Nappy, the ingenious

Use-Case Specification: Gamemode 1

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 |
| 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 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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

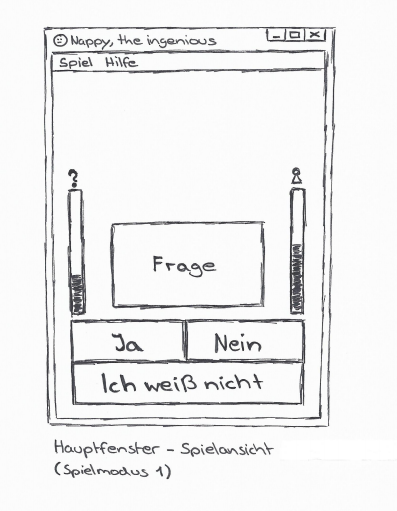
6.1 Function Points 8

Use-Case Specification: Gamemode 1

# Use-Case Gamemode 1

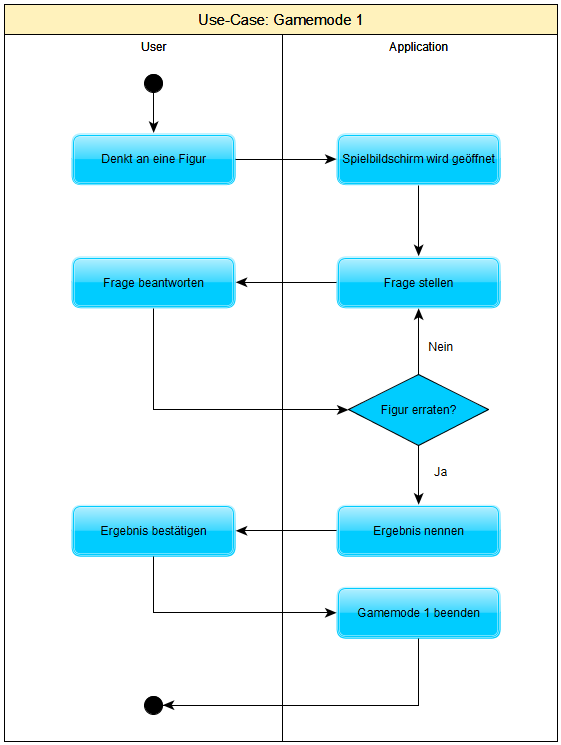
## Brief Description

Der erste Use-Case behandelt den ersten von zwei geplanten Spielmodi. Der Benutzer denkt an eine Figur aus der Welt der Fernsehsendung “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.



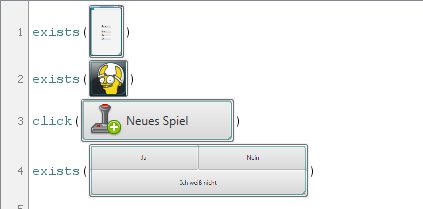
# Flow of Events

## Basic Flow

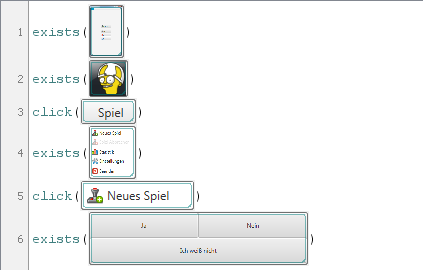


Aufgrund der Tatsache, dass Cucumber nicht für Desktop-Apps unterstützt wird, werden die Tests mit SikuluX 1.1.0 durchgeführt

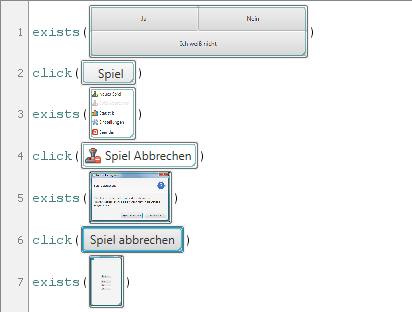
Szenario 1: Das Spiel wird mit dem Button auf dem Hauptbildschirm gestartet



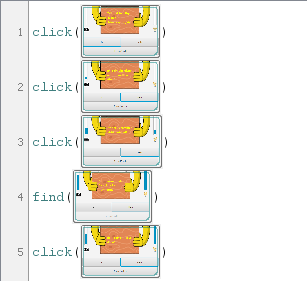
Szenario 2: Das Spiel wird mit dem Button im Menu gestartet



Szenario 3: Unterbreche ein laufendes Spiel



Szenario 4: Spiele “Gamemode1”



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

## Alternative Flows

### 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.

# Special Requirements

(n/a)

# Preconditions

## Spiel gestartet

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

# Postconditions

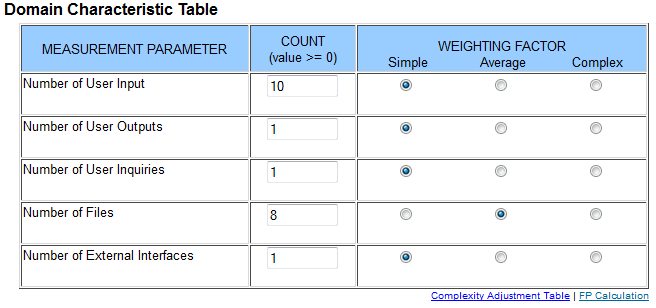
## Gamemode 2 oder Hauptbildschirm

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.

# Extension Points

## Function Points



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.