Таб. 1. Сценарій для кейсу «Оплата через банк»

Актори	Банк, Користувач.
Мета	Оплатити користування месенджером.
Передумови	Користувач має бути зареєстрований.
Успішний сценарій: Якщо користувач зареєструвався, то він успішно оплатить користування месенджером. Якщо користуватися буде фірма, яка має понад 1000 працівників, то отримає знижку 10%.	
Результат	Оплачене користування месенджером.

Таб. 2. Сценарій для кейсу «Реєстрація користувача»

Актори	Сервер, Користувач.
Мета	Зареєструвати користувача чи фірму.
Передумови	Користувач має мати мобільним телефон чи електронну адресу.
Успішний сценарій: Користувач буде зареєстрований, якщо він має отримає дані з ім'ям користувача та паролем, які йому надішлють на номер телефону або на електронну адресу. Якщо реєстрація пройде успішно, то користувач зможе використовувати месенджер.	
Результат	Зареєстрований користувач.

Таб. 3. Сценарій для кейсу «Вибір чату»

Актори	Користувач.
Мета	Вибрати чат у якому користувач буде спілкуватися.
Передумови	Користувач має бути зареєстрований. Користувач має бути «онлайн» якщо буде спілкувати у відео чаті.

Успішний сценарій: Якщо користувач зареєструвався та купив повну версію, то він успішно зможе обрати чат у якому буде спілкуватися (офлайн, онлайн, відео, груповий). Якщо користувач створює груповий чат, то він має можливість додати максимум 100 користувачів. Якщо користувач не купив повну версію, то він може спілкуватися тільки в онлайн чаті.

Результат	Вибраний чат у якому буде спілкуватися користувач.
-----------	--

Таб. 4. Сценарій для кейсу «Робота з повідомленнями»

Актори	Сервер, Користувач.
Мета	Обмін повідомленнями.
Передумови	Користувач має бути зареєстрований.
Успішний сценарій: Якщо користувач зареєструвався, то він успішно зможе обінюватися повідомленнями у «онлайн» чаті. Користувач, який має повну версію зможе спілкуватися у різних чатах.	
Результат	Обмін повідомленнями.

Таб. 5. Сценарій для кейсу «Надіслати повідомлення»

Актори	Сервер, Користувач.
Мета	Надіслати повідомлення користувача.
Передумови	Користувач має бути зареєстрований.
Успішний сценарій: Якщо користувач зареєструвався, то він успішно зможе надіслати повідомлення з чату онлайн. Користувач який купив повну версію, то він зможе надіслати у всі чати.	
Результат	Надіслане повідомлення користувача.

Таб. 6. Сценарій для кейсу «Видалити повідомлення»

, 1 ,,	
Актори	Сервер, Користувач.
Мета	Видалити повідомлення користувача.
Передумови	Користувач має бути зареєстрований.
Успішний сценарій: Якщо користувач зареєструвався, то він успішно зможе видалити повідомлення з чату онлайн. Користувач який купив повну версію, то він зможе видалити у всіх чатах.	

Результат	Надіслане повідомлення користувача.

Таб. 7. Сценарій для кейсу «Додати повідомлення на дошку оголошень»

Актори	Сервер, Користувач.
Мета	Додати повідомлення користувача на дошку оголошень.
Передумови	Користувач має бути зареєстрований. Користувач має бути «онлайн».
Успішний сценарій: Якщо користувач зареєструвався та купив повну версію, то він зможе додати оголошення на дошку у статусі «онлайн».	
Результат	Додане повідомлення на дошку оголошень користувача.

Таб.8. Сценарій для кейсу «Обмін файлів»

Актори	Сервер, Користувач.	
Мета	Обмін файлами.	
Передумови	Користувач має бути зареєстрований. Користувач має мати повну версію месенджеру.	
Успішний сценарій: Якщо користувач зареєструвався, то він успішно зможе обмінюватися файлами.		
Результат	Обмін файлами.	

Таб. 9. Сценарій для кейсу «Скачати файл»

Актори	Сервер, Користувач.	
Мета	Скачати файл.	
Передумови	Користувач має бути зареєстрований. Користувач має мати повну версію месенджеру.	
. Успішний сценарій: Якщо користувач зареєструвався, то він успішно зможе скачати файл.		
Результат	Скачаний файл.	

Таб.10. Сценарій для кейсу «Завантаження файлу»

Актори	Сервер, Користувач.	
Мета	Завантажити файл.	
Передумови	Користувач має бути зареєстрований. Користувач має мати повну версію месенджеру.	
-	Успішний сценарій: Якщо користувач зареєструвався, то він успішно зможе завантажити файл. Максимальний розмір файлу який можна завантажити 30 мб	
Результат	Завантажений файл.	