

## Phase: Anforderungen/Analyse

Datum: 25.11.03

### Anwendungsfälle

Anwendungsfall	Neues Spiel beginnen
Akteur	Spieler
Kurzbeschreibung	Ein neues Spiel beginnen
Vorbedingungen	Keine
Nachzustand	- Geheimcode ist zufällig gesetzt - Spielbrett ist leer
Fehlersituationen	Keine
Nachzustände im Fehlerfall	-
Standardablauf	1. Spieler wählt „neues Spiel“ 2. System macht Rückfrage 3. System initialisiert Spiel
Alternativabläufe	Wird automatisch nach dem Programmstart ausgeführt
Regeln	Keine

Anwendungsfall	Codewort eingeben
Akteur	Spieler
Kurzbeschreibung	Ein Codewort zum Erraten des Codes eingeben
Vorbedingungen	Spiel gestartet
Nachzustand	Codewort eingegeben
Fehlersituationen	In falscher Zeile eingegeben (z.B. in leerer oder in schon korrigierter Zeile)
Nachzustände im Fehlerfall	Aufforderung zur Eingabe in richtiger Zeile
Standardablauf	1. Spieler wählt für jedes der vier Felder eine Farbe
Alternativabläufe	-
Regeln	Jede Farbe nur ein Mal benutzen

Anwendungsfall	Code auswerten
Akteur	System
Kurzbeschreibung	Code wird vom System ausgewertet
Vorbedingungen	Code eingegeben
Nachzustand	Korrektur gemacht, bewertet
Fehlersituationen	Nicht alle vier Felder gesetzt
Nachzustände im Fehlerfall	Aufforderung zum Ausfüllen aller Felder
Standardablauf	1. System vergleicht Codewort mit Lösung 2. System wertet aus 3. System gibt Resultat auf GUI aus
Alternativabläufe	
Regeln	Weiss: Farbe richtig, aber am falschen

	<p>Ort</p> <p>Schwarz: Farbe und Ort richtig</p> <p>Die Reihenfolge der Lösungsstecker hängt nicht mit der Reihenfolge der Lösung zusammen</p>
--	--

Anwendungsfall	Code aufdecken
Akteur	Spieler
Kurzbeschreibung	Spieler gibt auf und möchte die Lösung sehen
Vorbedingungen	Spiel gestartet
Nachzustand	Code (Lösung) ist aufgedeckt
Fehlersituationen	-
Nachzustände im Fehlerfall	-
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spieler drückt „Spiel beenden“</li> <li>2. System deckt Lösung auf</li> </ol>
Alternativabläufe	-
Regeln	-

Anwendungsfall	Spielende
Akteur	System
Kurzbeschreibung	Spiel ist zu Ende weil Code erraten oder weil Spieler verloren (nicht geschafft in 8 Versuchen)
Vorbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 8 erfolglose Versuche</li> <li>- Spieler hat Code erraten</li> </ul>
Nachzustand	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GUI-Ausgabe: Gratulation</li> <li>- Highscore zeigen und speichern</li> </ul>
Fehlersituationen	
Nachzustände im Fehlerfall	
Standardablauf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spieler hat nicht gewonnen</li> <li>2. GUI-Ausgabe: Pech gehabt</li> <li>3. Lösung aufdecken (Siehe Anwendungsfall „Code aufdecken“)</li> <li>4. Highscore anzeigen</li> </ol>
Alternativabläufe	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spieler hat Code in weniger als 8 Versuchen erraten</li> <li>2. Name vom Spieler abfragen</li> <li>3. Eintrag in Highscoreliste</li> <li>4. Highscore anzeigen</li> </ol>
Regeln	Ein Spiel ist beendet falls Code erraten, oder falls Code nicht in weniger als 8 Versuchen erraten.

Anwendungsfall	Spiel beenden
Akteur	Spieler

Kurzbeschreibung	Applikation wird beendet
Vorbedingungen	Applikation läuft
Nachzustand	Applikation ist beendet
Fehlersituationen	-
Nachzustände im Fehlerfall	-
Standardablauf	1. Spieler drücke „Beenden“ 2. System beendet
Alternativabläufe	-
Regeln	-