

Name: Einzelspielermodus – Spiel starten

Akteure: Spieler,Benutzer

Vorbedingungen:

- Das System ist gestartet und bereit für die Eingabe des Spielmodus.

Nachbedingungen:

- Der Spieler kann spielen.

Auslöser:

- Der Benutzer hat den Einzelspielermodus gewählt.

Ablauf:

1. Der Benutzer hat den Einzelspielermodus gewählt.
2. Das System fordert den Benutzer auf einen Namen einzugeben.
3. Der Spieler gibt seinen Namen ein.
4. Das System zeigt die Spielvarianten an.
5. Das System fordert den Spieler auf eine Spielvariante zu wählen.
6. Der Spieler wählt eine Spielvariante.
7. Das System zeigt die Schwierigkeitsstufen an.
8. Das System fordert den Spieler auf eine Schwierigkeitsstufe zu wählen.
9. Der Spieler wählt eine Schwierigkeitsstufe.
10. Das System fordert den Spieler auf zwischen den Möglichkeiten „Spielfeld laden“ und „Spielfeld neu generieren“ zu wählen.
11. Der Spieler wählt „Spielfeld laden“.
12. Das System fordert den Spieler auf ein Spielfeld auszuwählen.
13. Der Spieler wählt ein Spielfeld.
14. Das System lädt das Spielfeld.
15. Das System startet im Einzelspielermodus.

Alternative Abläufe:

Zu 11 : Der Spieler wählt „Spielfeld neu generieren“. Das System generiert ein neues Spielfeld für die Variante und den Schwierigkeitsgrad. Das System startet im Einzelspielermodus.

Zu 14 : Das System kann das Spielfeld nicht laden. Das System fordert den Spieler auf ein Spielfeld auszuwählen.

Ausnahmen: kein Eintrag

Kommentare: erstellt von Sandra Gothan am 25.10.2007

Name: Einzelspielermodus – Spiel speichern

Akteure: Spieler

Vorbedingungen:

- Der Spieler hat den Einzelspielermodus gestartet.

Nachbedingungen:

- Das System setzt das Spiel fort.

Auslöser:

- Der Spieler hat „Spiel speichern“ gewählt.

Ablauf:

1. Der Spieler hat „Spiel speichern“ gewählt.
2. Das System fordert den Spieler auf einen Namen für den Spielstand zu wählen.
3. Der Spieler gibt einen Namen ein.
4. Das System speichert das Spielfeld und den Spielstand unter dem Namen.
5. Das System setzt das Spiel fort.

Alternative Abläufe:

- Zu 4 : Der eingegebene Dateiname existiert bereits: Das System fragt den Spieler, ob er den Spielstand überschreiben möchte.
- 4a Der Spieler wählt den Spielstand zu überschreiben.
 - 4b Der Spieler wählt den Spielstand nicht zu überschreiben. Das System fordert den Spieler auf einen Namen einzugeben. Der Spieler gibt einen Namen ein.

Ausnahmen:

- Das System kann die Datei aufgrund eines Zugriffsfehlers nicht speichern.
- Das System kann die Datei aufgrund von Platzmangel nicht speichern.

Kommentare: erstellt von Sandra Gothan am 25.10.2007

Name: Einzelspielermodus – Hilfe benutzen – eine richtige Ziffer anzeigen lassen

Akteure: Spieler

Vorbedingungen:

- Der Spieler hat den Einzelspielermodus gestartet.

Nachbedingungen:

- Das System setzt das Spiel fort.

Auslöser:

- Der Spieler hat ein Feld selektiert und betätigt die Option „richtige Ziffer anzeigen“.

Ablauf:

1. Der Spieler hat ein Feld selektiert und betätigt die Option „richtige Ziffer anzeigen“.
2. Das System prüft, ob das selektierte Feld unausgefüllt ist.
3. Das System gibt die richtige Ziffer für das selektierte unausgefüllte Feld aus.
4. Das System setzt das Spiel fort.

Alternative Abläufe:

Zu 3 : Das System erkennt, dass das Feld ausgefüllt ist. Das System gibt die richtige Ziffer für das Feld aus. Weiter bei 4.

Ausnahmen: kein Eintrag

Kommentare: erstellt von Sandra Gothan am 25.10.2007

Name: Mehrspielermodus – Spieler meldet sich ab

Akteure: Spieler

Vorbedingungen:

- Der Spieler spielt im Mehrspielermodus.

Nachbedingungen:

- Das System setzt das Spiel fort.

Auslöser:

- Der Spieler hat „Abmelden“ gewählt.

Ablauf:

1. Der Spieler hat „Abmelden“ gewählt.
2. Das System fordert den Spieler auf zwischen den Möglichkeiten „Abmelden“ und „Abbrechen“ zu wählen.
3. Der Spieler wählt „Abmelden“.
4. Das System prüft, ob noch mindestens zwei Spieler am Spiel teilnehmen.
5. Das System benachrichtigt alle verbleibenden Spieler über die Ausscheidung des Spielers.
6. Das System setzt das Spiel fort.
7. Der abgemeldete Spieler macht weiter mit Anwendungsfall 1.

Alternative Abläufe:

Zu 3 : Der Spieler wählt „Abbrechen“. Das System setzt das Spiel fort.

Zu 4 : Das System erkennt, dass nur noch ein Spieler am Spiel teilnimmt. Das System benachrichtigt den verbleibenden Spieler über den Gewinn des Spiels. Das System bietet dem Spieler an ein neues Spiel zu beginnen oder das Programm zu beenden.
4a Der Spieler wählt ein neues Spiel zu beginnen. Weiter mit Anwendungsfall 1.
4b Der Spieler wählt das Programm zu beenden.

Ausnahmen:

- Alle Spieler melden sich gleichzeitig beim Spiel ab.

Kommentare: erstellt von Sandra Gothan am 30.10.2007