

Scenariusz	Przypadki	Warunki	Kroki	Oczekiwania	Uwagi	Typ
Rejestracja	Rozłączenie zanim zostanie zalogowany		Sprawdzenie na każdym etapie (login, hasło)	Nic nie zostanie zapisane do bazy		
	Rozłączenie po rejestracji			Uda się zarejestrować, gracz wypadnie z kolejki oczekujących		
Logowanie	Sprawdzenie logowania	Przeprowadzono rejestrację	Zalogowanie	Uda się zalogować		
	Na niezarejestrowanego		Logowanie	Nie uda się zalogować		
Gra	Zwycięstwo	Dwóch graczy skończyło grę	1. Wygrana pionowo 2. Poziomo 3. Po skosie			
	Remis		Dopuszczć do remisu			
	Podanie zajętego pola	W trakcie grania	Gracz wstawia pole, które uprzednio on lub oponent zajęli	Informacja zwrotna o braku możliwości zmiany pola i NIE przypisanie gracza do danego pola		
Zakończenie Rozgrywki	Gracz chce grać dalej	Gra skończona	Wybór YES	Gracz zostanie wrzucony do kolejki oczekujących (Waiting for opponent)		
	Gracz nie chce grać dalej		Wybór NO	Rozłączenie (Disconnected)		
Gracz wychodzi w trakcie rozgrywki	W momencie ruchu gracza		Sprawdzenie serwera po gwałtownym wyjściu gracza	Gracz, który pozostał w grze zostaje wrzucony (po czasie) do kolejki oczekujących		
	W trakcie ruchu oponenta	Oponent podał pole	1. Gracz się rozłączył 2. Oponent wpisuje pole	Wyświetlenie komunikatu o rozłączeniu i oczekiwanie na powrót		
Ponowne połączenie		Oponent nie podał pola		Zapamiętanie wpisanego pola		
		Oponent podał pola		Go rozłączeniu gra, oczekuje reconnection time	Klient nie odbierze komunikatów, jeżeli nie przyjmie pola	
	W trakcie ruchu oponenta	Oponent nie podał pola		Gra toczy się dalej		
	W momencie ruchu gracza			Gra toczy się dalej, oczekując na ruch oponenta	Dopiero po podaniu pola, klient odbierze i wyświetli komunikaty	
Kilka Pokoi			Gracz rozwiąza się bez podania pola	Gra czeka na powrót gracza		
	3 graczy	2 graczy skończyło grę, jeden c	1. Trzeci gracz loguje się do gry (kolejka oczekujących) 2. Jeden z dwóch grających chce grać dalej	Tworzy się nowy pokój z graczami 1 i 3	Jeżeli gracz 2 chce grać dalej, trafia do kolejki	
	4 graczy		Dwa pokoje równolegle			