

- a) **Name:** Programm starten (bis Auswahl des Spielmodus)
- b) **Akteure:** Benutzer
- c) **Vorbedingungen:**
  - Der Computer ist betriebsbereit und das JRE 1.5 ist installiert.
- d) **Nachbedingungen:**
  - Das System ist gestartet und der Benutzer kann die Auswahl des Spielmodus treffen.
- e) **Auslöser:**
  - Der Benutzer startet das System.
- f) **Ablauf:**
  1. Der Benutzer startet das System.
  2. Das System fordert den Benutzer auf zwischen dem Einzspielmodus, dem Mehrspielmodus und dem Laden eines existierenden Spielstandes zu wählen.
- g) **Alternative Abläufe:** kein Eintrag
- h) **Ausnahmen:** kein Eintrag
- i) **Kommentare:** erstellt von Heiko Schröder am 25.10.2007

- a) **Name:** Einzelspielermodus – Spiel laden
- b) **Akteure:** Spieler
- c) **Vorbedingungen:**
  - Das System ist gestartet und befindet sich in der Auswahl des Spielmodus.
- d) **Nachbedingungen:**
  - Der gespeicherte Spielstand wurde geladen und das System befindet sich im Einzelspielermodus.
- e) **Auslöser:**
  - Der Spieler selektiert die Auswahl „Spielstand laden“.
- f) **Ablauf:**
  1. Der Spieler selektiert die Auswahl „Spielstand laden“.
  2. Das System fordert den Spieler auf den Spielstand auszuwählen.
  3. Der Spieler wählt den Spielstand aus.
  4. Das System lädt den Spielstand.
  5. Das System wechselt in den Einzelspielermodus mit dem geladenen Spielstand.
- g) **Alternative Abläufe:**
  - Zu 4 : Der geladene Spielstand ist nicht gültig: Das System fordert den Spieler erneut zu einer Auswahl auf.
- h) **Ausnahmen:** kein Eintrag.
- i) **Kommentare:** erstellt von Heiko Schröder am 25.10.2007

- a) **Name:** Einzelspielermodus – Spiel vorzeitig beenden
- b) **Akteure:** Spieler
- c) **Vorbedingungen:**
  - Der Spieler befindet sich in einem Spiel des Einzelspielermodus oder des Mehrspielermodus.
- d) **Nachbedingungen:**
  - Das System beendet das Spiel.
- e) **Auslöser:**
  - Der Spieler wählt, dass er das Spiel vorzeitig beenden möchte.
- f) **Ablauf:**
  1. Der Spieler wählt „Spiel vorzeitig beenden“.
  2. Das System zeigt dem Spieler die richtige Lösung des Sudoku an.
  3. Das System fordert den Spieler auf zwischen den Optionen „Programm beenden“ und „Neues Spiel beginnen“ zu wählen.
  4. Der Spieler wählt „ Programm beenden“
  5. Das System beendet das Spiel.
- g) **Alternative Abläufe:**
  - Zu 4: Der Spieler wählt „Neues Spiel beginnen“. Das System zeigt die Auswahl des Spielmodus. Weiter mit Anwendungsfall 1.
- h) **Ausnahmen:** kein Eintrag
- i) **Kommentare:** erstellt von Heiko Schröder am 25.10.2007

**a) Name:** Mehrspielermodus – Spiel wird gestartet

**b) Akteure:** Masterspieler, Mitspieler

**c) Vorbedingungen:**

- Der Masterspieler hat ein Mehrspielerspiel eröffnet.

**d) Nachbedingungen:**

- Das Mehrspielerspiel wird gestartet.

**e) Auslöser:**

- Der Masterspieler wählt „Mehrspielerspiel beginnen“.

**f) Ablauf:**

1. Der Masterspieler wählt „Mehrspielerspiel beginnen“.
2. Das System überprüft, ob mindestens zwei Mitspieler (der Masterspieler und ein Mitspieler) angemeldet sind.
3. Das System informiert die Mitspieler und den Masterspieler über den Spielstart.
4. Das System verteilt das Spielfeld an den Masterspieler und die Mitspieler.
5. Das Mehrspielerspiel wird gestartet.

**g) Alternative Abläufe:**

- Zu 2: Es ist nur der Masterspieler vorhanden. Das System informiert den Masterspieler, dass zu wenig Mitspieler vorhanden sind.

**h) Ausnahmen:**

- Die Netzwerkverbindung existiert nicht mehr.

**i) Kommentar:** erstellt im Team am 31.10.2007.