|  |  |
| --- | --- |
| Name | Usernamen erkennen |
| Kurzbeschreibung | Der User sagt seinen Usernamen/Spielernamen, damit der Skill seinen vorherigen Punktestand abfragen und den neuen Stand bewerten kann. Bei einem Namen, der noch nicht in der Datenbank vorhanden ist, wird ein neuer Datensatz angelegt. |
| Akteure | Ein User |
| Auslöser | Der Akteur sagt dem Skill seinen Usernamen/Spielernamen, z. B. „Ich heiße Julia“ |
| Vorbedingungen | Modus Einzelspieler ist ausgewählt |
| Eingehende Informationen | Username/Spielername |
| Ergebnisse | Bei einem neuen Usernamen/Spielernamen wird dieser zur Spielerdatenbank hinzugefügt. |
| Nachbedingungen | Kategorie wählen |
| Ablauf | 1. Äußerung analysieren 2. Namen in Äußerung finden 3. Namen in Spielerdatenbank finden 4. Namen zu Kontrolle ausgeben |
| Alternativen | 3a. Namen in Spielerdatenbank einspeichern (Name nicht in Datenbank vorhanden)  3b. Repromt Message (Akteur erinnern, seinen Namen zu nennen) |
| Erweiterungen |  |
| Offene Punkte |  |
| Änderungshistorie | 06.11.18 erstellt -Katter,Schellenberger |
| Sonstiges, Anmerkungen |  |