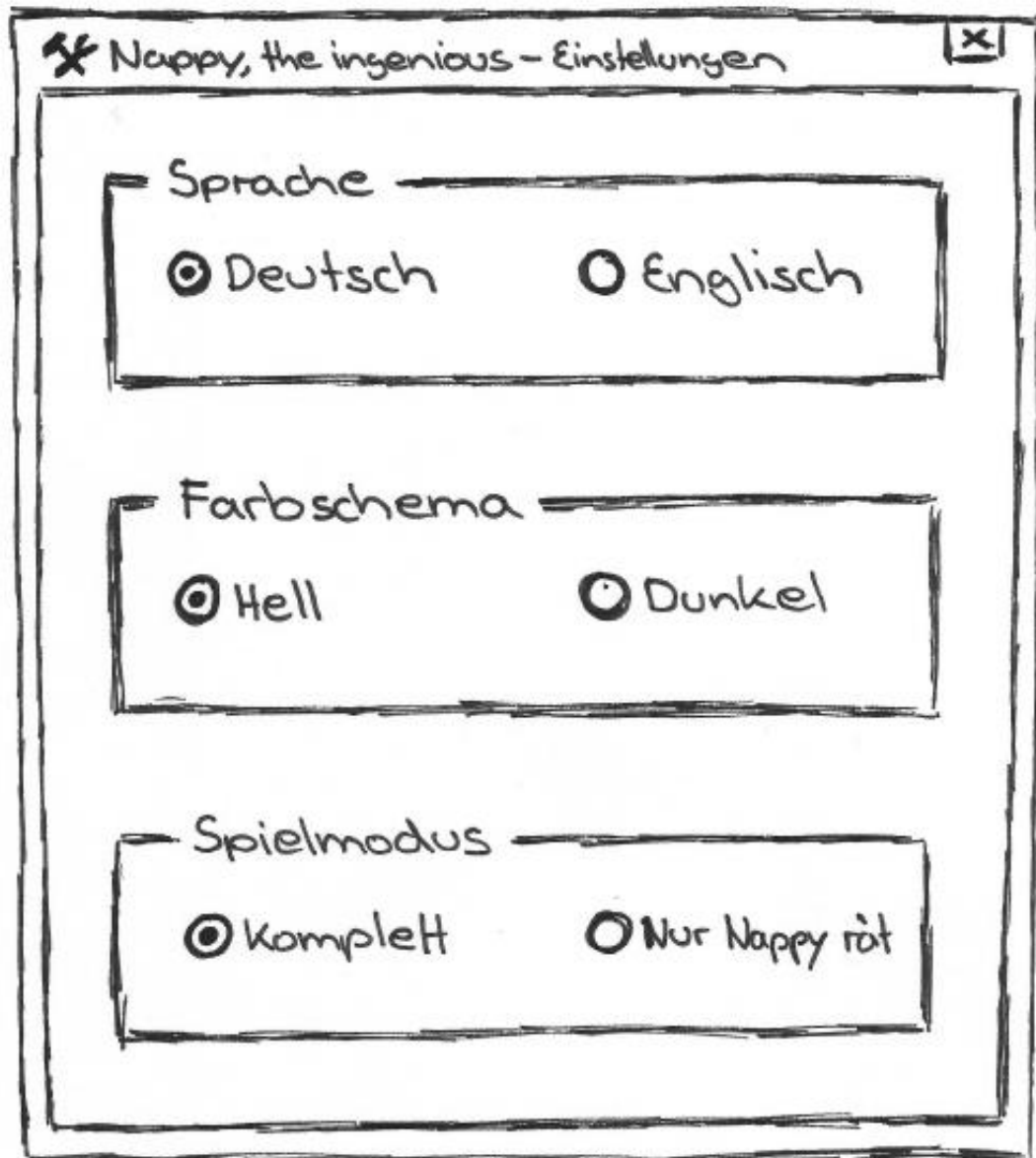


Abb. "Einstellungen"-Fenster

Nappy, the ingenious	Version: 1.1
Use-Case Specification: <Use-Case Name>	Date: 01/11/15

