

a) **Name:** Mehrspielermodus – Spiel eröffnen

b) **Akteure:** Spieler

c) **Vorbedingungen:**

- Programm gestartet und im Modusauswahlmenü

d) **Nachbedingungen:**

- Der Spieler wartet auf Mitspieler

e) **Auslöser:**

- Der Masterspieler wählt den Mehrspielermodus und will ein Spiel eröffnen

f) **Ablauf:**

1. Der Masterspieler wählt den Mehrspielermodus und will ein Spiel eröffnen.
2. Das System bittet den Masterspieler seinen Namen einzugeben.
3. Der Masterspieler gibt seinen Namen ein.
4. Das System bittet den Masterspieler seine Farbe zu wählen.
5. Der Masterspieler wählt seine Farbe.
6. Das System bittet den Masterspieler eine Spielvariante zu wählen.
7. Der Masterspieler wählt die Spielvariante.
8. Das System bittet den Masterspieler den Schwierigkeitsgrad zu wählen.
9. Der Masterspieler wählt den Schwierigkeitsgrad.
10. Der Masterspieler kann ein Spielfeld laden oder neu generieren.
11. Das System erzeugt ein Spielfeld.
12. Das System bittet den Masterspieler die Strafzeit zu wählen
13. Der Masterspieler legt die Strafzeit fest.
14. Der Masterspieler wartet auf Mitspieler.

g) **Alternative Abläufe:**

zu 10. Der Spieler lädt ein bestehendes Spielfeld  
weiter bei 12.

h) **Ausnahmen:**

1. Der Spieler beendet das Spiel.
  - 1.1 Das System fragt, ob der Spieler wirklich beenden will
  - 1.2 Der Spieler muss nochmals bestätigen
2. Das Spielfeld lässt sich aufgrund eines Fehlers nicht laden
  - 2.1 Der Spieler wird benachrichtigt.

a) **Name:** Einzelspielermodus – Ziffer eintragen

b) **Akteure:** Spieler

c) **Vorbedingungen:**

- Das Spiel ist gestartet.

d) **Nachbedingungen:**

- Der Spieler kann neue Ziffer eingeben

e) **Auslöser:**

- der Spieler wählt ein Feld auf dem Spielfeld aus, in das er eine Ziffer eintragen will.

f) **Ablauf:**

1. der Spieler wählt ein Feld auf dem Spielfeld aus, in das er eine Ziffer eintragen will.
2. Das System überprüft, ob es sich um ein leeres Feld handelt.
3. Der Spieler trägt eine Ziffer ein.
4. Das System überprüft, ob es nach der Eingabe noch freie Felder gibt.

g) **Alternative Abläufe:**

- zu 2. Das System fordert den Spieler auf ein anderes Feld zu wählen
- zu 4. Das System stellt fest, dass das letzte Feld ausgefüllt wurde und überprüft alle eingetragenen Ziffern

h) **Ausnahmen:**

- Der Spieler bricht das eintragen der Ziffer ab und wählt ein anderes Feld.

a) **Name:** Einzelspielermodus – Überprüfungsbutton für ein Feld betätigen

b) **Akteure:** -Spieler

c) **Vorbedingungen:**

- Das Spiel läuft.

d) **Nachbedingungen:**

– Der Spieler kann neue Ziffer eingeben.

e) **Auslöser:**

– der Spieler betätigt den Überprüfungsbutton.

f) **Ablauf:**

1. Der Spieler betätigt den Überprüfungsbutton.
2. Das System überprüft die Ziffer im ausgewähltem Feld, indem es horizontal,vertikal und im Block schaut, ob die Ziffer bereits vorhanden ist.
3. Das System liefert das Ergebnis, dass die Ziffer kein Regelverstoß hervorruft.

g) **Alternative Abläufe:**

zu. 3 Das System liefert das Ergebnis, dass die Ziffer einen Regelverstoß hervorruft  
Das System markiert den Regelverstoß.

h) **Ausnahmen:**