	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.

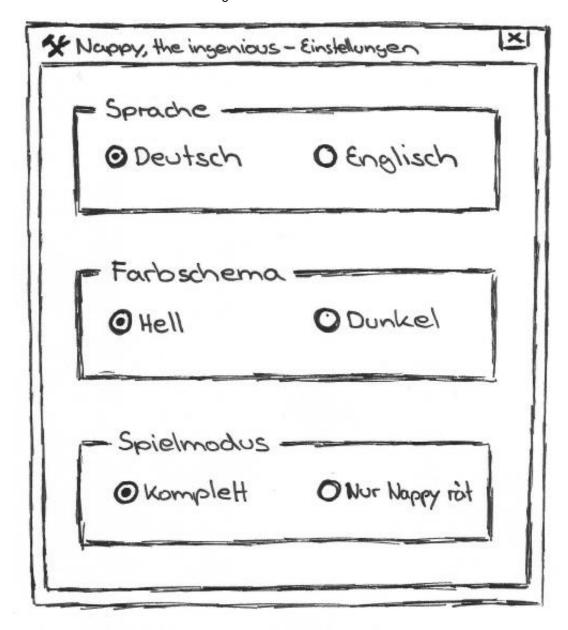


Abb. "Einstellungen"-Fenster

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

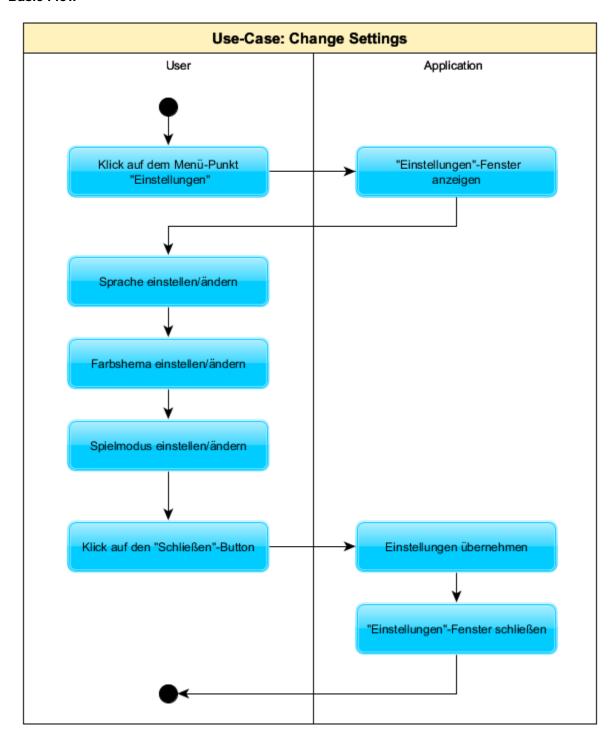


Abb. "Change-Setting"-Programmablaufplan

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

```
- -
  1 Feature: Change the program settings
 30 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 "Settingstage" And The toggle-button "English" is activated When The user presses the "German" toggle-button
15
16
         Then The change is saved
189 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
19
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
25
26
         Then The change is saved
Scenario: Change the game-mode setting to only-nappy-guess
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
33<sup>®</sup> Scenario: Change the game-mode setting to complete
34
         Given The user is on the "SettingsStage" And The toggle-button "Only_Nappy_Guess" is activated When The user presses the "Complete" toggle-button
35
          Then The change is saved
```

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)