
nappydevelopment

Nappy, the ingenious
Use-Case Specification: Gamemode 1

Nappy, the ingenious	Version: 1.8
Use-Case Specification: Gamemode 1	Date: 19/04/2016

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
21/11/2015	1.5	Translate to English	Mehmet Ali Incekara
30/11/2015	1.6	Update SikuliX	Mehmet Ali Incekara
18/04/2016	1.7	Add Function Points Calculation	Mehmet Ali Incekara
19/04/2016	1.8	Update UC (Grammar, style, ...)	Mehmet Ali Incekara

Nappy, the ingenious	Version: 1.8
Use-Case Specification: Gamemode 1	Date: 19/04/2016

Table of Contents

1.	Use-Case Gamemode 1	4
1.1	Brief Description	4
2.	Flow of Events	5
2.1	Basic Flow	5
2.2	Alternative Flows	8
2.2.1	Aktives Spiel wird unterbrochen	8
3.	Special Requirements	8
4.	Preconditions	8
4.1	Spiel gestartet	8
5.	Postconditions	8
5.1	Gamemode 2 oder Hauptbildschirm	8
6.	Extension Points	8
6.1	Function Points	8

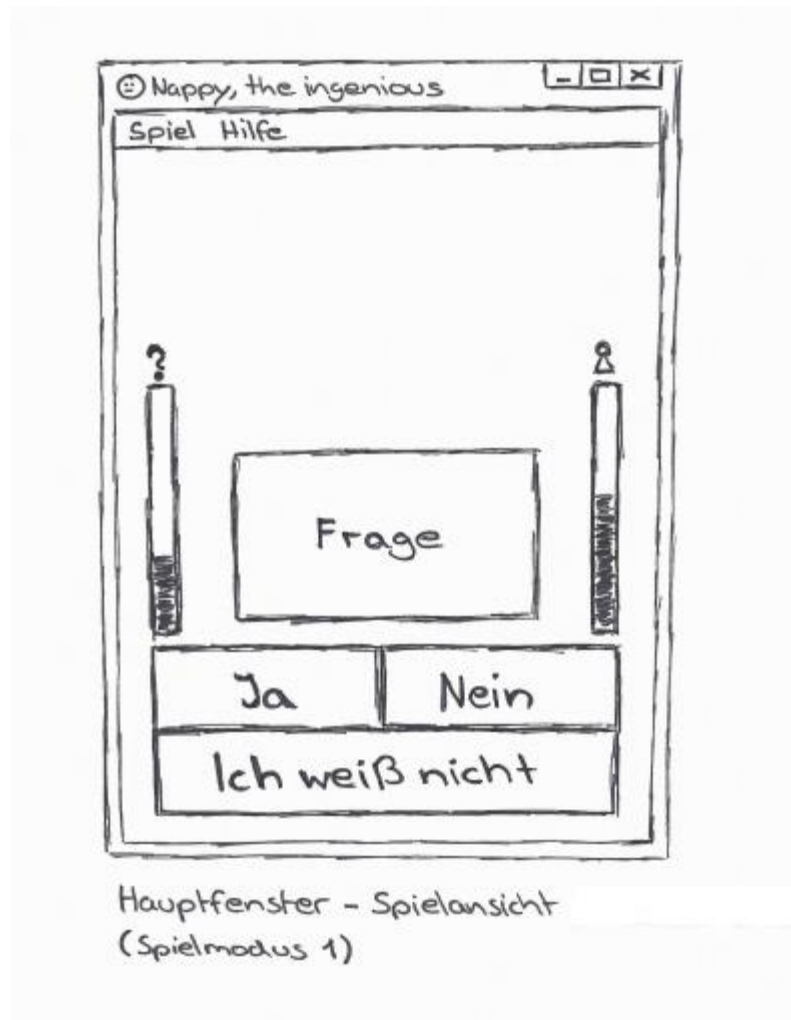
Nappy, the ingenious	Version: 1.8
Use-Case Specification: Gamemode 1	Date: 19/04/2016

