|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testobjekt | Testszenario | Erwartetes Verhalten | Ergebnis | Datum |
| Mah Jong | Die zulezt gespielte Karte ist der Mah Jong. Der aktive Spieler möchte eine andere Karte spielen, als gewünscht wurde. | Die Karte wird nicht als gültige Kombination erkannt und der Spieler bekommt eine Felermeldung. |  |  |
| Mah Jong | Die zulezt gespielte Karte ist der Mah Jong. Der aktive Spieler möchte passen obwohl er die gewünschte Karte hat. | Das passen wird nicht akzeptiert und der Spieler bekommt eine Fehlermeldung. |  |  |
| Phönix | Der Phönix wurde über eine Einzelkarte gespielt. Der nächste Spieler möchte eine Karte spielen, die um eins höher ist, als die Karte vor dem Phönix. | Die Karte kann gespielt werden. |  |  |
| Phönix | Der aktive Spieler möchte eine Einzelkarte zusammen mit dem Phönix (mit selbem Wert) als Paar spielen. | Das Paar wird akzeptiert. |  |  |
| Spielablauf | Alle Spieler die noch Karten haben ausser demjenigen, der die letzte Kombination gespielt hat, passen. | Der Spieler, der die letzte Kombination gespielt hat gewinnt den Stich und kann ausspielen. |  |  |
| Spielablauf | Ein Spieler der keine Karten mehr hat kommt an die Reihe. | Er wird übersprungen und der Spieler nach ihm ist an der Reihe. |  |  |
| Spielablauf | Drei Spieler haben keine Karten mehr und sind somit fertig. | Die Runde endet und die Punkte werden zusammengezählt. |  |  |
| Spielablauf | Zwei Spieler haben keine Karten mehr und sind aus demselben Team. | Die Runde endet und das Team, das fertig ist bekommt 200 Punkte. |  |  |
| Server | Es sind bereits vier Clients mit dem Server verbunden und ein fünfter will sich verbinden. | Der Client bekommt eine Fehlermeldung, dass bereits vier Spieler im Spiel seien. |  |  |
| Evaluator | Der aktive Spieler will eine Kombination von anderer Art spielen als die zuletzt gespielte Kombination. | Die Kombination wird nicht akzeptiert und der Spieler bekommt eine Fehlermeldung. |  |  |