**테스트 케이스 일람**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **순번** | **테스트 케이스** | **환경** | **입력** | **기대값** |
| 1 | ModeChange/four/moveForward | 4개의 모드가 On 되어있다 | Forward 6회 | → TimeKeeper → WorldTime → Alarm → Timer  → StopWatch → DDAY로 화면변경 |
| 2 | ModeChange/four/moveBackward | 4개의 모드가 On 되어있다 | Reverse 6회 | → TimeKeeper → DDAY → StopWatch → Timer  → Alarm → WorldTime로 화면변경 |
| 3 | ModeChange/four/Exit | 4개의 모드가 On 되어있다 | Mode 버튼 | TimeKeeper로 화면이 전환된다 |
| 4 | ModeChange/more/moveForward | 4개 이상의 모드가 On되도록 시도한 상태이다 | Forward 6회 | → TimeKeeper → WorldTime → Alarm → Timer  → StopWatch → DDAY로 화면변경 |
| 5 | ModeChange/more/moveBackward | 4개 이상의 모드가 On되도록 시도한 상태이다 | Reverse 6회 | → TimeKeeper → DDAY → StopWatch → Timer  → Alarm → WorldTime로 화면변경 |
| 6 | ModeChange/less/moveForward | 4개 미만의 모드가 On 되어있다 | Forward 6회 | → TimeKeeper → WorldTime → Alarm → Timer  → StopWatch → DDAY로 화면변경 |
| 7 | ModeChange/less/moveBackward | 4개 미만의 모드가 On 되어있다 | Reverse 6회 | → TimeKeeper → DDAY → StopWatch → Timer  → Alarm → WorldTime로 화면변경 |
| 8 | DDAY/DDAYIsActivated/NoDDAYOn/Off/Normal/x/MoveDDAYForward | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 0개 활성됐다.  선택된 DDAY 객체는 비활성이다. Normal모드에 있다 | Forward 4회 | DDAY 객체들을 한 번씩 확인하고 무사히 원래 객체가 전시된다 |
| 9 | DDAY/DDAYIsActivated/NoDDAYOn/Off/Normal/x/MoveDDAYBackward | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 0개 활성됐다.  선택된 DDAY 객체는 비활성이다. Normal모드에 있다 | Reverse 4회 | DDAY 객체들을 한 번씩 확인하고 무사히 원래 객체가 전시된다 |
| 10 | DDAY/DDAYIsActivated/NoDDAYOn/Off/Normal/x/OnSelectedDDAY | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 0개 활성됐다.  선택된 DDAY 객체는 비활성이다. Normal모드에 있다 | Adjust 1회 | DDAY 객체의 상태표시가 활성화된다 |
| 11 | DDAY/DDAYIsActivated/NoDDAYOn/Off/Edit/All/MoveFieldForward | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 0개 활성됐다.  선택된 DDAY 객체는 비활성이다. Edit모드에 있다 | Forward 3회 | 커서가 편집 필드 3개를 모두 선택할 수 있다 |
| 12 | DDAY/DDAYIsNotActivated | DDAY모드는 비활성 되었다. TimerKeeper 화면에 있다. | Forward 4회 | 모드를 전환하는데 DDAY 모드 화면이 나타나지 않는다. |
| 13 | DDAY/DDAYIsActivated/1-3DDAYsOn/On/Normal/x/MoveDDAYForward | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 1-3개 활성됐다.  선택된 DDAY 객체도 활성이다. Normal모드에 있다 | Forward 4회 | DDAY 객체들을 한 번씩 확인하고 무사히 원래 객체가 전시된다 |
| 14 | DDAY/DDAYIsActivated/1-3DDAYsOn/On/Normal/x/MoveDDAYBackwar | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 1-3개 활성됐다.  선택된 DDAY 객체도 활성이다. Normal모드에 있다 | Reverse 4회 | DDAY 객체들을 한 번씩 확인하고 무사히 원래 객체가 전시된다 |