Use-Case Specification: Gamemode 1

1. Use-Case Gamemode 1

1.1 Brief Description

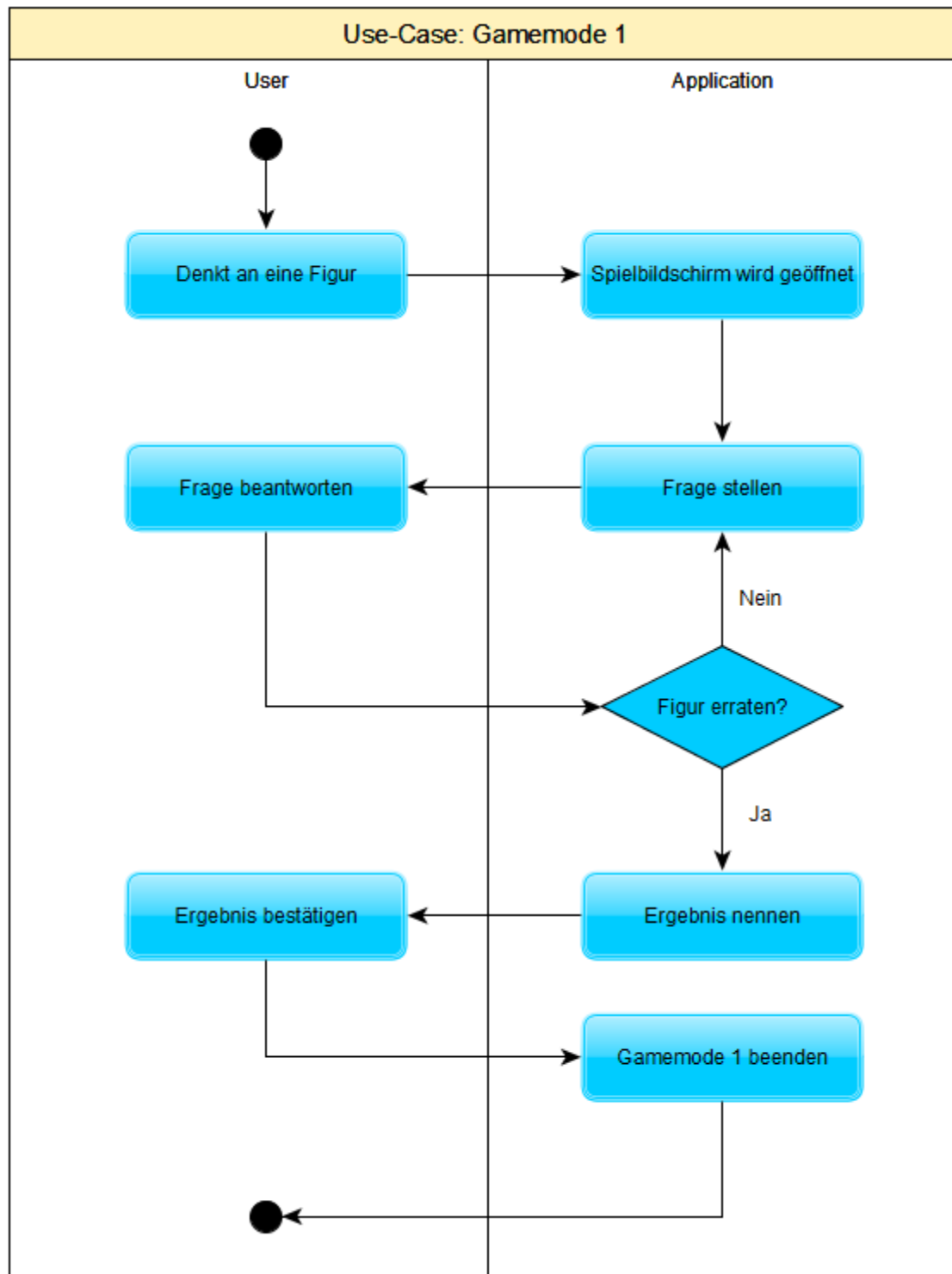
Der erste Use-Case behandelt den ersten von zwei geplanten Spielmodi. Der Benutzer denkt an eine Figur aus der Welt der Fernsehserie "The Simpsons" und der Computer (Nappy) versucht diese Figur zu erraten. Dafür wird Nappy Fragen zu der Figur stellen, die der Benutzer (Spieler) mit "Ja", "Nein" oder "Ich weiß nicht!" beantworten kann.



