

Przypadek scenariusza Opis Aktorzy Stan początkowy Typ	Wykonywanie ruchu (SG1) Sprawdzanie zasad podczas wykonywania ruchu Użytkownik, System Faza ruchu użytkownika Scenariusz główny
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.	1. Użytkownik wybiera figurę (należącą do niego), którą chce się ruszyć, poprzez kliknięcie LPM na pole z daną figurą. 2. System sprawdza możliwe ruchy dla danej figury, uwzględniając przy tym wszystkie zasady gry. 3. System wyświetla możliwe ruchy poprzez podświetlenie pól dostępnych w ruchu. 4. Użytkownik wybiera pole na którym chce umieścić daną figurę. 5. System przenosi figurę na wybrane przez użytkownika pole 6. System dodaje ruch do panelu bocznego, zawierającego historię ruchów, w postaci [figura pole] (np [KnE6]) 7. System sprawdza czy król przeciwnika został zaszachowany. 8. System kończy turę.
Rozszerzenia	1A. Użytkownik poddaje się poprzez kliknięcie przycisku w bocznym panelu. (SG1.1A) 2A. System nie znalazł żadnego dozwolonego ruchu. (SG1.2A) 4A. Użytkownik klika w niepodświetlone pole. 4A1. System wraca do stanu początkowego (żadna figura nie jest zaznaczona). 7A. Król został zaszachowany. (SG1.7A)

Przypadek scenariusza Opis Aktorzy Stan początkowy Typ	Wykonywanie ruchu (SG1.7A) Król został zaszachowany. Użytkownik, System Faza ruchu użytkownika Scenariusz alternatywny
1-6. 7. 8. 9. 10. 11. 12.	<Jak w scenariuszu SG1.> 7. System sprawdza i stwierdza, że król przeciwnika został zaszachowany. 8. System podświetla pole z królem przeciwnika na czerwono. (pole jest podświetlone dopóki istnieje szach) 9. System sprawdza możliwość obronienia szachu poprzez kalkulację ruchu każdej figury atakowanego. 10. System stwierdza mat. 11. System wyświetla komunikat o porażce atakowanego 12. System kończy partię przechodząc do menu głównego
Rozszerzenia	9A. System nie znajduje mata. 9A1. System kończy turę.

Przypadek scenariusza Opis Aktorzy Stan początkowy Typ	Wykonywanie ruchu (SG1.6A) Użytkownik poddaje się poprzez kliknięcie przycisku w bocznym panelu. Użytkownik, System Faza ruchu użytkownika Scenariusz alternatywny
1. 2. 3. 4.	Użytkownik poddaje się poprzez kliknięcie przycisku w bocznym panelu. System zatrzymuje wszystkie zegary czasowe. System wyświetla komunikat o porażce Użytkownika System kończy partię przechodząc do menu głównego
Rozszerzenia	

Przypadek scenariusza Opis Aktorzy Stan początkowy Typ	Wykonywanie ruchu (SG1.2A) System nie znalazł żadnego dozwolonego ruchu Użytkownik, System Faza ruchu użytkownika Scenariusz alternatywny
1. 2. 3. 4. 5. 6.	Użytkownik wybiera figurę (należącą do niego), którą chce się ruszyć, poprzez kliknięcie LPM na polę z daną figurą. System sprawdza możliwe ruchy dla danej figury, uwzględniając przy tym wszystkie zasady gry. System nie znalazł żadnego dozwolonego ruchu System podświetla tylko pole na którym znajduje się figura. Użytkownik wybiera inną figurę lub kończy turę. System kończy turę.
Rozszerzenia	5A. Użytkownik wybiera inną figurę. (SG1)

Przypadek scenariusza Opis Aktorzy Stan początkowy Typ	Konfiguracja i uruchamianie (SG2) Użytkownik konfiguruje ustawienia partii Użytkownik, System Menu główne Scenariusz główny
1. 2. 3. 4. 5. 6.	1. Użytkownik włącza menu ustawień poprzez kliknięcie guzika z napisem 'start'. 2. System zmienia scenę na menu ustawień 3. Użytkownik wybiera ustawienia czasu i kolor pionków poprzez zaznaczenie kratki. 4. Użytkownik wybiera grę z graczem poprzez zaznaczenie kratki. 5. System zmienia scenę na szachownicę oraz inicjalizuje ustawienie pionków, przyznając możliwość ruchu graczowi kontrolującemu białe pionki. 6. System uruchamia zegar dla pierwszego gracza zgodnie z limitem czasowym ustalonym w punkcie nr 3.
Rozszerzenia	4A. Użytkownik wybiera grę z komputerem. 4A1. System ustawia komputer jako gracza nr 2.

Przypadek scenariusza Opis Aktorzy Stan początkowy Typ	Kontrola czasu (SG3) System kontroluje i nadzoruje czas gry. Użytkownik (jako Gracz 1 i/lub Gracz 2), System Rozpoczęta rozgrywka, ustawiony tryb czasowy X+Y Scenariusz główny
1. 2. 3. 4. 5.	1. Gracz 1 rozpoczyna swoją turę. 2. System kontroluje upływ czasu na zegarze Gracza 1. 3. Gracz 1 kończy swoją turę. 4. System zatrzymuje zegar Gracza 1 oraz dolicza Y czasu do zegara. 5. System uruchamia zegar Gracza 2 kontynuując z jego puli czasowej.
Rozszerzenia	2A. Upłynął cały czas na grę Gracza 1. 2A1. System wyświetla powiadomienie o porażce Gracza 1. 2A2. System kończy rozgrywkę przechodząc do menu głównego.

Przypadek scenariusza Opis Aktorzy Stan początkowy Typ	Wymuszone zamknięcie aplikacji (SG4) Użytkownik zamyka aplikację podczas rozgrywki Użytkownik, System Rozpoczęta rozgrywka Scenariusz główny
1. 2. 3. 4.	1. Użytkownik zamyka aplikację poprzez kliknięcie w ikonę X w prawym górnym rogu okienka aplikacji. 2. System wyświetla komunikat z zapytaniem “Czy chcesz zamknąć aplikację?”. 3. Użytkownik klika “Tak”. 4. System zamyka aplikację zapisując historię rozgrywki.
Rozszerzenia	1A. Użytkownik ‘zabija’ proces. 1A1. Historia ruchów nie zostaje zapisana. 3A. Użytkownik klika “Nie”. 3A1. System kontynuuje pracę. 4A. Brak miejsca na zapisanie historii. 4A1. Wyświetlenie komunikatu o braku miejsca 4A2. Historia ruchów nie zostaje zapisana.