|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Use-case** | **Komment** |
| fk01 | A játék körökre osztott, a játékos minden körben minden meglévő telepesek mindegyikének pontosan egy utasítást tud adni. | Játék futtatása és meg próbálni egy körben egynél több vagy kevesebb utasítást adni egy telepesnek. | elsődleges |  | Controll Settlers | A várakozás is utasításnak számít, így tényleg mindenképp kell utasítást adni. |
| fk02 | A játékos, telepeseket irányít egy aszteroida mezőben. | Tényleg leteszteljük, hogy tudjuk-e irányítani. | elsődleges |  | Controll Settlers |  |
| fk03 | A telepesek képesek egy szomszédos aszteroidára mozogni. Emellett tud fúrni, építeni, várakozni és bányászni, vagy egy nyersanyagot egy üregbe visszahelyezni. velük. Minden körben ezek közül csak egyet. | Mindegyik cselekvést kipróbáljuk, illetve megpróbálunk mást csinálni és azt is meg kell próbálni, hogy egy körben csak is egyet lehet. | elsődleges |  | Controll Settlers, Move, Drill, Mine, Build |  |
| fk04 | Játékos telepessel fúrással el kell jutni az aszteroida magjához, mielőtt kinyeri a nyersanyagot belőle. Minden fúrással egy réteggel kerül közelebb a maghoz. | Kipróbáljuk, hogy ki tudjuk-e nyerni a nyersanyagot, mielőtt leérnénk a magig, majd kipróbáljuk akkor is, ha már leértünk. | elsődleges |  | Drill,  Mine |  |
| fk05 | A játékos nem választhatja a Fúrás opciót, ha már van az aszteroidán van magig nyúló lyuk. | Megpróbáljuk a fúrást választani, egy aszteroidán, amin van magig nyúló lyuk. | kötelező |  | Drill |  |
| fk06 | A játékosnak minden nyersanyagból 3-3 egységet kell gyűjtenie és beépíteni a bázisba, a győzelemhez. | Tényleg összegyűjtjük és beépítjük a bázisba, majd megnézzük tényleg győztünk e. | elsődleges |  | Mine, Build |  |
| fk07 | 5 féle nyersanyag létezik: Vas, Vízjég, Urán (radioaktív), Szilikon, Szén. | Végig nézzük az egész aszteroida mezőt és megszámoljuk mennyi fajta nyersanyag van. | kötelező |  | Mine |  |
| fk08 | Játékos telepessel bányász, ha elérte az aszteroida közepét, ekkor nyersanyaghoz jut és az aszteroidát üregessé teszi. | Eljutunk egy aszteroidának a magjáig, majd kibányásszuk. | elsődleges |  | Mine |  |
| fk09 | A telepesek hajóval mozognak, melyben 10 egység nyersanyag fér. | Tele tesszük a hajót és megpróbálunk bányászni. | kötelező |  | Controll Settlers |  |
| fk10 | Ha a játékos, felépíti a bázist, akkor nyer. | Felépítjük a bázist. | elsődleges |  | Controll Settlers,  Build |  |
| fk11 | Napkitörés nem történhet anélkül, hogy a játékos ne tudjon róla. | Játszani kell és megfigyelni, hogy kapunk-e előre értesítést a közelgő napkitörésről. | kötelező |  | Controll Solar Eruption |  |
| fk12 | Ha nincs betervezve kitörés, akkor a gép minden körben kisorsolja, hogy legyen-e egy x időn belül. | Ki kell próbálni a programot, úgy, hogy ad jelzést a sorsolásról. | elsődleges |  | Controll Solar Eruption |  |
| fk13 | Napkitörést egy üreges és magig nyúló lyukkal rendelkező aszteroidán lehet túlélni. | Kell egy telepest/robotot napkitörés előtt egy a feltételt teljesítő aszteroidára és egyet egy ezt nem teljesítő aszteroidára helyezni. | elsődleges |  | Controll Solar Eruption |  |
| fk14 | Léteznek radioaktív belsejű aszteroidák, amiknek, ha van rajtuk magig nyúló lyuk és nap közelben vannak, akkor felrobbannak. | Kell keresni egy napközeli aszteroidát és le kell fúrni a magjáig. | kötelező |  | Drill |  |
| fk15 | Egy aszteroidán, lehet több telepes/robot. | Egy aszteroidára több telepest/robotot (keverve is), kell irányítani. | kötelező |  | Controll  Settlers/Robots |  |