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

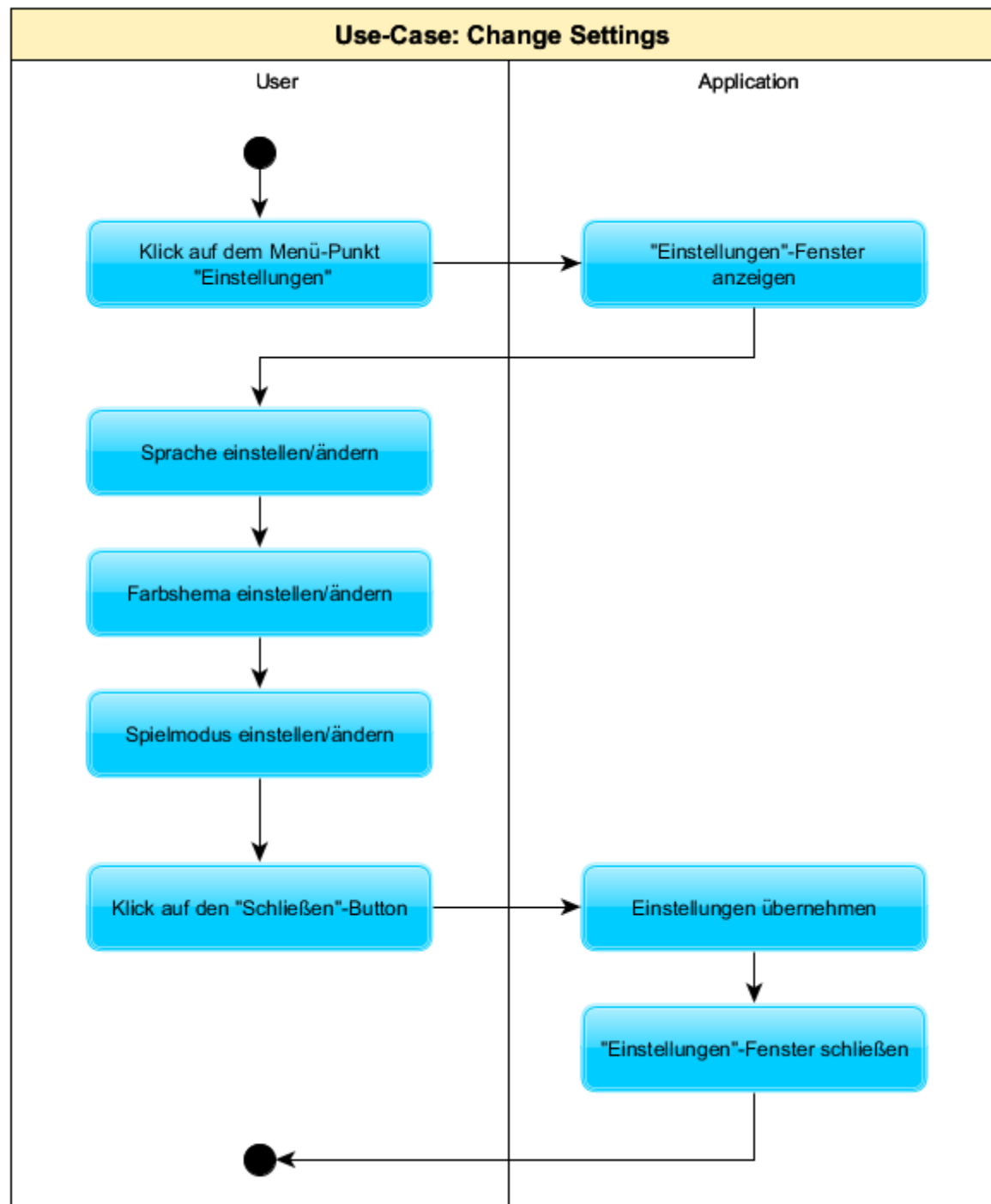


Abb. "Change-Setting"-Programmablaufplan

Nappy, the ingenious	Version: 1.1
Use-Case Specification: <Use-Case Name>	Date: 01/11/15