| 15 | DDAY/DDAYIsActivated/1-3DDAYsOn/On/Normal/x/OffSelectedDDAY | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 1-3개 활성됐다.  선택된 DDAY 객체도 활성이다. Normal모드에 있다 | Adjust 1회 | DDAY 객체의 상태표시가 비활성화된다 |
| 16 | DDAY/DDAYIsActivated/1-3DDAYsOn/On/Edit/All/MoveFieldForward | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 1-3개 활성됐다.  선택된 DDAY 객체도 활성이다. Edit모드에 있다 | Forward 3회 | 커서가 편집 필드 3개를 모두 선택할 수 있다 |
| 17 | DDAY/DDAYIsActivated/1-3DDAYsOn/Off/Normal/x/MoveDDAYForward | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 1-3개 활성됐다.  선택된 DDAY 객체는 비활성이다. Normal모드에 있다 | Forward 4회 | DDAY 객체들을 한 번씩 확인하고 무사히 원래 객체가 전시된다 |
| 18 | DDAY/DDAYIsActivated/1-3DDAYsOn/Off/Normal/x/MoveDDAYBackward | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 1-3개 활성됐다.  선택된 DDAY 객체는 비활성이다. Normal모드에 있다 | Reverse 4회 | DDAY 객체들을 한 번씩 확인하고 무사히 원래 객체가 전시된다 |
| 19 | DDAY/DDAYIsActivated/1-3DDAYsOn/Off/Normal/x/OnSelectedDDAY | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 1-3개 활성됐다.  선택된 DDAY 객체는 비활성이다. Normal모드에 있다 | Adjust 1회 | DDAY 객체의 상태표시가 비활성화된다 |
| 20 | DDAY/DDAYIsActivated/1-3DDAYsOn/Off/Edit/All/MoveFieldForward | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 모두 활성됐다.  선택된 DDAY 객체는 비활성이다. Edit모드에 있다 | Forward 3회 | 커서가 편집 필드 3개를 모두 선택할 수 있다 |
| 21 | DDAY/DDAYIsActivated/4DDAYsOn/On/Normal/x/MoveDDAYForward | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 모두 활성됐다.  선택된 DDAY 객체도 활성이다. Normal모드에 있다 | Forward 4회 | DDAY 객체들을 한 번씩 확인하고 무사히 원래 객체가 전시된다 |
| 22 | DDAY/DDAYIsActivated/4DDAYsOn/On/Normal/x/MoveDDAYBackward | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 모두 활성됐다.  선택된 DDAY 객체도 활성이다. Normal모드에 있다 | Reverse 4회 | DDAY 객체들을 한 번씩 확인하고 무사히 원래 객체가 전시된다 |
| 23 | DDAY/DDAYIsActivated/4DDAYsOn/On/Normal/x/OffSelectedDDAY | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 모두 활성됐다.  선택된 DDAY 객체도 활성이다. Normal모드에 있다 | Adjust 1회 | DDAY 객체의 상태표시가 비활성화된다 |
| 24 | DDAY/DDAYIsActivated/4DDAYsOn/On/Edit/All/MoveFieldForward | DDAY는 활성화 되었다. DDAY 객체는 모두 활성됐다.  선택된 DDAY 객체는 활성이다. Edit모드에 있다 | Forward 3회 | 커서가 편집 필드 3개를 모두 선택할 수 있다 |
| 25 | TimeKeeping/DDayIsActive/NormalMode/x/CheckClockGoing | DDAY는 활성화 되었다. TimeKeeping의 Normal 모드에 놓여있다 | 5초 이상 응시 | 1초마다 시간이 갱신됨 |
| 26 | TimeKeeping/DDayIsActive/NormalMode/x/MoveDDAYForward | DDAY는 활성화 되었다. TimeKeeping의 Normal 모드에 놓여있다 | Forward 4회 | DDAY 객체들의 상태표시를 한 번씩 확인하고  무사히 원래 객체의 상태표시가 전시된다 |
| 27 | TimeKeeping/DDayIsActive/NormalMode/x/MoveDDAYBackward | DDAY는 활성화 되었다. TimeKeeping의 Normal 모드에 놓여있다 | Reverse 4회 | DDAY 객체들의 상태표시를 한 번씩 확인하고  무사히 원래 객체의 상태표시가 전시된다 |
