

F005 - Ende des Spiels

Als Spieler möchte ich wissen, ob ich gewonnen oder verloren habe, damit ich meinen Erfolg oder Misserfolg erkennen kann.

GitHub-Issue

Auswirkung

Schließt einen Spielzyklus ab und gibt dem Spieler Feedback über sein Ergebnis.

Akzeptanzkriterien

- Ich erhalte eine klare Nachricht über das Ergebnis nach meinen sechs Versuchen.
- Nach einem Misserfolg habe ich die Möglichkeit, das Spiel erneut zu starten.
- Nach einem Erfolg sehe ich, wann das nächste Wort erraten werden kann.

Aktivitätsdiagramm

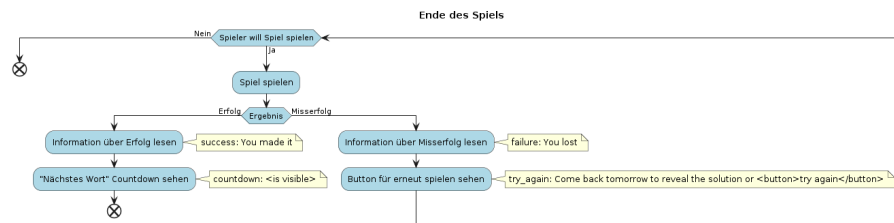


Figure 1: Aktivitätsdiagramm

Sequenzdiagramm

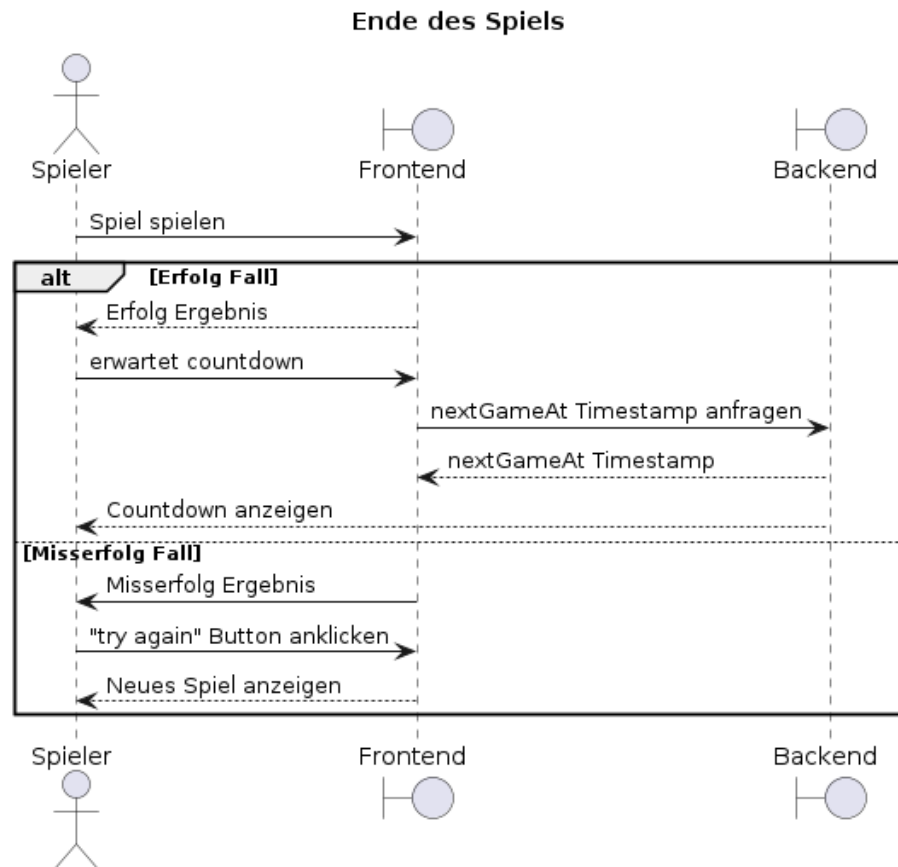


Figure 2: Sequenzdiagramm

Testfälle

Testfall 1

Vorbedingung: Ich erhalte eine klare Nachricht über das Ergebnis nach meinen sechs Versuchen.

