**Search Robot**

****

**Use Case**

**Roboter**

**Camille Zanni (zannc2)**

**Simon Gfeller (gfels4)**

# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis 2

Akteure 3

Primäre Akteure 3

Benutzer Goals 3

Use Cases 4

Hindernisse setzen 4

Roboter setzen 4

Ziel setzten 4

Roboter starten 4

Spielfeld löschen 4

Use Case UC1: Hindernisse setzen 5

Use Case UC2: Roboter setzen 5

Use Case UC3: Ziel setzten 5

Use Case UC4: Roboter starten 6

Use Case UC5: Spielfeld löschen 6

# Akteure

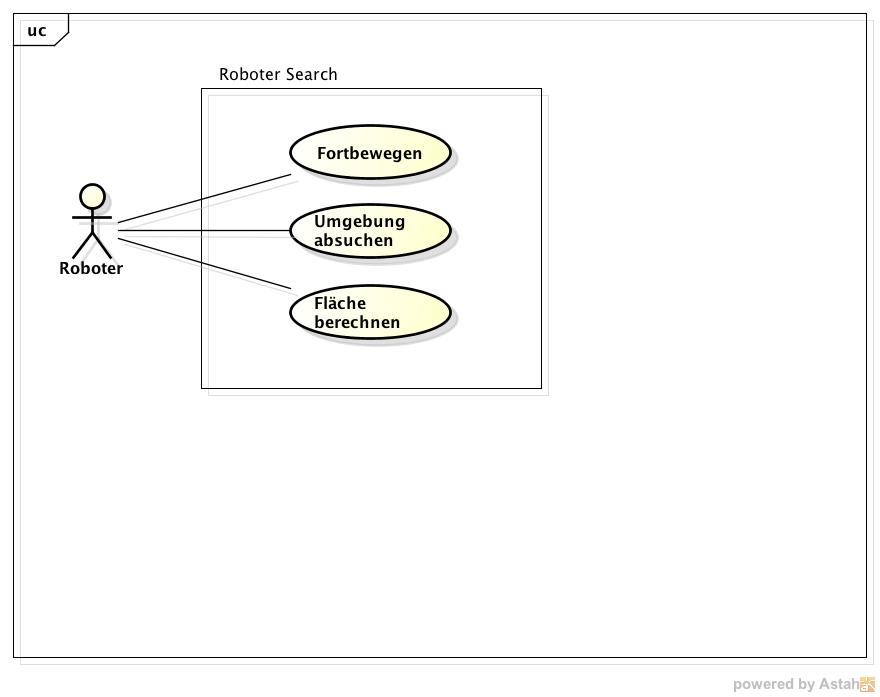
## Primäre Akteure

Roboter  
Der Roboter sucht eine gegebene Fläche nach dem Ziel ab.

# Benutzer Goals

* Roboter  
  Mit einem geeigneten Algorithmus möchte der Roboter das Ziel so schnell wie möglich finden.

# Use Cases



## Fortbewegen

## Umgebung absuchen

### Fläche berechnen

# Use Case UC1: Hindernisse setzen

**Primärer Akteur:** Spieler

**Haupterfolgs Szenario:**

1. Spieler wählt ein Hindernis aus.
2. Spieler setzt das Hindernis auf das Spielfeld

**Erweiterungen:**

1.a. Der Spieler hat die Möglichkeit zwei verschiedene Hindernisse (Linie oder Kreis) zu wählen.

2.a. Die Hindernisse werden anhand der Maus auf das Spielfeld gesetzt.

2.b. Die Hindernisse können nach dem setzten, gelöscht, vergrössert/verkleinert oder verschoben werden.

2.c Hindernisse können nicht übereinander gesetzt werden.