Nappy, the ingenious

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 | Gamemode1.feature Screenshot | Mehmet Ali Incekara |
| 13/11/2015 | 1.4 | Remove Cucumber add SikuliX | Mehmet Ali Incekara |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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

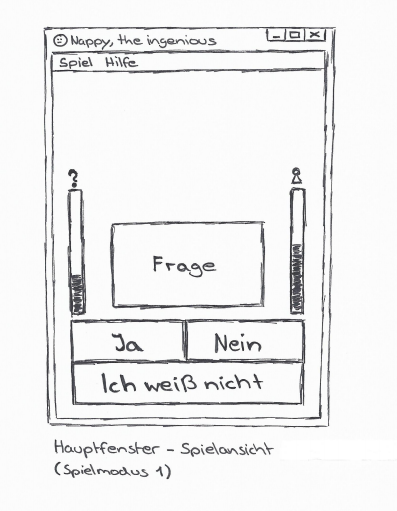
5.2 Gamemode 2 bzw. Mainscreen 6

6. Extension Points 6

# Use-Case Name

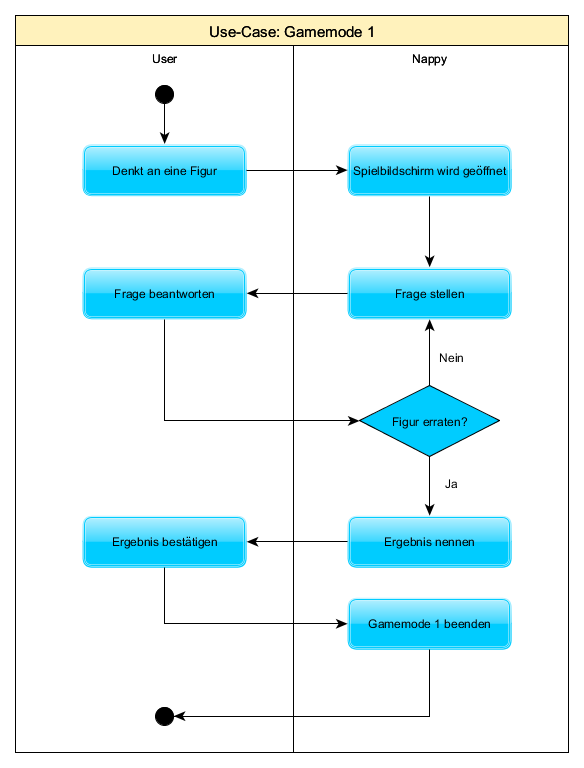
## Brief Description

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 Spielebildschrim auf, die der Spieler mit „Ja“, „Nein“ oder „Ich weiß nicht“ beantworten kann.



# Flow of Events

## Basic Flow



Unsere Usertests wurden mit SikuliX 1.1.0 durchgeführt:

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

## Alternative Flows

### Spiel beendet

Beendet der Spieler das aktuell laufende Spiel durch das Beenden der Applikation wird dieses Spiel nicht in die Statistik aufgenommen.

# Special Requirements

(n/a)

# Preconditions

## Spiel gestartet

Der Spieler muss ein neues Spiel starten.

# Postconditions

## In Statistik aufgenommen

Das Spiel wurde in die Statistik aufgenommen.

## 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.

# Extension Points

(n/a)