Nappy, the ingenious	Version: 1.8
Use-Case Specification: Gamemode 1	Date: 19/04/2016

2. Flow of Events

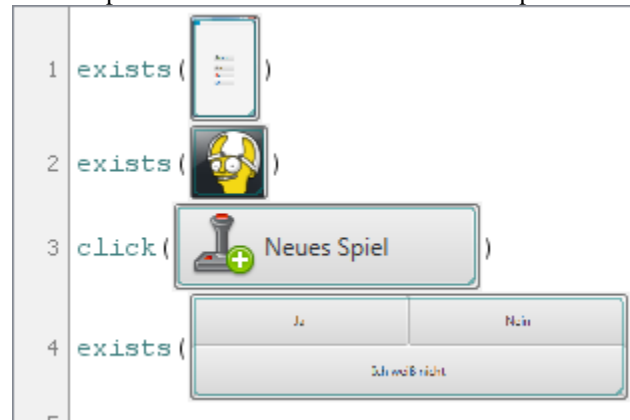
2.1 Basic Flow



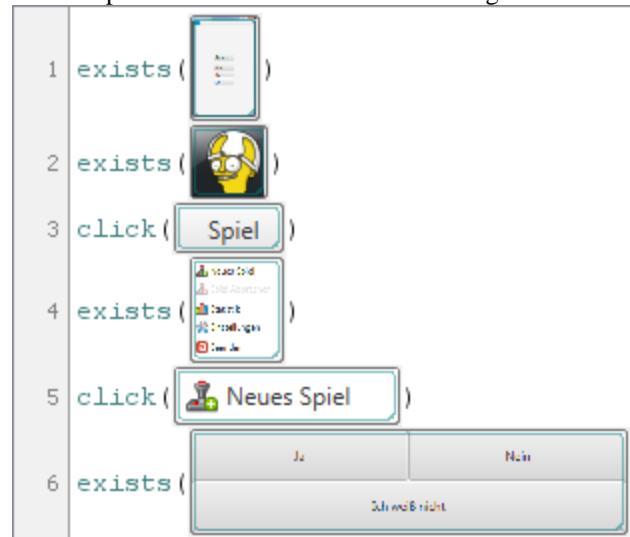
Nappy, the ingenious	Version: 1.8
Use-Case Specification: Gamemode 1	Date: 19/04/2016

Aufgrund der Tatsache, dass Cucumber nicht für Desktop-Apps unterstützt wird, werden die Tests mit SikuluX 1.1.0 durchgeführt

