|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Use Case ID:** | UGU7 | | |
| **Use Case Name:** | Log-Bucheintrag eingeben | | |
| **Erzeugt von:** | Hüppmeier, Noll, Luong | **Zuletzt überarbeitet von:** | Hüppmeier |
| **Erzeugt am:** | 24.04.2014 | **Zuletzt überarbeitet am:** | 28.04.2014 |
| **Akteure:** | Spieler | | |
| **Beschreibung:** | Spieler gibt Nachricht für das Logbuch ein. | | |
| **Auslösendes Ereignis (Trigger):** | Spieler tippt auf Button „Senden“ | | |
| **Vorbedingung:** | Spieler befindet sich auf Logbucheintrag-GUI und ist angemeldet. | | |
| **Nachbedingung:** | keine | | |
| **Normaler Ablauf:** | 1. Spieler gibt Logbuch-Nachricht ein 2. Spieler tippt auf Button „Senden“ 3. System überprüft Eingabe 4. System speichert Eintrag in Datenbank 5. Rätsel-GUI wird angezeigt | | |
| **Alternativer Ablauf:** | 1 a) Min. ein Eingabefeld ist leer  1) Fehlermeldung „Eingabe fehlt!“ erscheint in Rot über den Feldern.  2) Weiter in Schritt 1 des normalen Ablaufs. | | |
| **Fehlerfall:** | 4 a) Ein Datenbank-Fehler tritt auf  1) Fehlermeldung „Verbindung zur Datenbank fehlgeschlagen!“ erscheint in Rot über den Feldern. | | |
| **Enthaltene Anwendungsfälle:** | Rätsel lösen | | |
| **Nutzungshäufigkeit:** | häufig | | |
| **Spezielle Anforderungen** | Smartphone | | |
| **Annahmen:** | Spieler möchte Nachricht bzw. Erfolg teilen. | | |
| **Weitere Angaben und Fragen:** | Eingabe: Logbuch-Nachricht | | |