Aktion: Rateversuch Zähler wird beobachtet.

Erwartetes Ergebnis: Nach sechs Versuchen wird eine Nachricht angezeigt, dass das Wort nicht erraten wurde.

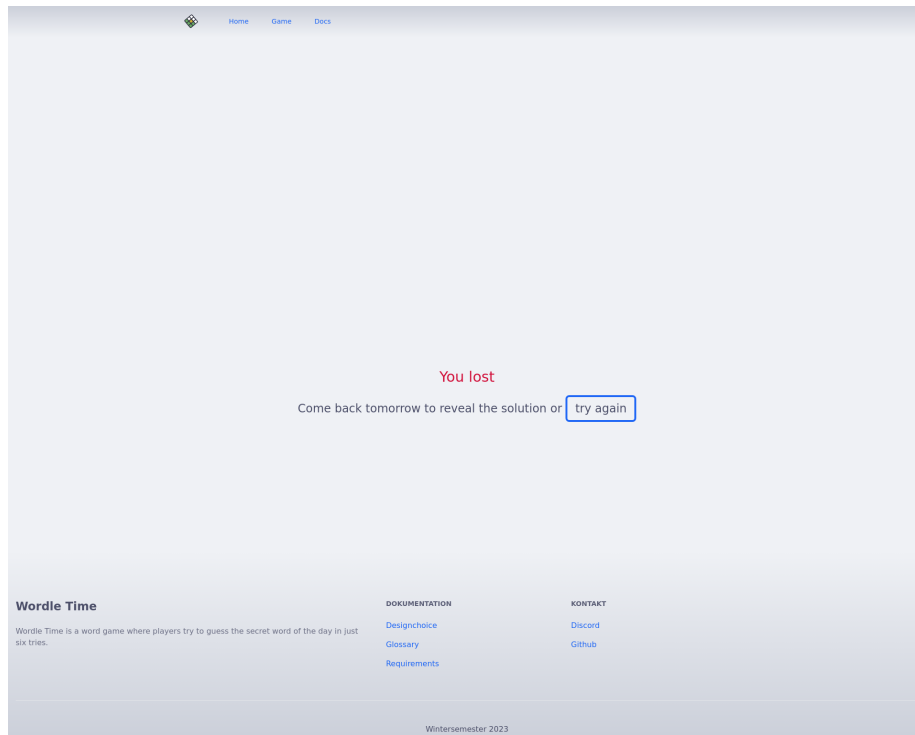


Figure 3: Testfall 1

Testfall 2

Vorbedingung: Nach einem Misserfolg habe ich die Möglichkeit, das Spiel erneut zu starten.

Aktion: Rateversuch Zähler wird beobachtet.

Erwartetes Ergebnis: Falls das Wort nicht erraten wurde, wird mir die Möglichkeit gegeben, das Spiel erneut zu starten.

