

Aktoren:

Benutzer, Computer-Gegner

Vorbedingungen:

keine

Hauptszenario:

1. Benutzer startet Spiel
2. System fragt nach Spieler-Arten
3. Benutzer gibt Spieler ein: 1. Spieler Mensch, 2. Spieler Computer
4. System initialisiert Spielfeld und zeigt es an
5. System fragt Benutzer nach Zug
6. Benutzer gibt Zug ein (Spalte und Zeile)
7. System setzt X auf angegebenes Feld und prüft auf Spielende
8. System fragt Computer-Gegner nach Zug
9. Computer-Gegner berechnet Zug
10. System setzt O auf angegebenes Feld und prüft auf Spielende
11. Solange Spielende nicht erreicht, weiter bei 5.
12. System gibt Gewinner aus.
13. Use-Case endet erfolgreich

Alternative Abläufe:

- 4.1 Eingegebener Spieler ungültig
 - 4.1.1 System gibt Fehlermeldung aus
 - 4.1.2 Use-Case endet mit Fehler

7.1 Eingegebener Zug ist ungültig

- 7.1.1 System gibt Fehlermeldung aus und fragt noch einmal nach Zug
- 7.1.2 Weiter bei 6.

8.1 Spielende erreicht

- 8.1.1 Weiter bei 12.

11.1 Spielende erreicht

- 11.1.1. Weiter bei 12.



