



6. Anwendungsfälle mit Begründungen

6.1 Anwendungsfalldiagramm

6.2 Begründungen

TITEL	Hauptmenü
BEGR.	Im Hauptmenü kann eine Partie gestartet werden. Hierbei kann man gegen einen menschlichen Gegner oder eine KI spielen. Deshalb ist es sinnvoll, dass alles, was mit der Registration für ein Spiel zu tun hat, unter diesen Anwendungsfall fällt.
ABH.	FA70 - FA72, FA76

TITEL	Spielkonfiguration
BEGR.	Die Werte für die Wahrscheinlichkeiten und Schadenspunkte der Gadgets werden in der Spielekonfiguration festgelegt und können von Spiel zu Spiel variieren. Daher haben wir diese FAs als einen Anwendungsfall zusammengefasst.
ABH.	FA82 – FA84

TITEL	Drafting Phase
BEGR.	Dies stellt den Beginn des Spiels dar und enthält daher alle FAs, die damit zu tun haben. Diese Phase besteht aus der Wahlphase und der Ausrüstungsphase. Daher besteht eine "include" Beziehung zu beiden.
ABH.	FA15, FA17, FA61 - FA63

TITEL	Wahlphase
BEGR.	Vor Beginn einer Partie wählen beide Spieler (menschlich oder KI) in der Wahlphase ihr Team und ihre Ausrüstung, d.h. sie wählen aus angezeigten Charakteren und Gadgets aus. Hier kommen alle Charaktere und Gadgets vor.
ABH.	FA15, FA16, FA41, FA42 – FA59

TITEL	Ausrüstungsphase
BEGR.	Hier weisen die Spieler die gewählten Gadgets ihren ausgewählten Charakteren zu, indem sie die Gadgets deren Inventar ablegen.
ABH.	FA12, FA17, FA18, FA41, FA42 - FA59

TITEL	Zugphase
BEGR.	Dies ist der Hauptbestandteil des Spiels. Das Spiel findet auf dem Spielfeld statt, welches aus unterschiedlichen Feldern besteht, außerdem werden Intelligence Points durch das Finden von Geheimnissen gesammelt. Weiterhin kommen hier die Eigenschaften der Charaktere zum Tragen, daher fallen die entsprechenden FAs unter diesen Anwendungsfall. Nach jeder Aktion überprüft der Server, ob die Bedingung für das Ende des Spiels erfüllt ist (Siegbedingung). Dafür ist das Halsband der weißen Katze relevant. Aus Sicht des Servers muss auf einen reibungslosen Spielverlauf geachtet werden. Alle FAs, die damit zu tun haben, stehen deshalb ebenfalls hier. Die Zugphase besteht aus Bewegung und Aktion, daher besteht eine "include" Beziehung zu beiden.
ABH.	FA1 – FA8, FA9 – FA11, FA12, FA13, FA14, FA19 – FA35, FA36 – FA40, FA14, FA42 - FA60, FA64 – FA69, FA73, FA78, FA79, FA81, FA85

TITEL	Pausieren
BEGR.	Ein Benutzer-Client kann das Spiel auf Wunsch pausieren
ABH.	FA74, FA77

TITEL	Bewegung
BEGR.	Dies ist ein Teil der Zugphase. Für eine Bewegungsaktion werden Bewegungspunkte benötigt, außerdem spielen die Felder des Spielfelds eine Rolle sowie einige Eigenschaften der Charaktere.
ABH.	FA1 – FA8, FA9 – FA11, FA19, FA20, FA22, FA23, FA41, FA85

TITEL	Aktionen
BEGR.	Der andere Bestandteil der Zugphase. Hier können Aktionen durch Verwendung von Aktionspunkten durchgeführt werden. Diese können Gadget-Aktionen, Aktionen ohne Gadgets wie Spionieren oder "Roulette spielen" sein. Einige Eigenschaften haben direkten oder indirekten Einfluss auf den Erfolg einer Aktion und stehen deshalb ebenfalls hier.
ABH.	FA1 – FA8, FA9 – FA11, FA13, FA14, FA21, FA22, FA22 - FA35, FA36 - FA40, FA41, FA42 - FA59, FA73, FA78, FA81, FA85

TITEL	Ende
BEGR.	Ist die Überprüfung auf Siegbedingung positiv, endet das Spiel und der Sieger wird angezeigt.
ABH.	FA75, FA80