
nappydevelopment

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

Nappy, the ingenious	Version: 1.4
Use-Case Specification: Use Case Gamemodus 2	Date: 31/03/2016

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 Inceara

Nappy, the ingenious	Version: 1.4
Use-Case Specification: Use Case Gamemodus 2	Date: 31/03/2016

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
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	6

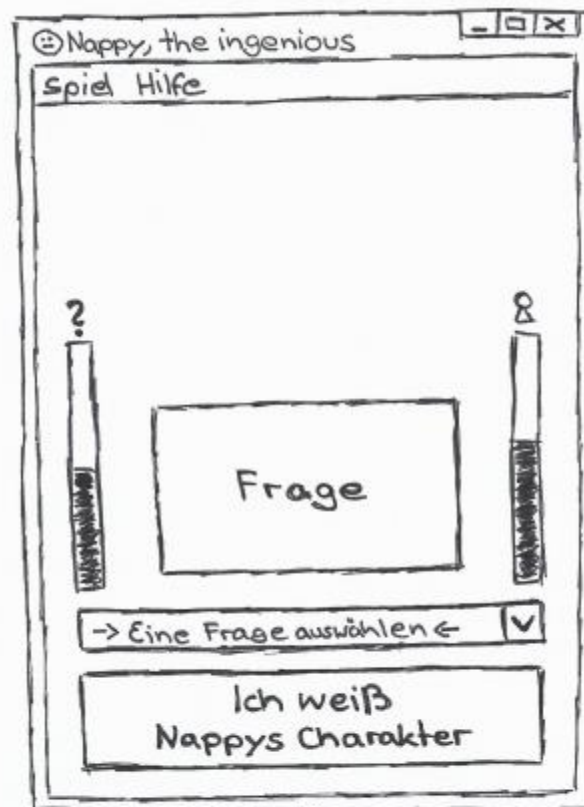
Nappy, the ingenious	Version: 1.4
Use-Case Specification: Use Case Gamemodus 2	Date: 31/03/2016

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.



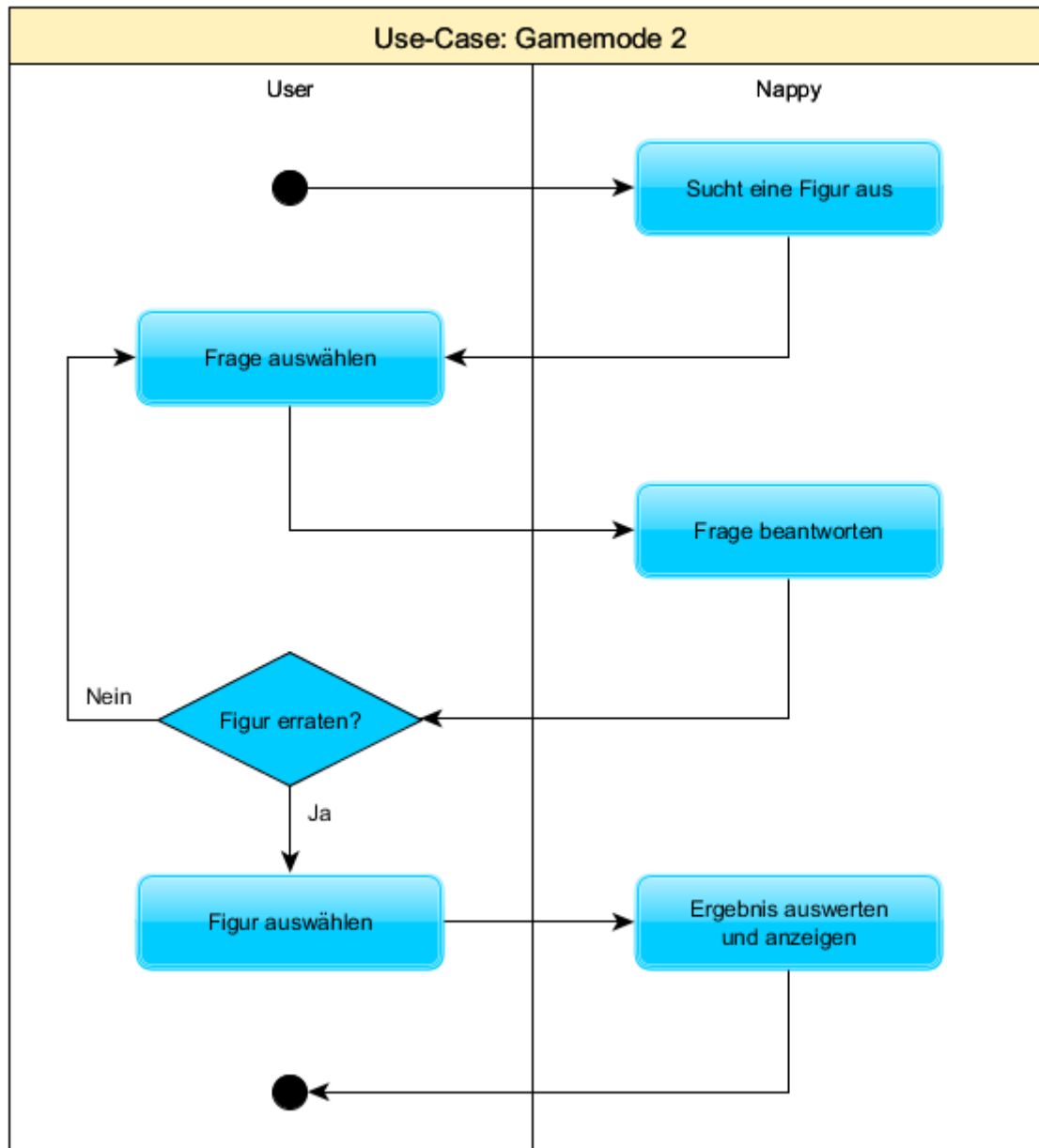
Hauptfenster - Spielansicht
(Spielmodus 2)

Nappy, the ingenious	Version: 1.4
Use-Case Specification: Use Case Gamemodus 2	Date: 31/03/2016

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.



Unsere Usertests wurden mit SikuliX 1.1.0 durchgeführt

<https://github.com/nappydevelopment/Nappy-the-ingenuous/blob/master/src/main/java/test/sikulix/Gamemode2Sikuli.java>

Nappy, the ingenious	Version: 1.4
Use-Case Specification: Use Case Gamemodus 2	Date: 31/03/2016

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.

6. Extension Points

(n/a)