| fk16 | Ha a játékos összes telepese elpusztul, a játékos veszít. | Elpusztítjuk az összes telepest. | elsődleges |  | Controll Settlers |  |
| fk17 | Az aszteroidák kéreg nagysága a lebontáshoz szükséges körök számában mérendők. | Meg kell nézni, hogy hány környi fúrás kell az egyes aszteroidákhoz. | elsődleges |  | Drill, Mine |  |
| fk18 | A telepes egy egység vas + egy egység szén + egy egység urán felhasználásával robotot tud építeni. | Össze kell szedni a nyersanyagokat, egy telepessel és építeni egy robotot. | kötelező |  | Build |  |
| fk19 | A rendszer robotokat vezérel. | Csinálni kell egy robotot és nézni, hogy irányítja-e a rendszer. | kötelező |  | Controll Robots |  |
| fk20 | A robotok célja, hogy segítsék a telepeseket, tehát a lehető legtöbb aszteroidát kifúrjanak, egészen a magjáig. | Figyelni kell a robotok viselkedését. | opcionális |  | Controll Robots |  |
| fk21 | A robotok nem képesek bányászni, csak szomszédos aszteroidára tudnak menni, fúrni, esetleg várakozni. | Figyelni kell a robotok viselkedését. | kötelező |  | Controll Robots |  |
| fk22 | A telepes két egység vas + egy egység vízjég + egy egység urán felhasználásával egy teleport kaput tud csinálni. | Össze kell szedni a nyersanyagokat, egy telepessel és építeni egy ilyen kapu párt. | kötelező |  | Build |  |
| fk23 | A telepesnél egyszerre, csak egy pár teleport kapu lehet. | Le kell gyártani egy párt, majd ezután megpróbálni még egy párt. | kötelező |  | Build |  |
| fk24 | A telepes a nála lévő teleport kapuk közül egy akcióként egyet letehet a tartózkodási aszteroidájára. (körpályára állítja) | Meg kell próbálni lehelyezni egyet. | kötelező |  | Build |  |
| fk25 | Egy aszteroida körpályáján egyetlen egy teleport kapu lehet maximum. | Meg kell próbálni még egy kaput lehelyezni egy olyan aszteroidára, amin van már kapu. | opcionális |  | Build |  |
| fk26 | Ha egy telepes/robot használ egy lehelyezett kapupárt, akkor az egyikből a másikba portál (első = ahol használja). | Telepessel használjuk az egyik kapupárt. | kötelező |  | Build,  Controll  Settler / Robot |  |
| fk27 | Egy kaput csak, akkor lehet használni, ha azon az aszteroidán van a telepes/robot, ami körül a kapu kering. | Telepessel használjuk az egyik kapupárt, de megpróbáljuk máshogy is használni. | kötelező |  | Build,  Controll  Settler / Robot |  |
| fk28 | Egy kapu csak, akkor használható, ha annak a másik fele is le van helyezve. | Lerakunk egy kaput és megpróbáljuk használni. | kötelező |  | Build |  |
| fk29 | A telepesek meghalnak, ha az az aszteroida felrobban, amin a robbanás pillanatában vannak. | Felrobbantunk egy aszteroidát, amin van telepes. | kötelező |  | Drill |  |
| fk30 | A robotok nem halnak meg, ha az az aszteroida felrobban, amin a robbanás pillanatában vannak. De egy véletlenszerűen választott szomszédra kerülnek. | Felrobbantunk egy aszteroidát, amin van robot. | kötelező |  | Drill |  |
| fk31 | A radioaktív anyagok szállításkor, ugyan úgy viselkednek, mintha nem lennének azok. | szállítunk radioaktív anyagot. | opcionális |  | Controll Settlers |  |
| fk32 | Nincs kevert aszteroida, tehát minden aszteroidából csak egy fajta anyagot lehet kinyerni, vagy üres | Megvizsgáljuk az aszteroidákat. | kötelező |  | Mine |  |
| fk33 | Egy Aszteroida egy egység anyagot tartalmaz, egy bányászás után, üregessé válik. | Kibányászunk egy aszteroidát. | kötelező |  | Mine |  |
| fk34 | A telepes csak üreges aszteroidába, tud anyagot visszahelyezni, amelyen van magig nyúló lyuk. | Kipróbáljuk, majd megpróbáljuk egy nem üregesbe, vagy egy magig nyúló lyukkal nem rendelkező aszteroidába visszatenni. | kötelező |  | Mine |  |