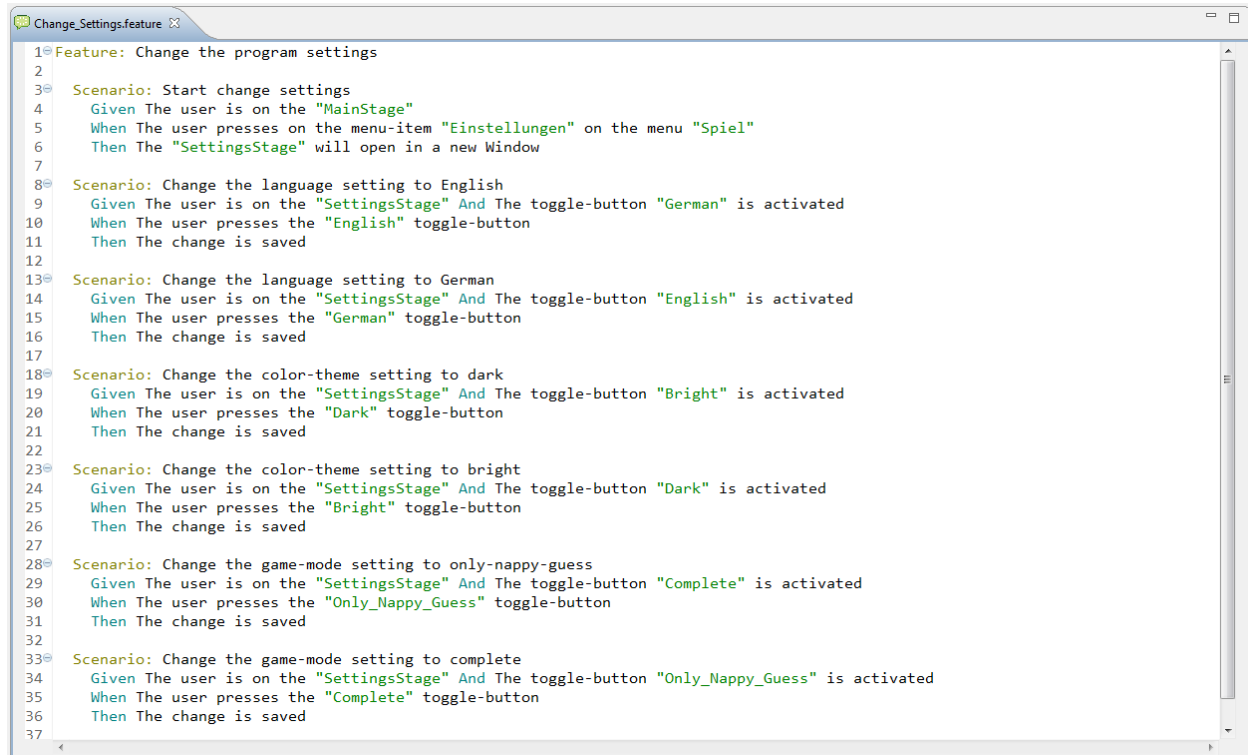


Abb. Change_Settings.feature

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Reihenfolge der Einstellungsänderungen

Die Reihenfolge für die Änderungen an den einzelnen Einstellungen ist nicht auf die strikte Reihenfolge wie sie in der Abbildung dargestellt beschränkt, sondern kann frei gewählt werden. Ebenso müssen nicht zwingen Änderungen an allen Einstellungen vorgenommen werden.

3. Special Requirements

(n/a)

4. Preconditions

Der Benutzer muss sich im Hauptfenster der Anwendung befinden um das „Einstellungen“-Fenster öffnen und die Einstellungen verändern zu können.

5. Postconditions

Nach dem Schließen des „Einstellungen“-Fensters befindet sich der Benutzer wieder im Hauptfenster der Anwendung.

6. Extension Points

(n/a)