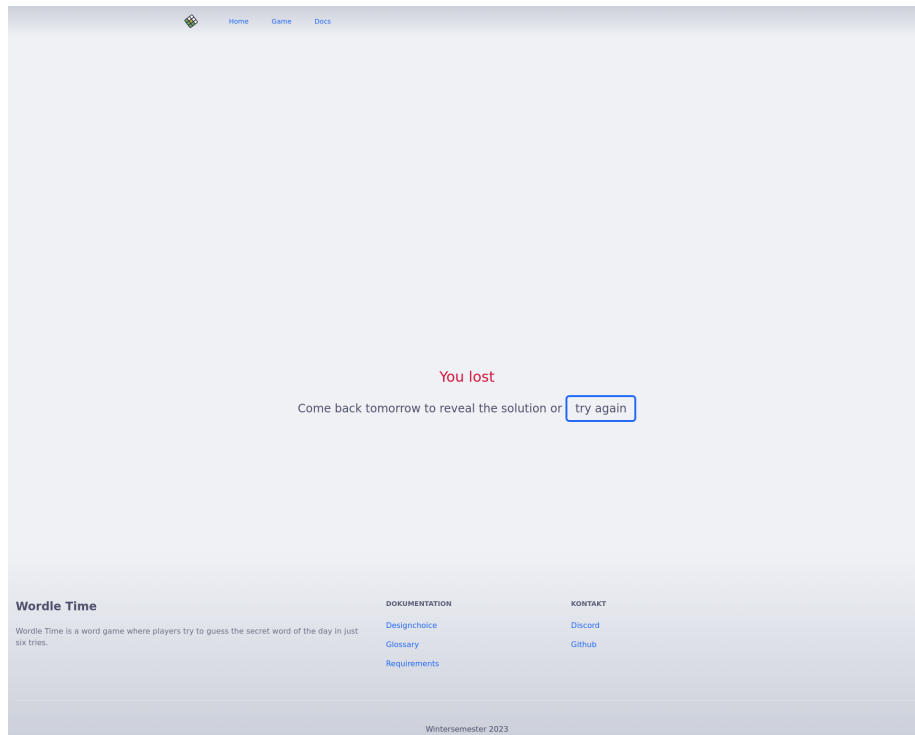


Figure 4: Testfall 2

Testfall 3

Vorbedingung: Nach einem Erfolg sehe ich, wann das nächste Wort erraten werden kann.

Aktion: Rateversuch Zähler wird beobachtet.

Erwartetes Ergebnis: Nach einem Erfolg wird mir angezeigt, wann das nächste Wort erraten werden kann.

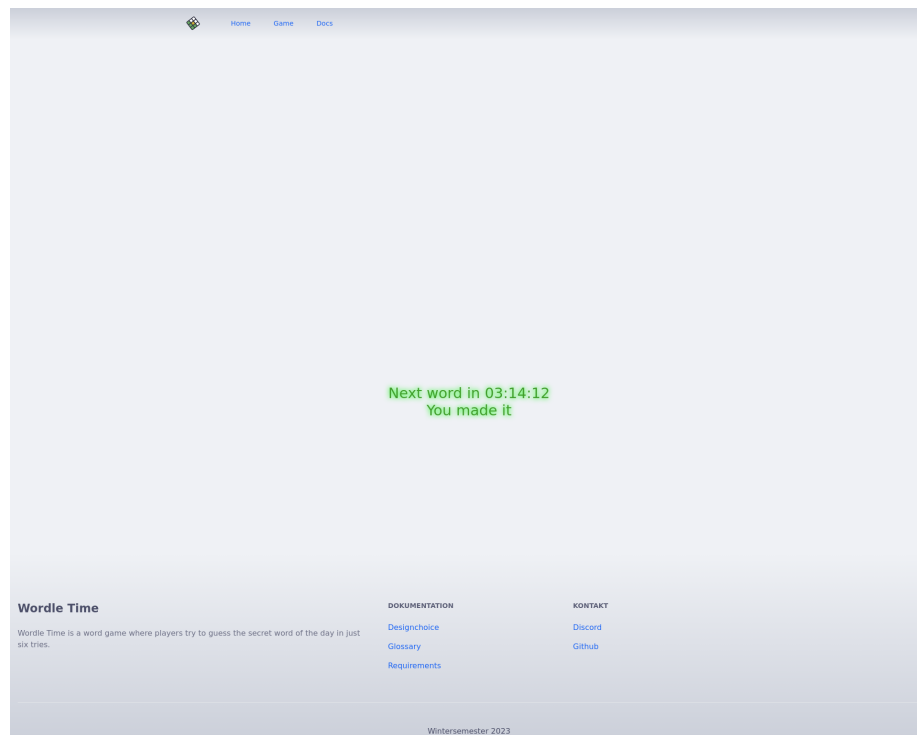


Figure 5: Testfall 3