| 28 | TimeKeeping/DDayIsActive/EditMode/Year/MoveFieldForward | DDAY는 활성화 되었다. TimeKeeping의 Edit 모드에 놓여있다. 커서가 Year를 가리킨다 | Forward 1회 | 커서가 Month를 가리킨다 |
| 29 | TimeKeeping/DDayIsActive/EditMode/Month/MoveFieldForward | DDAY는 활성화 되었다. TimeKeeping의 Edit 모드에 놓여있다. 커서가 Month를 가리킨다 | Forward 1회 | 커서가 Day를 가리킨다 |
| 30 | TimeKeeping/DDayIsActive/EditMode/Day/MoveFieldForward | DDAY는 활성화 되었다. TimeKeeping의 Edit 모드에 놓여있다. 커서가 Day를 가리킨다 | Forward 1회 | 커서가 Hour를 가리킨다 |
| 31 | TimeKeeping/DDayIsActive/EditMode/Hour/MoveFieldForward | DDAY는 활성화 되었다. TimeKeeping의 Edit 모드에 놓여있다. 커서가 Hour를 가리킨다 | Forward 1회 | 커서가 Minute를 가리킨다 |
| 32 | TimeKeeping/DDayIsActive/EditMode/Minute/MoveFieldForward | DDAY는 활성화 되었다. TimeKeeping의 Edit 모드에 놓여있다. 커서가 Minute를 가리킨다 | Forward 1회 | 커서가 Sec를 가리킨다 |
| 33 | TimeKeeping/DDayIsActive/EditMode/Sec/MoveFieldForward | DDAY는 활성화 되었다. TimeKeeping의 Edit 모드에 놓여있다. 커서가 Sec를 가리킨다 | Forward 1회 | 커서가 Year를 가리킨다 |
| 34 | TimeKeeping/DDayIsNotActive/NormalMode/x/CheckClockGoing | DDAY는 비활성화 되었다. TimeKeeping의 Normal 모드에 놓여있다 | 5초 이상 응시 | 1초마다 시간이 갱신됨 |
| 35 | TimeKeeping/DDayIsNotActive/EditMode/Year/MoveFieldForward | DDAY는 비활성화 되었다. TimeKeeping의 Edit 모드에 놓여있다. 커서가 Year를 가리킨다 | Forward 1회 | 커서가 Month를 가리킨다 |
| 36 | TimeKeeping/DDayIsNotActive/EditMode/Month/MoveFieldForward | DDAY는 비활성화 되었다. TimeKeeping의 Edit 모드에 놓여있다. 커서가 Month를 가리킨다 | Forward 1회 | 커서가 Day를 가리킨다 |
| 37 | TimeKeeping/DDayIsNotActive/EditMode/Day/MoveFieldForward | DDAY는 비활성화 되었다. TimeKeeping의 Edit 모드에 놓여있다. 커서가 Day를 가리킨다 | Forward 1회 | 커서가 Hour를 가리킨다 |
| 38 | TimeKeeping/DDayIsNotActive/EditMode/Hour/MoveFieldForward | DDAY는 비활성화 되었다. TimeKeeping의 Edit 모드에 놓여있다. 커서가 Hour를 가리킨다 | Forward 1회 | 커서가 Minute를 가리킨다 |
| 39 | TimeKeeping/DDayIsNotActive/EditMode/Minute/MoveFieldForward | DDAY는 비활성화 되었다. TimeKeeping의 Edit 모드에 놓여있다. 커서가 Minute를 가리킨다 | Forward 1회 | 커서가 Sec를 가리킨다 |
| 40 | TimeKeeping/DDayIsNotActive/EditMode/Sec/MoveFieldForward | DDAY는 비활성화 되었다. TimeKeeping의 Edit 모드에 놓여있다. 커서가 Sec를 가리킨다 | Forward 1회 | 커서가 Year를 가리킨다 |
| 41 | Timer/TimeZero | 타이머 시간이 0시 0분 0초이다 | Adjust 1회 | 버저 객체 상태가 변치 않고 Off 상태이다 |
| 42 | Timer/TimeFuture/Off/Edit/Hour/x/x | 타이머 시간이 0시 0분 0초가 아니다. 타이머 객체는 Off 상태이다. Edit 모드에 놓여있다. 커서는 Hour에 놓였다. | Mode 1회 | Normal모드로 돌아감 |
| 43 | Timer/TimeFuture/Off/Edit/Minute/x/x | 타이머 시간이 0시 0분 0초가 아니다. 타이머 객체는 Off 상태이다. Edit 모드에 놓여있다. 커서는 Minute에 놓였다. | Mode 1회 | Normal모드로 돌아감 |
