	nap	pyd	evel	lopm	ent
--	-----	-----	------	------	-----

Nappy, the ingenious Use-Case Specification: Change Settings

Nappy, the ingenious	Version: 1.1
Use-Case Specification: <use-case name=""></use-case>	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=""></use-case>	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=""></use-case>	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.

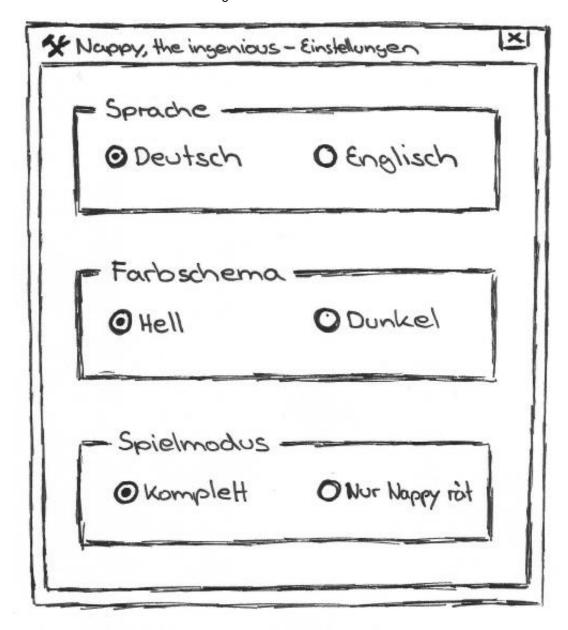


Abb. "Einstellungen"-Fenster

Nappy, the ingenious	Version: 1.1
Use-Case Specification: <use-case name=""></use-case>	Date: 01/11/15

2. Flow of Events

2.1 Basic Flow

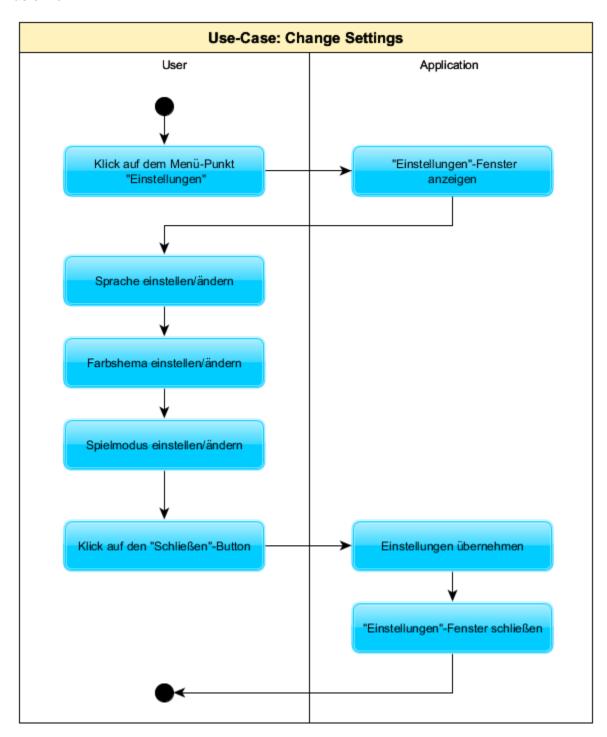


Abb. "Change-Setting"-Programmablaufplan

Nappy, the ingenious	Version: 1.1
Use-Case Specification: <use-case name=""></use-case>	Date: 01/11/15

```
1 Feature: Change the program settings
 3 Scenario: Start change settings
        Given The user is on the "MainStage"
When The user presses on the menu-item "Einstellungen" on the menu "Spiel"
Then The "SettingsStage" will open in a new Window
 80 Scenario: Change the language setting to English
9 Given The user is on the "SettingsStage" And The toggle-button "German" is activated
         When The user presses the "English" toggle-button
        Then The change is saved
12
130 Scenario: Change the language setting to German
        Given The user is on the "SettingsStage" And The toggle-button "English" is activated When The user presses the "German" toggle-button
15
16
         Then The change is saved
180 Scenario: Change the color-theme setting to dark
         Given The user is on the "SettingsStage" And The toggle-button "Bright" is activated
        When The user presses the "Dark" toggle-button
21
        Then The change is saved
22
23<sup>©</sup> Scenario: Change the color-theme setting to bright
        Given The user is on the "SettingsStage" And The toggle-button "Dark" is activated When The user presses the "Bright" toggle-button
24
25
26
        Then The change is saved
28® Scenario: Change the game-mode setting to only-nappy-guess
29 Given The user is on the "SettingsStage" And The toggle-button "Complete" is activated
         When The user presses the "Only_Nappy_Guess" toggle-button
31
        Then The change is saved
32
330 Scenario: Change the game-mode setting to complete
         Given The user is on the "SettingsStage" And The toggle-button "Only_Nappy_Guess" is activated When The user presses the "Complete" toggle-button
34
35
         Then The change is saved
37
```

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)