|  |  |
| --- | --- |
| **­Name** | **Start Game Session (UC1)** |
| Kurzbeschreibung | Der Alexa-Skill kann eine neue Spielrunde starten und den Vorgang bestätigen. |
| Akteure | Game Admin |
| Auslöser | Der Game Admin sagt dem Skill ScoreKeeper, dass eine neue Spielrunde startet. Der Akteuer sagt z.B. „starte eine neue Spielrunde“ |
| Vorbedingungen | keine |
| Eingehende Informationen | Befehl, eine neue Runde zu starten |
| Ergebnisse | (Eine neue Spielrunde wird gestartet. Der Skill wiederholt zur Bestätigung, dass eine neue Spielrunde gestartet wird.) |
| Nachbedingungen | Spielprofil muss angelegt werden, Spieler müssen zum Spiel hinzugefügt werden, Spielstände müssen eingehen |
| Ablauf | 1. Äußerung analysieren 2. Starteingabe in Äußerung finden 3. Spielrunde starten 4. Runden-Start zur Kontrolle ausgeben |
| Erweiterungen |  |
| Alternativen |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | **Set Game Profile (UC2)** |
| Kurzbeschreibung | Der Alexa-Skill kann Informationen zu einem zu erzeugenden Spielprofil entgegennehmen, dieses aufsetzen und den Vorgang bestätigen. |
| Akteure | Game Admin |
| Auslöser | Der Game Admin sagt dem Skill ScoreKeeper, dass ein neues Spielprofil erstellt werden soll. Der Akteuer sagt z.B. „setze ein neues Spielprofil für das Spiel … auf“ |
| Vorbedingungen | UC1 |
| Eingehende Informationen | Spielprofil |
| Ergebnisse | Ein Spielprofil wird erstellt. Der Skill wiederholt zur Bestätigung, dass ein neues Spielprofil erstellt wurde. |
| Nachbedingungen | (Spieler müssen zum Spiel hinzugefügt werden, Spielstände müssen eingehen) |
| Ablauf | 1. Äußerung analysieren 2. Spielprofil in Äußerung finden 3. Neues Spielprofil anlegen 4. Spielprofil zur Kontrolle ausgeben |
| Erweiterungen | Offene Punkte: persistente Speicherung des laufenden Spielprofils |
| Alternativen | 3a. Reprompt Message (Akteur erinnern, ein Spielprofil für eine Spiel-Session anzulegen) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | **Add new Player (UC3)** |
| Kurzbeschreibung | Der Alexa-Skill kann Spieler zu einer laufenden Spielsitzung hinzufügen und den Vorgang bestätigen. |
| Akteure | Game Admin |
| Auslöser | Der Game Admin sagt dem Skill ScoreKeeper, dass ein Spieler / eine Spielerin zur neu angelegten Spielsitzung hinzugefügt werden soll. Der Akteuer sagt z.B. „füge den/die Spieler/-in zur Spielrunde hinzu“ |
| Vorbedingungen | UC1, UC2 |
| Eingehende Informationen | Spieler/-innen, die hinzugefügt werden sollen |
| Ergebnisse | Ein/-e Spieler/-in wird zur Spielrunde hinzugefügt. Der Skill wiederholt zur Bestätigung, dass ein der/die Spieler/-in hinzugefügt wurde. |
| Nachbedingungen | Default-Wert setzen, Funktion zur Änderung der Spielstände einfügen |
| Ablauf | 1. Äußerung analysieren 2. Befehl, den/die Spieler/-in hinzuzufügen in Äußerung finden 3. Spieler/-in hinzufügen 4. Bestätigung ausgeben |
| Erweiterungen | Offene Punkte: persistente Speicherung der teilnehmenden Spieler |
| Alternativen | 3a. Reprompt Message (Akteur erinnern, Spieler zur Spielrunde hinzuzufügen) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | **Set default value (UC4)** |
| Kurzbeschreibung | Der Alexa-Skill setzt nach der Einrichtung eines Spiel-Profils einen Startwert abhängig von dem Spiel, das gespielt werden soll (verschiedene Startwerte: Darts, Schafkopf, etc.) und bestätigt diesen Vorrang. |
| Akteure | Game Admin |
| Auslöser | Der Game Admin sagt dem Skill ScoreKeeper, welches Spiel gespielt werden soll.  Der Akteur sagt z.B. „wir spielen jetzt Schafkopf“ (daraufhin setzt Alexa den Startwert auf 0) |
| Vorbedingungen | UC2 |
| Eingehende Informationen | Spiel, welches gespielt wird |
| Ergebnisse | Der Startwert für jeden Spieler (für alle identisch) wird abhängig vom gespielten Spiel eingerichtet. |
