

---

**nappydevelopment**

---

**Nappy, the ingenious**  
**Use-Case Specification: Gamemode 1**

Nappy, the ingenious	Version: 1.4
Use-Case Specification: Gamemode 1	Date: 13/11/2015

## Revision History

Date	Version	Description	Author
21/10/2015	1.0	Erstes Version des Dokuments	Mehmet Ali Incekara
23/10/2015	1.1	Add Screenshot	Mehmet Ali Incekara
25/10/2015	1.2	Korrektur Kopfzeile	Mehmet Ali Incekara
29/10/2015	1.3	Gamemode 1.feature Screenshot	Mehmet Ali Incekara
13/11/2015	1.4	Remove Cucumber add SikuliX	Mehmet Ali Incekara

Nappy, the ingenious	Version: 1.4
Use-Case Specification: Gamemode 1	Date: 13/11/2015

## Table of Contents

1.	Use-Case Name	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
3.	Special Requirements	6
4.	Preconditions	6
4.1	Spiel gestartet	6
5.	Postconditions	6
5.1	In Statistik aufgenommen	6
5.2	Gamemode 2 bzw. Mainscreen	6
6.	Extension Points	6

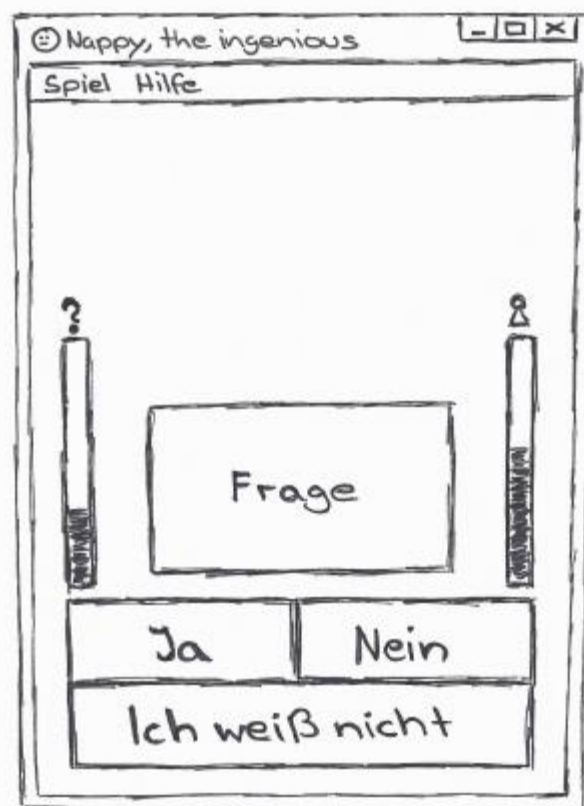
Nappy, the ingenious	Version: 1.4
Use-Case Specification: Gamemode 1	Date: 13/11/2015

# Use-Case Specification: Gamemode 1

## 1. Use-Case Name

### 1.1 Brief Description

Der Gamemode 1 ist der erste von zwei spielbaren Gamemodes. Der Spieler denkt an eine Figur aus der Welt der Simpsons und der Computer (Nappy) versucht diesen zu erraten. Die von Nappy gestellten Fragen tauchen auf dem Spielebildschirm auf, die der Spieler mit „Ja“, „Nein“ oder „Ich weiß nicht“ beantworten kann.

