**5.1 Benutzermodell**

**Startbildschirm:**

Der Spieler wird aufgefordert seine Profil-Daten in Textfelder einzutragen, um sein Profil aufzurufen. Diese Daten werden dann mit Klick auf einen Button mit den Daten in der Userdatenbank abgeglichen.

Sollte er noch kein Profil haben, kann er hier ein neues Profil erstellen.

Wenn ein neuer User erstellt wurde oder man einen korrekten User Namen und Passwort eingegeben hat, wird man nach dem Klick auf denn “Einloggen” Button zum Hauptmenü weitergeleitet

**Hauptmenü:**

Durch das drücken auf denn “Slot Maschine” Button wird man auf das Slot Maschine Programm weitergeleitet.

Der “Statistiken” Button sendet den User auf eine Statistik Seite, auf der seine Gewinne und Verluste (ListBox) Angezeigt werden

Mit einem Klick auf den “Ausloggen” Button logt man sich aus und kehrt auf den Startbildschirm zurück.

Man bekommt durch tägliches Einloggen täglich Münzen, was durch ein nach dem Einloggen auftauchende PictureBox angezeigt wird, die danach wieder unsichtbar wird

Hier zeigt ein Label das Level und eine ProgressBar zeigt die aktuelle XP. Beides wird in der rechten oberen Ecke des Menüs gezeigt.

**Optionen-Menü:**

Die Lautstärke kann durch Verschiebung eines Sliders verstärkt oder verringert werden

Der Benutzer kann ein neuer Name und/oder Passwort seines Accounts in TextBoxen eintragen und diese Änderung dann mit einem Klick auf einen Button betätigen.

Notifikations werden in einer TextBox angezeigt.

**Slot Maschine:**

Der Spieler kann mit Hilfe von 2 Buttons denn Inhalt erhöhen bzw. senken. Der Einsatz wird in einem Textfeld angezeigt.

Mit einem Klick/Touch auf einen Button (Form/Bild eines Hebels) wird die Slot Maschine aktiviert.

In drei Picture Boxen wird der Ausgang angezeigt

Die aktuelle Anzahl seiner Coins wird dem Nutzer in einer TextBox angezeigt

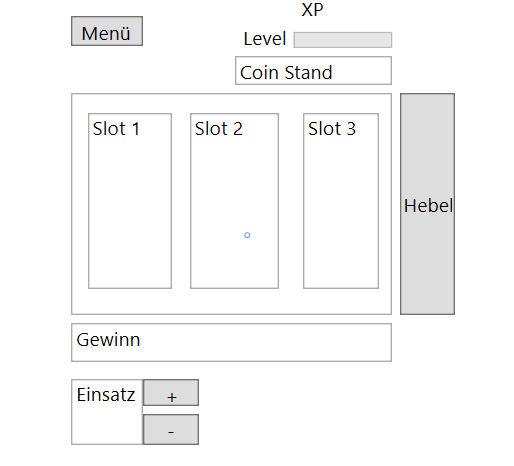
Durch Klick auf denn “Menü” Button kehrt

Das Level des Spielers wird in einem Label angezeigt, seine XP bzw. der Weg zum nächsten Level wird durch eine ProgressBar visualisiert.

**5.2 Kommunikationsstrategie**

Das Spiel wird als App konzeptioniert, daher findet die Steuerung ausschließlich mithilfe einer Touch-Steuerung statt.

**5.3 Kommunikationsaufbau**

-