Szenario 1: Das Spiel wird mit dem Button auf dem Hauptbildschirm gestartet

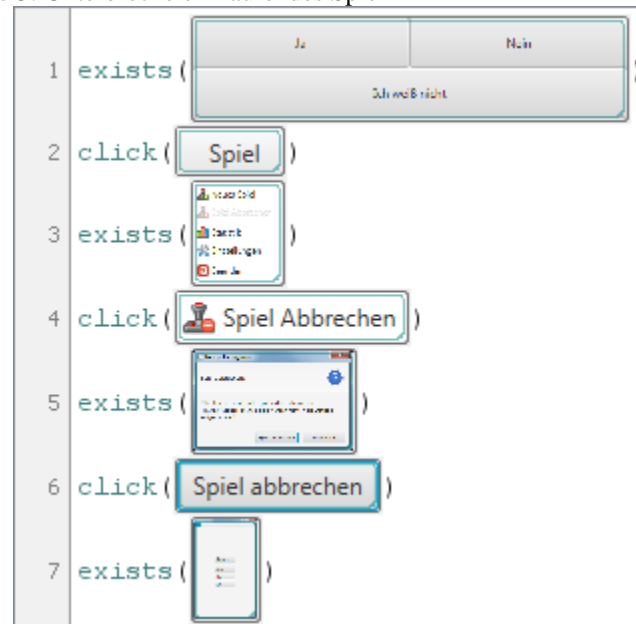


Szenario 2: Das Spiel wird mit dem Button im Menu gestartet

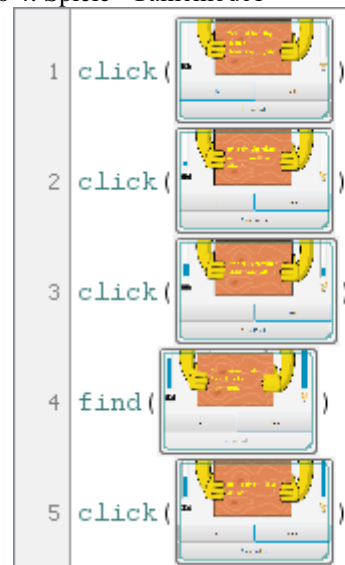


Nappy, the ingenious	Version: 1.8
Use-Case Specification: Gamemode 1	Date: 19/04/2016

Szenario 3: Unterbreche ein laufendes Spiel



Szenario 4: Spiele "Gamemode1"



SikuliX-Directory: <https://github.com/nappydevelopment/docs/tree/master/sikulix>

Nappy, the ingenious	Version: 1.8
Use-Case Specification: Gamemode 1	Date: 19/04/2016

2.2 Alternative Flows

2.2.1 Aktives Spiel wird unterbrochen

Der Spieler kann ein laufendes Spiel (den Flow) jeder Zeit abbrechen. Das kann über die Funktion "Spiel abbrechen" oder auf irgendeiner Art die Applikation abzubrechen stattfinden.

3. Special Requirements

(n/a)

4. Preconditions

4.1 Spiel gestartet

Der Flow startet erst, wenn der Spieler das Spiel über das Menu oder den Hauptbildschirm gestartet hat.

5. Postconditions

5.1 Gamemode 2 oder Hauptbildschirm

Nachdem der erste Spielmodus abgeschlossen ist, wird der Spieler zu Spielmodus 2 oder zum Hauptbildschirm weitergeleitet.

Der Spieler kann den zweiten Spielmodus manuell überspringen oder in den Einstellungen festlegen.

6. Extension Points

6.1 Function Points

Domain Characteristic Table

MEASUREMENT PARAMETER	COUNT (value >= 0)	WEIGHTING FACTOR		
		Simple	Average	Complex
Number of User Input	10	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Number of User Outputs	1	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Number of User Inquiries	1	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Number of Files	8	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Number of External Interfaces	1	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[Complexity Adjustment Table](#) | [FP Calculation](#)

Die Anzahl an Inputs ist nur eine grobe Schätzung. Der Benutzer kann nur 5 Fragen oder 15 Fragen beantworten bis Nappy die richtige Figur erraten hat, denn für jede Antwort muss der Spieler mit „Ja“, „Nein“ oder „Ich weiß nicht“ antworten.

Zu sehen sieht der Spieler immer die gleiche Oberfläche. Nur die Fragen werden sich jeden Zug ändern.

Manche Dateien (Files) waren sehr einfach zu implementieren (z.B. GUI Elemente wie Buttons) und andere Dateien eher schwieriger (z.B. Algorithmus). Jedoch gleichen diese sich in der Menge untereinander aus.