

Fully Dressed

Use-Case-Name	Upgrade existing towers
Primary Actor	Spieler
Stakeholder and Interests	Spieler der den Turm erweitern möchte um einen Vorteil im Spiel zu bekommen.
Preconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel muss aktiv laufen (nicht pausiert). • Es muss bereits ein Turm vorhanden sein um überhaupt ein Upgrade machen zu können. • Man muss genug Geld/Münzen (Ressourcen) haben um einem Turm zu erweitern.
Main success scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler klickt auf einen bereits vorhandenen Turm den er upgraden möchte. 2. Ihm werden die verschiedenen Erweiterungen und deren Nutzen (z.B. doppelter Schaden an Gegnern) und die Kosten für die individuelle Erweiterung angezeigt. 3. Falls der Spieler genug Ressourcen hat (visuelle Markierung), klickt er auf die gewünschte Erweiterung. 4. Ressourcen werden abgezogen und der Turm wird verbessert. Das benutze Upgrade verschwindet aus dem Menü. Das Turm Upgrade-Menü wird vom Spieler geschlossen.
Extension	<ul style="list-style-type: none"> • 4a: Der Spieler wählt ein weiteres Upgrade statt das Menü zu schliessen und rüstet den Turm weiter auf.
Special requirements	Genug der Währung (Ressourcen) im Spiel.
Technology and Data Variation List:	Maus und/oder Tastatur.
Frequency of occurrence:	Gelegentlich
Open Issues:	

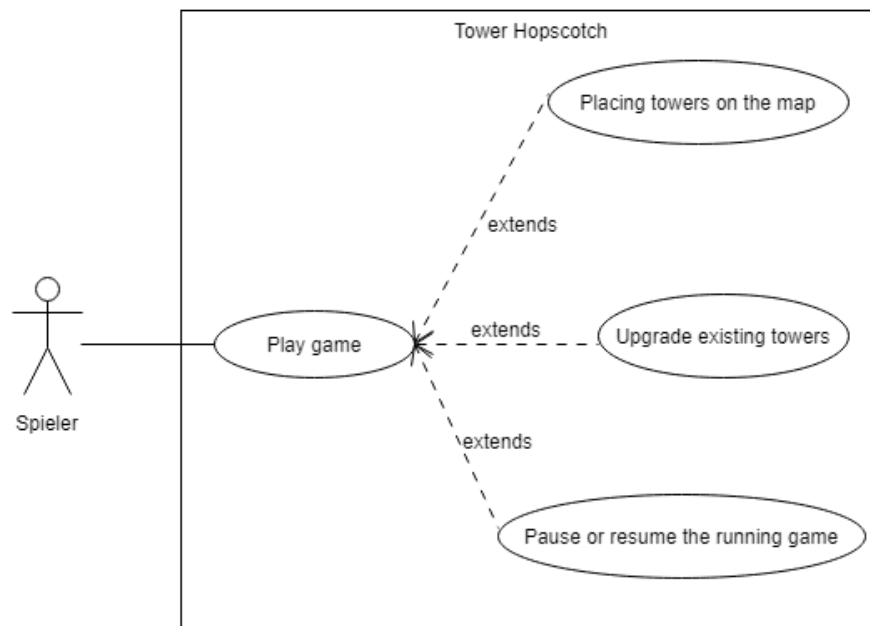
Casual

Use-Case-Name	Placing towers on the map
Primary Actor	Spieler
Stakeholder and Interests	Nur der Spieler der den Turm aufbauen möchte um sich gegen Angriffswellen zu schützen.
Preconditions	<ul style="list-style-type: none">• Genug Ressourcen müssen vorhanden sein.• Die Stelle an der der Turm gebaut wird, muss im erlaubten Bereich liegen.• Das Spiel darf nicht pausiert sein.
Main success scenario	<ol style="list-style-type: none">1. Der Spieler klickt auf ein gültiges Feld.2. Menü mit verschiedenen Turmoptionen wird eingeblendet.3. Spieler klickt auf den Turm den er gerne bauen möchte.4. Ressourcen werden abgezogen und der Turm wird an Ort und Stelle hergestellt.
Extension	-
Frequency of occurrence:	Oft

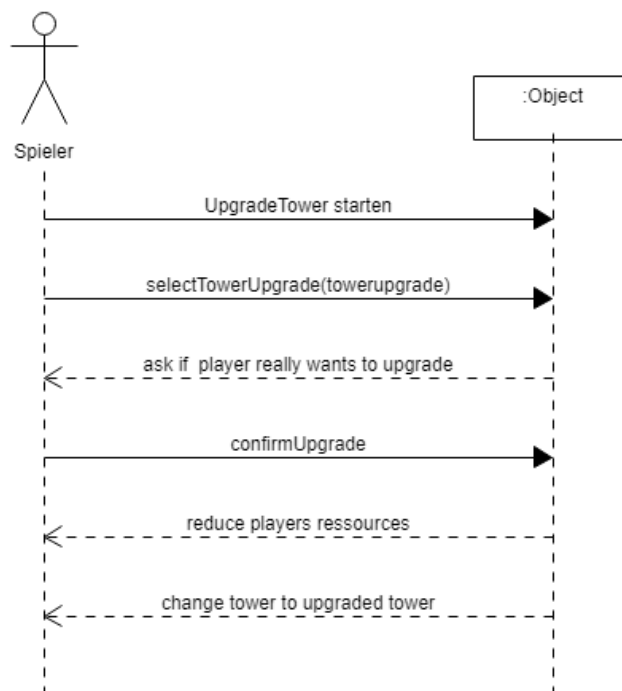
Brief

Use-Case-Name	Pause or resume the running game
Primary Actor	Spieler
Main success scenario	<ol style="list-style-type: none">1. Der Spieler drückt einem Knopf (ESC) und das Spiel wird pausiert.2. Der Spieler drückt den selben Knopf und das Spiel läuft weiter.

Anwendungsfall Diagramm



System Sequenz Diagramm



Operation

- selectTowerUpgrade(towerupgrade: Object)
- confirmUpgrade(confirm: boolean)

Vorbedingung

- Spieler verfügt über genügend Ressourcen

Nachbedingung

- Der Turm wurde angepasst