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 |
| 13/05/2016 | 1.9 | Add FP calculation | Mehmet Ali Incekara |
| 06/06/2016 | 2.0 | Fix FP | 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

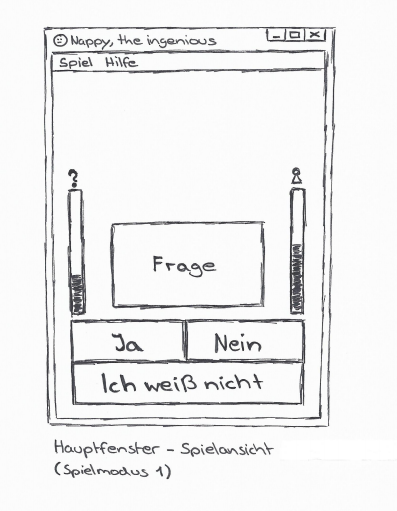
6.1 Function Points 8

Use-Case Specification: Gamemode 1

# Use-Case Gamemode 1

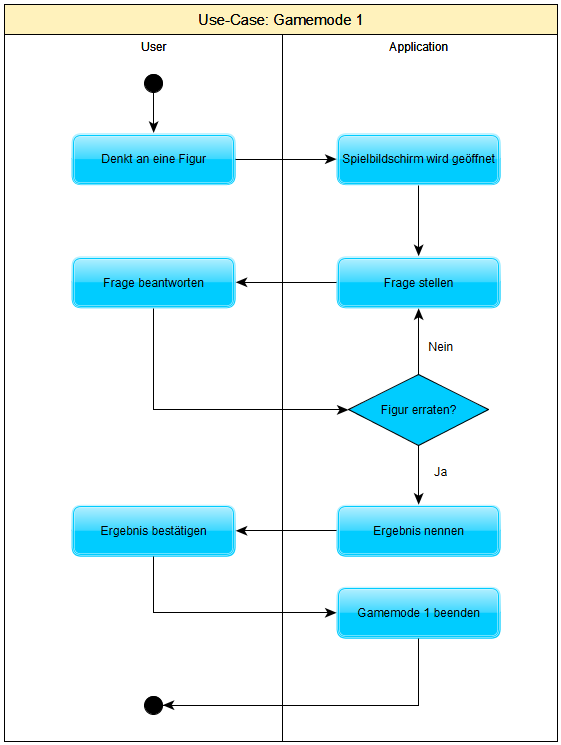
## Brief Description

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.



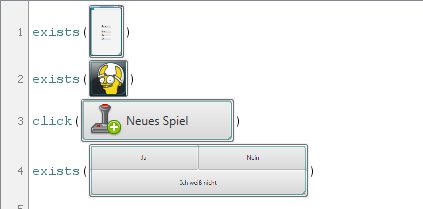
# Flow of Events

## Basic Flow

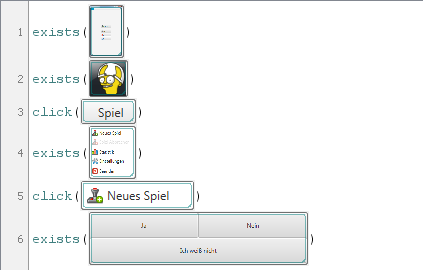


Aufgrund der Tatsache, dass Cucumber nicht für Desktop-Apps unterstützt wird, werden die Tests mit SikuluX 1.1.0 durchgeführt

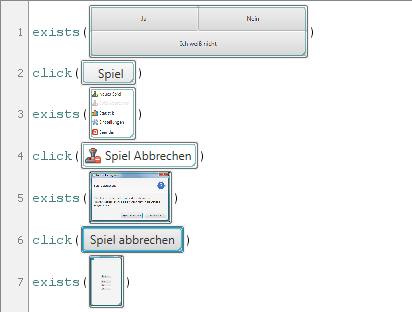
Szenario 1: Das Spiel wird mit dem Button auf dem Hauptbildschirm gestartet



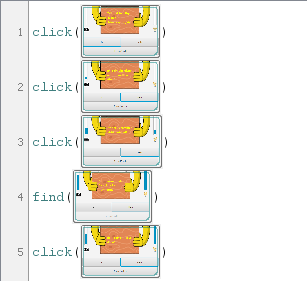
Szenario 2: Das Spiel wird mit dem Button im Menu gestartet



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

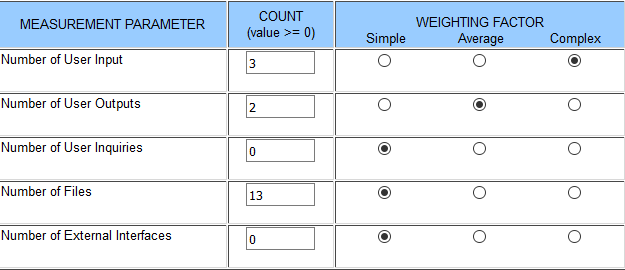
## Gamemode 2 oder Hauptbildschirm

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 = 98,77



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Transaction** | **DET’s** | **FTR’s | RET’s** | **Complexity** |
| EI Answer Question | 5\* | Greater than 2 | Complex |
| EI Next game mode | 1 | 1 | Simple |
| EI Right Character? | 1 | 1 | Simple |
| EO Count | 5\* | 1 | Low |
| EO probability | 5\* | 1 | Low |
| ILF | 13 | 2 to 5 | Low |

\*Grobe Schätzung, da Anzahl der gestellten Fragen nicht vorhergesehen werden kann