|  |  |
| --- | --- |
| Name | Kategorie wählen |
| Kurzbeschreibung | Der Akteur teilt dem Echo-Device mit, welche Kategorie der Skill einstellen soll, z.B. „ Alexa, ich möchte Kategorie Logik spielen“. |
| Akteure | User |
| Auslöser | Der Akteur sagt dem Echo-Devise z.B. „ Alexa, ich möchte Kategorie Logik spielen“. |
| Vorbedingungen | Spielmodus wählen oder Kategorie ändern |
| Eingehende Informationen | Kategorie |
| Ergebnisse | Die Kategorie wird als lokale Variable, für die Dauer des Spiel, gespeichert |
| Nachbedingungen | Level einstellen |
| Ablauf | 1. Äußerung analysieren 2. Kategorie in Äußerung finden 3. Kategorie speichern 4. Kategorie zur Kontrolle ausgeben |
| Alternativen | 3a Repromt Message (Akteur erinnern, eine Kategorie zu wählen) |
| Erweiterungen |  |
| Offene Punkte |  |
| Änderungshistorie | 03.11.18 erstellt Schellenberger |
| Sonstiges, Anmerkungen |  |