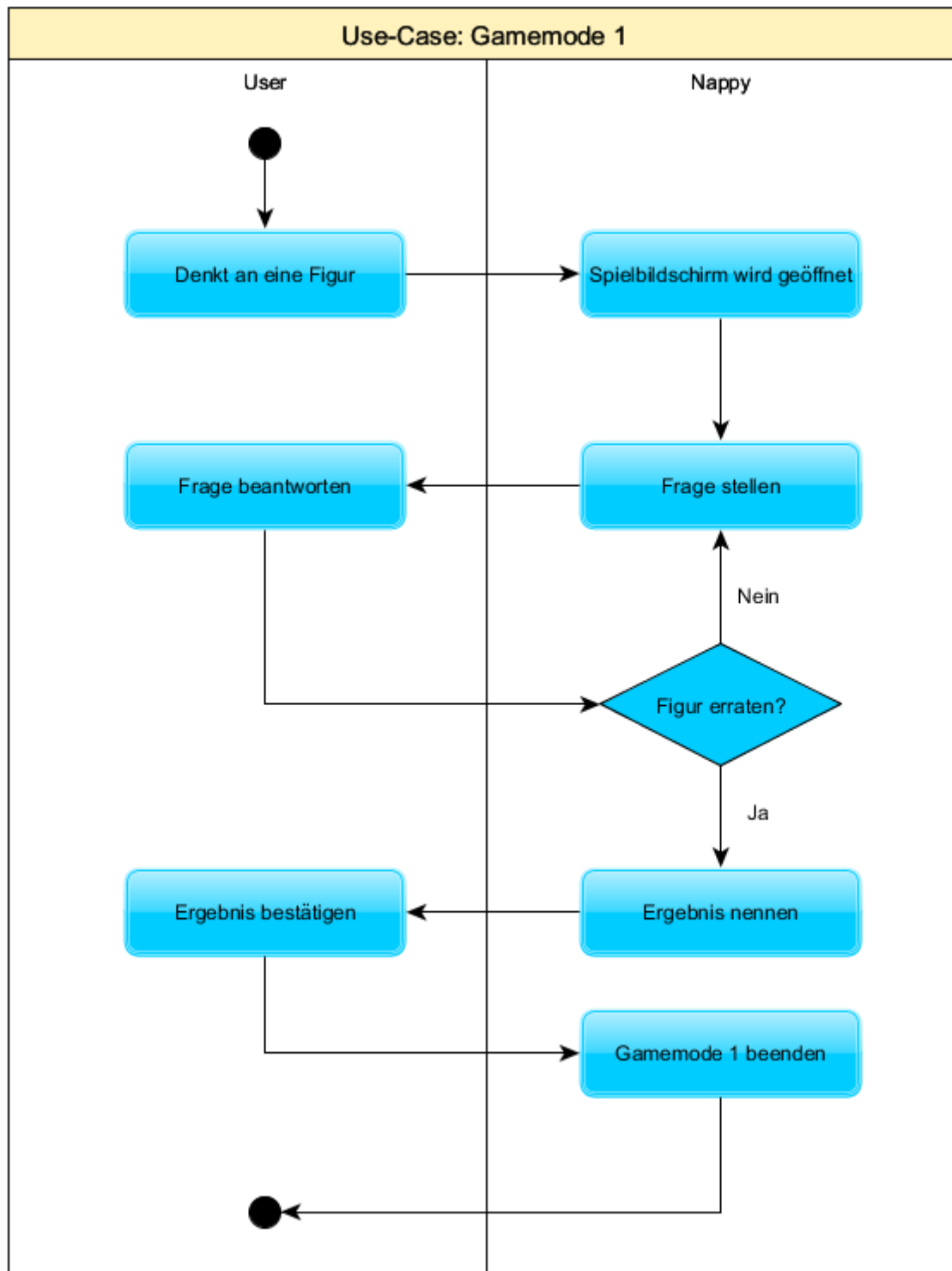


Hauptfenster - Spielansicht  
(Spielmodus 1)

Nappy, the ingenious	Version: 1.4
Use-Case Specification: Gamemode 1	Date: 13/11/2015

## 2. Flow of Events

### 2.1 Basic Flow



Nappy, the ingenious	Version: 1.4
Use-Case Specification: Gamemode 1	Date: 13/11/2015

Unsere Usertests wurden mit SikuliX 1.1.0 durchgeführt:

<https://github.com/nappydevelopment/Nappy-the-ingenuous/blob/master/src/main/java/test/sikulix/Gamemode1Sikuli.java>

## 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.

## 3. Special Requirements

(n/a)

## 4. Preconditions

### 4.1 Spiel gestartet

Der Spieler muss ein neues Spiel starten.

## 5. Postconditions

### 5.1 In Statistik aufgenommen

Das Spiel wurde in die Statistik aufgenommen.

### 5.2 Gamemode 2 bzw. Mainscreen

Der Spieler hat die Möglichkeit, nach Beenden des Gamemode 1, den Gamemode 2 zu starten oder ihn zu überspringen. Wurde die Option „Skip Gamemode 2“ in den Einstellungen aktiviert, wird direkt auf den Mainscreen weitergeleitet.

## 6. Extension Points

(n/a)