|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Use Case ID:** | UGU8 | | |
| **Use Case Name:** | Rätsel lösen | | |
| **Erzeugt von:** | Hüppmeier, Noll, Luong | **Zuletzt überarbeitet von:** | Hüppmeier |
| **Erzeugt am:** | 24.04.2014 | **Zuletzt überarbeitet am:** | 28.04.2014 |
| **Akteure:** | Spieler | | |
| **Beschreibung:** | Rätsel erscheint, welches der Spieler lösen muss. | | |
| **Auslösendes Ereignis (Trigger):** | Spieler hat erfolgreich seinen Logbuch-Eintrag abgesendet. | | |
| **Vorbedingung:** | Spieler hat erfolgreich seinen Logbuch-Eintrag abgesendet, ist angemeldet und befindet sich auf Rätsel-GUI. | | |
| **Nachbedingung:** | keine | | |
| **Normaler Ablauf:** | 1. Spieler löst Rätsel 2. System überprüft Rätsel-Lösung 3. System schaltet neuen Cache frei 4. Kartenmenü-GUI wird angezeigt | | |
| **Alternativer Ablauf:** | 1 a) Die Lösung für das Rätsel ist falsch  1) Fehlermeldung „Die Lösung ist falsch!“ erscheint in Rot oberhalb der GUI.  2) Weiter in Schritt 1 des normalen Ablaufs. | | |
| **Fehlerfall:** | 3 a) Ein Datenbank-Fehler tritt auf  1) Fehlermeldung „Verbindung zur Datenbank fehlgeschlagen!“ erscheint in Rot oberhalb der GUI. | | |
| **Enthaltene Anwendungsfälle:** | keine | | |
| **Nutzungshäufigkeit:** | häufig | | |
| **Spezielle Anforderungen** | Smartphone | | |
| **Annahmen:** | Spieler möchte neuen Cache freischalten. | | |
| **Weitere Angaben und Fragen:** | keine | | |