| Nachbedingungen | Keine |
| Ablauf | 1. Ein Spielprofil wird eingerichtet 2. Das Spiel, welches gespielt werden soll, wird analysiert 3. Abhängig davon wird ein spielspezifischer Startwert gesetzt (z.B. 501 beim Darts) 4. Bestätigung des Startwerts wird ausgegeben |
| Erweiterungen |  |
| Alternativen |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | **Set value change function (UC5)** |
| Kurzbeschreibung | Der Alexa-Skill kann abhängig vom eingerichteten Spielprofil Spielstände ändern. Hierbei ist das ausgewählte Spiel relevant dafür, wie der Skill Spielstände anführen soll. |
| Akteure | Game Admin |
| Auslöser | Der Game Admin sagt dem Skill ScoreKeeper, welches Spiel gespielt werden soll.  Der Akteur sagt z.B. „wir spielen jetzt Schafkopf“ (daraufhin richtet der Alexa-Skill „Value Change Function“ auf das gewählte Spiel aus) |
| Vorbedingungen | UC2 |
| Eingehende Informationen | Spiel, welches gespielt wird |
| Ergebnisse | Der Startwert für jeden Spieler wird abhängig vom gespielten Spiel eingerichtet. |
| Nachbedingungen | Keine |
| Ablauf | 1. Ein Spielprofil wird eingerichtet 2. Das Spiel, welches gespielt werden soll, wird analysiert 3. Abhängig davon wird eine spielspezifische „Change Value Function“ gesetzt (z.B. wird beim Darts von 501 runtergezählt und beim Schafkopf von 0 rauf) |
| Erweiterungen |  |
| Alternativen |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | **Get Highscore (UC6)** |
| Kurzbeschreibung | Der Alexa-Skill kann userabhängige Highscores für unterschiedliche Spiele speichern und mit jeder neuen Spielrunde updaten. Diese werden persistent gespeichert und sind frei abrufbar für jeden gelisteten User. |
| Akteure | User |
| Auslöser | Der User frägt den Skill ScoreKeeper, wie sein Highscore für ein bestimmtes Spiel, welches er bereits gespielt hat, ist.  (Daraufhin richtet der Skill die „Value Change Function“ auf das ausgewählte Spiel aus.)  Der Akteur sagt z.B. „sag mir, wie mein Highsore beim Kniffel ist“ |
| Vorbedingungen | UC1, UC3; User muss das betreffende Spiel schonmal gespielt haben |
| Eingehende Informationen | Spielendergebnisse |
| Ergebnisse | Der Skill addiert die Anzahl der gewonnenen und verlorenen Spiele und kann daraus einen userspezifischen Highscore errechnen. Zur Bestätigung kann er diesen dem anfragenden User ausgeben. |
| Nachbedingungen | Keine |
| Ablauf | 1. Äußerung analysieren 2. Befehl, einen Highscore zu erstellen/upzudaten in der Äußerung finden 3. Neuen Highscore berechnen 4. Zur Bestätigung neuen Highscore ausgeben |
| Erweiterungen | Offene Punkte: persistente Speicherung der Highscores |
| Alternativen | 3a. Reprompt Message (User daran erinnern, neue Spielendergebnisse zum Highscore hinzuzufügen) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | **Change score (UC7)** |
| Kurzbeschreibung | Der Alexa-Skill kann Spielstände abhängig vom gespielten Spiel abändern. Daraufhin können die Änderungen vom Skill ausgegeben werden. |
| Akteure | Player |
| Auslöser | Der Player sagt dem Skill ScoreKeeper, dass Änderungen an seinem Spielstand vorgenommen werden müssen.  Der Akteur sagt z.B. „Ändere den Spielstand des Player XYZ um/auf… “ |
| Vorbedingungen | UC1, UC3, UC5 |
| Eingehende Informationen | Ansage, dass ein Spielstand geändert werden muss sowie der entsprechende spieleranhängige Spielstand |
| Ergebnisse | Der Spielstand des ausgewählten Players werden vom Skill ScoreKeeper geändert. |
| Nachbedingungen | Keine |
| Ablauf | 1. Äußerung analysieren 2. Befehl, den Spielstand zu ändern, in Äußerung finden 3. Spielstand ändern 4. Zur Bestätigung Änderungen ausgeben |
| Erweiterungen |  |
| Alternativen | 3a. Reprompt Message (User daran erinnern, neue Spielstände zu vermitteln) |