2.3.4 Anwendungsfall “Phase 1 Verstärken durchführen”

**Testdaten**

Für die folgenden Testfälle werden Testdaten in der Klasse Spieldaten benötigt, da dieser Test die Spieldaten verändern, überprüfen und ausgeben soll.

Als Voraussetzung ist hier zu nennen, dass die Spieler, der am Zug ist muss sich in Phase 1 befinden.

2.3.4.1 Verstärken ohne Fachbereiche in Besitz und ohne Karten eintauschen

**Testablauf**

-Ein Spieler ist am Zug in Phase 1

-Spieler erhält Ersties in Abhängigkeit der Gebäude in seinem Besitz

-Spieler klickt auf eines seiner Gebäude und setzt damit ein Erstie auf das Gebäude

-Die Anzahl der Ersties erhöht sich auf dem angeklickten

-Testergebnis abwarten, dann Test mit einem anderen Gebäude durchführen

**Testergebnis**

-Keine Fehlermeldung wird ausgegeben

-Die richtige Anzahl an Ersties werden auf den Gebäuden erhöht und zusetzende Ersties vermindert

2.3.4.2 Verstärken mit Fachbereiche in Besitz aber ohne Karten eintauschen

**Testablauf**

-Ein Spieler ist am Zug in Phase 1

-Spieler erhält Ersties in Abhängigkeit der Gebäude und Fachbereiche in seinem Besitz

-Spieler klickt auf eines seiner Gebäude und setzt damit ein Erstie auf das Gebäude

-Die Anzahl der Ersties erhöht sich auf dem angeklickten

-Testergebnis abwarten, dann Test mit einem anderen Gebäude durchführen

**Testergebnis**

-Keine Fehlermeldung wird ausgegeben

-Die richtige Anzahl an Ersties werden auf den Gebäuden erhöht und zusetzende Ersties vermindert

2.3.4.3 Verstärken mit Fachbereiche in Besitz und Karten eintauschen

**Testablauf**

-Ein Spieler ist am Zug in Phase 1

-Spieler erhält Ersties in Abhängigkeit der Gebäude und Fachbereiche in seinem Besitz

-Spieler klickt auf „Karten eintauschen“

-Spieler wählt 3 Ersties Karten aus und tauscht diese ein

-Spieler erhält zusätzliche Ersties für seine Karten

-Spieler klickt auf eines seiner Gebäude und setzt damit ein Erstie auf das Gebäude

-Die Anzahl der Ersties erhöht sich auf dem angeklickten

-Testergebnis abwarten, dann Test mit einem anderen Gebäude durchführen

**Testergebnis**

-Keine Fehlermeldung wird ausgegeben

-Die richtige Anzahl an Ersties werden auf den Gebäuden erhöht und zusetzende Ersties vermindert