|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | **Get credits (UC8)** |
| Kurzbeschreibung | Der Alex-Skill kann auf Anfrage Credits - d.h. Angaben zu den Entwicklern – ausgeben. |
| Akteure | User |
| Auslöser | Der Player sagt dem Skill ScoreKeeper, dass er die Credit ausgeben soll. Der Akteur sagt z.B. „Alexa, gib mir die Credits aus“ |
| Vorbedingungen | Keine |
| Eingehende Informationen | Anfrage, die Credits auszugeben |
| Ergebnisse | Der Skill Score-Keeper gibt die gewünschten Angaben über die Entwickler aus. |
| Nachbedingungen | Keine |
| Ablauf | 1. Spiel beenden 2. Äußerung analysieren 3. Befehl, die Credits auszugeben, in Äußerung finden 4. Credits ausgeben |
| Erweiterungen | Offene Punkte: persistente Speicherung der Credits |
| Alternativen | Reprompt Message (User nach einem beendeten Spiel daran erinnern, die Credits anzufragen) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | **End Game Session (UC9)** |
| Kurzbeschreibung | Der Alexa-Skill kann ein laufendes Spiel beenden und diesen Vorgang bestätigen. |
| Akteure | Game Admin |
| Auslöser | Der Game Admin sagt dem Skill ScoreKeeper, dass ein Spiel beendet werden soll.  Der Akteur sagt z.B. „Alexa, beende das Spiel.“ |
| Vorbedingungen | UC1, UC2 |
| Eingehende Informationen | Ansage, dass ein Spiel beendet werden soll. |
| Ergebnisse | Das laufende Spiel wird vom Skill ScoreKeeper beendet und die Ergebnisse werden gespeichert und hinterlegt. |
| Nachbedingungen | Keine |
| Ablauf | 1. Äußerung analysieren 2. Befehl, das Spiel zu ändern, in Äußerung finden 3. Spiel beenden 4. Zur Bestätigung ausgeben, dass das Spiel beendet wird |
| Erweiterungen | Offene Punkte: Speicherung der Endergebnisse und Aufnahme dieser in den Highscore. |
| Alternativen |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | **Set score (UC10)** |
| Kurzbeschreibung | Der Alexa-Skill kann einen veränderten (erhöht/verringert) Spielstand setzen. |
| Akteure | Player |
| Auslöser | Durch den Befehl des Akteurs, den Spielstand zu ändern, wird im <<Subsystem>> ‘‘Universal Game Profile‘‘ der Spielstand erhöht/verringert und gesetzt. Der Akteur sagt z.B. „ändere den Spielstand des Spielers XYZ um…/auf…“. |
| Vorbedingungen | UC1, UC2, UC3, UC7, Increase Score, Decrease Score |
| Eingehende Informationen | Erhöhter/verringerter Spielstand |
| Ergebnisse | Der zu ändernde wird nach der Veränderung festgesetzt, gespeichert und an ‘‘Change Score‘‘ übergeben. Zur Bestätigung wird dies ggf. ausgegeben. |
| Nachbedingungen | Keine |
| Ablauf | 1. Spielstand wird erhöht/verringert 2. Änderung wird gesetzt und gespeichert 3. Änderung wird an ‘‘Change Score‘‘ übergeben |
| Erweiterungen | Offene Punkte: persistente Speicherung des neu gesetzten Spielstands. |
| Alternativen |  |