

	Summary	Pre-Condition	Post-Condition	Expected Result	Steps	Actual Result	Status
Visualizzare una configurazione iniziale	All'inizio del gioco, viene mostrata una configurazione iniziale di default, che è la prima delle quattro disponibili	Non deve essere presente uno stato salvato	Lo stato corrente deve essere salvato	Vedere la configurazione iniziale di default	1. Aprire l'applicazione per la prima volta	Vedere la configurazione iniziale di default	PASS
Cambiare configurazione iniziale	Vengono mostrati 4 bottoni, uno per ogni configurazione iniziale. Il giocatore, premendo un bottone associato ad una configurazione iniziale diversa da quella già selezionata, inizia nuovamente il gioco con quella configurazione.	Nessun alert attualmente visualizzato	Stato corrente salvato	Vedere la nuova configurazione iniziale Vedere il counter azzerato	1. Premere il bottone associato ad una configurazione iniziale diversa da quella selezionata	Vedere la nuova configurazione iniziale Vedere il counter azzerato	PASS
Selezionare un pezzo	Il giocatore seleziona con il mouse uno qualsiasi dei pezzi della configurazione attuale	Nessun alert attualmente visualizzato	-	Vedere un bordo nero più spesso attorno al pezzo selezionato	1. Cliccare sul pezzo con il mouse	Vedere un bordo nero più spesso attorno al pezzo selezionato	PASS
Muovere i pezzi nelle posizioni consentite	Con un pezzo selezionato, il giocatore preme uno dei tasti AWSD o una freccia direzionale, e, se la posizione è libera, il pezzo si muove	Nessun alert attualmente visualizzato Il pezzo deve essere selezionato, lo spazio verso cui si muove deve essere libero	Stato corrente salvato	Vedere la nuova configurazione ottenuta Vedere il counter incrementato	1. Selezionare il pezzo da muovere 2. Premere una freccia direzionale o uno tra i tasti AWSD	Vedere la nuova configurazione ottenuta Vedere il counter incrementato	PASS
Utilizzare funzione di reset	Il giocatore, premendo il tasto dedicato, resetta il gioco ripartendo dalla configurazione iniziale selezionata.	Nessun alert attualmente visualizzato La configurazione attuale non deve essere quella iniziale da resettare	Stato corrente salvato	Vedere la relativa configurazione iniziale Vedere il counter azzerato	1. Premere il bottone reset	Vedere la relativa configurazione iniziale Vedere il counter azzerato	PASS
Utilizzare funzione di undo	Se la configurazione attuale non è iniziale, il giocatore, premendo il tasto dedicato, annulla l'ultima mossa effettuata.	Nessun alert attualmente visualizzato La configurazione iniziale selezionata non deve essere quella iniziale attuale	Stato corrente salvato	Vedere la configurazione precedente Vedere il counter diminuito	1. Premere il bottone undo	Vedere la configurazione precedente Vedere il counter diminuito	PASS
Utilizzare Next Best Move	Il giocatore, premendo il tasto dedicato, vede messa in atto la miglior mossa successiva	Nessun alert attualmente visualizzato La partita non deve essere finita Connessione a internet attivata	Stato corrente salvato	Vedere la nuova configurazione ottenuta Vedere il counter incrementato	1. Premere il bottone reset	Vedere la nuova configurazione ottenuta Vedere il counter incrementato	PASS
Visualizzare counter delle mosse effettuate	Il giocatore vede il counter delle mosse in ogni momento	-	-	Vedere il counter	1. Aprire l'applicazione	Vedere il counter	PASS
Salvare lo stato corrente	Ad ogni mossa, il gioco salva lo stato corrente, senza che il giocatore se ne accorga	Mossa effettuata	-	Stato corrente salvato	1. Muovere un pezzo o premere undo o premere NBM o premere reset o cambiare configurazione iniziale	Stato corrente salvato	PASS
Ripristinare partita salvata	All'apertura dell'applicazione, il giocatore vede il gioco nell'ultimo stato salvato prima della chiusura precedente, se disponibile.	Deve essere presente uno stato salvato La partita caricata non deve essere già conclusa	-	Vedere la configurazione raggiunta alla chiusura precedente dell'applicazione	1. Aprire l'applicazione (dalla seconda volta in poi)	Vedere l'ultima configurazione prima della chiusura precedente dell'applicazione	PASS