|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nummer | Voraussetzung | Eingabe | Ausgabe |
| 1.1 | -Runde beginnt -Bauer hat sich noch nicht bewegt | Klick auf Bauer | 2 Felder vor ihm werden mit Punkten gefüllt |
| 1.2 | -Bauer hat sich schon bewegt | Klick auf Bauer | 1 Feld vor ihm wird mit einem Punkt gefüllt |
| 1.3 | -Testfall 1.2  -Diagonal vom Bauer ist eine gegnerische Figur | Klick auf Bauer | Gegnerische Figur wird rot umkreist |
| 1.4 | -Testfall 1.2 -Rechts oder Links vom Bauer ist ein gegnerischer Bauer, welcher sich um 2 Felder bewegt hat. | Klick auf Bauer | Ein Feld hinter dem gegnerischen Bauer wird mit einem Punkt gefüllt. |
| 1.5 | Bauer ist ein Feld vor gegnerischer Grundlinie | Klick auf Bauer Klick auf erschienenen Punkt | Fenster mit Figuren taucht auf |
| 1.6 | Testfall 1.5 | Klick auf Figur im erschienenen Kasten | Bauer wird durch die Figur ersetzt |
| 2.1 | Runde beginnt | Klick auf Turm | Alle Felder in gerader Linie vom Turm aus werden mit Punkten gefüllt |
| 2.2 | Auf gerader Linie vom Turm aus befindet sich eine gegnerische Figur | Klick auf Turm | Gegnerische Figur wird rot umkreist |
| 3.1 | Runde beginnt | Klick auf Läufer | Alle Felder in diagonaler Linie vom Läufer aus werden mit Punkten gefüllt |
| 3.2 | Auf diagonaler Linie vom Läufer aus befindet sich eine gegnerische Figur | Klick auf Läufer | Gegnerische Figur wird rot umkreist |
| 4.1 | Runde beginnt | Klick auf Pferd | In einem Abstand, welcher einem L ähnelt, wird das Feld mit einem Punkt gefüllt |
| 4.2 | Gegnerische Figur befindet sich in einem L Abstand vom Pferd aus | Klick auf Pferd | Gegnerische Figur wird rot umkreist |
| 5.1 | Runde beginnt | Klick auf Dame | Alle Felder in gerader und diagonaler Linie von der Dame aus werden mit Punkten gefüllt |
| 5.2 | Auf gerader und diagonaler Linie von der Dame aus befindet sich eine gegnerische Figur | Klick auf Dame | Gegnerische Figur wird rot umkreist |
| 6.1 | Runde beginnt | Klick auf König | Um den König herum werden Felder mit Punkten gefüllt. |
| 6.2 | Felder um den König herum werden angegriffen | Klick auf König | Angegriffene Felder werden nicht mit Punkten befüllt |
| 6.3 | König wird angegriffen | Klick auf beliebige Figur, welche sich nicht vor die angreifende Figur stellen kann | Figur kann sich nicht bewegen |
| 6.4 | König wird angegriffen | Klick auf beliebige Figur, welche sich vor die angreifende Figur stellen kann | Figur kann sich nur vor den Angreifer stellen |
| 6.5 | -König und Turm haben sich noch kein Mal bewegt  -Felder zwischen König und Turm werden nicht angegriffen | Klick auf König | König kann Rochade ausführen |
| 6.6 | König wird angegriffen und kann sich nirgendwo hinbewegen | - | Schachmatt und Siegesnachricht wird angezeigt |
| 7.1 | Seite geöffnet | Klick auf Schachrätsel | Zufälliges Schachbrett mit voreingestellter Figurenverteilung wird geladen |
| 7.2 | Testfall 7.1 | Klick auf Figur Figur auf falsches Feld bewegen | „Falsch“ wird ausgegeben und Schachbrett wird um einen Zug zurückgesetzt. |
| 7.3 | Testfall 7.1 | Klick auf Figur Figur auf korrektes Feld bewegen | „korrekt“ wird ausgegeben und gegnerische Figur bewegt sich auf vorgegebenes Feld |
| 7.4 | Testfall 7.1 | Klick auf Figur Figur auf korrektes Feld bewegen  Wiederholen bis Rätsel gelöst | „Rätsel gelöst“ wird ausgegeben |
| 8.1 | Testfall 7.1 | Klick auf SchachDuell | Seite, auf der man Schach spielen kann wird geöffnet |