|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 01: Game starten |
| Ziel | Das Spiel startet. |
| Kategorie | Primär |
| Vorbedingung | - |
| Nachbedingung Erfolg | Das Spiel hat gestartet. |
| Nachbedingung Fehlschlag | Es wird dem User eine Fehlermeldung angezeigt. |
| Akteure | User |
| Auslösendes Ereignis | Standard Auslöser: Der User klickt im Startmenu auf den Button «Play».  Alternativer Auslöser: Der User klickt im UC03 auf den Button «Play Again». |
| Beschreibung | Beschreibung des Standartfalls:   1. User klickt auf den Button «Play» 2. Spiel startet und kann vom User gespielt werden. |
| Erweiterungen | Erweiterungen des Standartfalles:  - |
| Alternativen | Alternativen des Standartfalls   1. Der User klickt im Game Over Screen des UC03 auf den Button «Play Again». 2. Spiel startet erneut vom Beginn und kann vom User gespielt werden. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 02: Charakter steuern |
| Ziel | Der Charakter springt oder rutscht, um Hindernissen auszuweichen. |
| Kategorie | Primär |
| Vorbedingung | UC01 |
| Nachbedingung Erfolg | Der Charakter rutscht oder springt bei einem jeweiligen Knopfdruck. |
| Nachbedingung Fehlschlag | Das Programm läuft weiter und der User kann erneut eine Taste betätigen. |
| Akteure | User |
| Auslösendes Ereignis | Standard Auslöser: Der User klickt im Spiel «Space» oder «W» um zu springen und «S» um zu rutschen. |
| Beschreibung | Beschreibung des Standartfalls:   1. Spiel wird gestartet. 2. Der Spieler drückt die Taste «Space», «W» oder «S» um diversen Hindernissen auszuweichen. |
| Erweiterungen | Erweiterungen des Standartfalles:  - |
| Alternativen | Alternativen des Standartfalls  - |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 03: Game Over |
| Ziel | Wenn der Spieler es nicht schafft einem Hindernis auszuweichen endet das Spiel in einem «Game Over» Screen in welchem die Punktzahl ersichtlich ist. |
| Kategorie | Primär |
| Vorbedingung | UC01 |
| Nachbedingung Erfolg | Das Spiel endet in einem «Game Over» Screen in welchem die Punktzahl ersichtlich ist. |
| Nachbedingung Fehlschlag | Das Spiel endet und eine Fehlermeldung ist ersichtlich. |
| Akteure | User |
| Auslösendes Ereignis | Standard Auslöser: Der Spieler kollidiert mit einem Hindernis. |
| Beschreibung | Beschreibung des Standartfalls:   1. User kollidiert mit einem Hindernis. 2. «Game Over» Screen mit dem aktuellen Punktestand. |
| Erweiterungen | Erweiterungen des Standartfalles:  - |
| Alternativen | Alternativen des Standartfalls  - |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 04: Highscore anzeigen |
| Ziel | Dem User wir seine bis jetzt beste Punktzahl angezeigt. |
| Kategorie | Primär |
| Vorbedingung | UC03 |
| Nachbedingung Erfolg | Dem User wir seine bis jetzt beste Punktzahl angezeigt. |
| Nachbedingung Fehlschlag | Es wird dem User eine Fehlermeldung angezeigt. |
| Akteure | User |
| Auslösendes Ereignis | Standard Auslöser: UC03 wurde abgehandelt. |
| Beschreibung | Beschreibung des Standartfalls:   1. UC03 wurde abgehandelt 2. Spieler sieht seinen Highscore |
| Erweiterungen | Erweiterungen des Standartfalles:  - |
| Alternativen | Alternativen des Standartfalls  - |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 05: Bestenliste anzeigen |
| Ziel |  |
| Kategorie | Primär |
| Vorbedingung | Die Datenbank muss erreichbar sein. |
| Nachbedingung Erfolg | Globale Liste mit den Besten Punktzahlen und den jeweiligen Spielern wird angezeigt. |
| Nachbedingung Fehlschlag | Es wird dem User eine Fehlermeldung angezeigt. |
| Akteure | User |
| Auslösendes Ereignis | Standard Auslöser: Der User klickt im Startmenu auf den Button «Bestenliste Anzeigen».  Alternativer Auslöser: Der User klickt im UC03 auf den Button «Bestenliste Anzeigen». |
| Beschreibung | Beschreibung des Standartfalls:   1. Der User klickt im Start Screen auf den Button «Bestenliste Anzeigen». 2. Globale Liste mit den Besten Punktzahlen und den jeweiligen Spielern wird angezeigt. |
| Erweiterungen | Erweiterungen des Standartfalles:  - |
| Alternativen | Alternativen des Standartfalls   1. Der User klickt im Game Over Screen des UC03 auf den Button «Bestenliste Anzeigen». 2. Globale Liste mit den Besten Punktzahlen und den jeweiligen Spielern wird angezeigt. |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 06: Optionsmenu anzeigen |
| Ziel | Dem User wir ein Menu angezeigt ein welchem diverse Spieleinstellungen angepasst werden können. |
| Kategorie | Sekundär |
| Vorbedingung | - |
| Nachbedingung Erfolg | Dem User wir ein Menu angezeigt ein welchem diverse Spieleinstellungen angepasst werden können. |
| Nachbedingung Fehlschlag | Es wird dem User eine Fehlermeldung angezeigt. |
| Akteure | User |
| Auslösendes Ereignis | Standard Auslöser: Der User klickt im Startmenu auf den Button «Optionen». |
| Beschreibung | Beschreibung des Standartfalls:   1. User klickt im Startmenu auf den Button «Optionen» 2. Ein Menu wird angezeigt in welchem diverse Spieleinstellungen angepasst werden können. |
| Erweiterungen | Erweiterungen des Standartfalles:  - |
| Alternativen | Alternativen des Standartfalls  - |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 07: Lautstärke anpassen |
| Ziel |  |
| Kategorie | Sekundär |
| Vorbedingung | UC06 |
| Nachbedingung Erfolg | Die Lautstärke des Spiels wurde angepasst. |
| Nachbedingung Fehlschlag | Es wird dem User eine Fehlermeldung angezeigt. |
| Akteure | User |
| Auslösendes Ereignis | Standard Auslöser: Der User klickt im Optionsmenu auf den Button «Anwenden». |
| Beschreibung | Beschreibung des Standartfalls:   1. User verändert einen Wert für die Spiellautstärke im Optionsmenu. 2. User klickt auf «Anwenden» 3. Lautstärke der Musik und Effekte wird angepasst. |
| Erweiterungen | Erweiterungen des Standartfalles:  - |
| Alternativen | Alternativen des Standartfalls  - |