| 44 | Timer/TimeFuture/Off/Edit/Sec/x/x | 타이머 시간이 0시 0분 0초가 아니다. 타이머 객체는 Off 상태이다. Edit 모드에 놓여있다. 커서는 Sec에 놓였다. | Mode 1회 | Normal모드로 돌아감 |
| 45 | Timer/TimeFuture/Off/Normal/x/Ring/StopRinging | 타이머 시간이 0시 0분 0초가 아니다. 타이머 객체는 Off 상태이다. Normal 모드에 놓여있다. 버저가 울리고 있다 | 아무런 버튼 1회 | 울리던 버저가 사라짐 |
| 46 | Timer/TimeFuture/Off/Normal/x/NoRing/Start | 타이머 시간이 0시 0분 0초가 아니다. 타이머 객체는 Off 상태이다. Normal 모드에 놓여있다. 버저가 울리지 않고 있다 | Reverse 1회 | 타이머 객체의 시간이 1초마다 줄어들기 시작한다. |
| 47 | Timer/TimeFuture/Off/Normal/x/NoRing/Clear | 타이머 시간이 0시 0분 0초가 아니다. 타이머 객체는 Off 상태이다. Normal 모드에 놓여있다. 버저가 울리지 않고 있다 | Adjust 1회 | 설정해 놓았던 시간이 0시 0분 0초로 초기화된다 |
| 48 | Timer/TimeFuture/Run/Edit/Hour/x/x | 타이머 시간이 0시 0분 0초가 아니다. 타이머 객체는 Run상태이다. Edit 모드에 놓여있다. 커서는 Hour를 가리킨다 | - | 이 상황이 불가능함을 확인 |
| 49 | Timer/TimeFuture/Run/Edit/Minute/x/x | 타이머 시간이 0시 0분 0초가 아니다. 타이머 객체는 Run상태이다. Edit 모드에 놓여있다. 커서는 Minute를 가리킨다 | - | 이 상황이 불가능함을 확인 |
| 50 | Timer/TimeFuture/Run/Edit/Sec/x/x | 타이머 시간이 0시 0분 0초가 아니다. 타이머 객체는 Run상태이다. Edit 모드에 놓여있다. 커서는 Minute를 가리킨다 | - | 이 상황이 불가능함을 확인 |
| 51 | Timer/TimeFuture/Run/Normal/x/Ring/StopRinging | 타이머 시간이 0시 0분 0초가 아니다. 타이머 객체는 Run상태이다. Normal 모드에 놓여있다. 버저가 울리고 있다 | 아무런 버튼 1회 | 버저가 사라진다 |
| 52 | Timer/TimeFuture/Run/Normal/x/NoRing/Pause | 타이머 시간이 0시 0분 0초가 아니다. 타이머 객체는 Run상태이다. Normal 모드에 놓여있다. 버저가 울리지 않고 있다. | Reverse 1회 | 흘러가던 시간이 멈춘다 |
| 53 | Timer/TimeFuture/Run/Normal/x/NoRing/Clear | 타이머 시간이 0시 0분 0초가 아니다. 타이머 객체는 Run상태이다. Normal 모드에 놓여있다. 버저가 울리지 않고 있다. | Adjust 1회 | 설정해 놓았던 시간이 0시 0분 0초로 초기화되지 않으며,  흘러가던 시간이 계속 흘러간다 |
| 54 | Timer/TimeFuture/Pus/Edit/Hour/x/x | 스펙 변경에 의해 사려져야 할 테스트 Pus는 존재하지 않는 타이머 상태입니다 | | |
| 55 | Timer/TimeFuture/Pus/Edit/Minute/x/x | 스펙 변경에 의해 사려져야 할 테스트 Pus는 존재하지 않는 타이머 상태입니다 | | |
| 56 | Timer/TimeFuture/Pus/Edit/Sec/x/x | 스펙 변경에 의해 사려져야 할 테스트 Pus는 존재하지 않는 타이머 상태입니다 | | |
| 57 | Timer/TimeFuture/Pus/Normal/x/Ring/StopRinging | 스펙 변경에 의해 사려져야 할 테스트 Pus는 존재하지 않는 타이머 상태입니다 | | |
| 58 | Timer/TimeFuture/Pus/Normal/x/NoRing/Start | 스펙 변경에 의해 사려져야 할 테스트 Pus는 존재하지 않는 타이머 상태입니다 | | |
| 59 | Timer/TimeFuture/Pus/Normal/x/NoRing/Clear | 스펙 변경에 의해 사려져야 할 테스트 Pus는 존재하지 않는 타이머 상태입니다 | | |
| 60 | Alarm/AllOff/Off/Ring/Normal/x/BuzzerOff | 알람 객체는 모두 꺼져있다. 선택되어 있는 객체도 당연히 꺼져있다.  타이머에 의해 버저가 울리고 있다. 노말 모드에 놓여있다. | 아무런 버튼 1회 | 버저가 사라진다 |
| 61 | Alarm/AllOff/Off/Ring/Edit/Hour/MoveFieldForward | 알람 객체는 모두 꺼져있다. 선택되어 있는 객체도 당연히 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Hour 커서에 놓여있다. 타이머에 의해 버저가 울리고 있다. | Forward 1회 | 버저가 사라진다, 커서가 Hour에 유지된다 |
| 62 | Alarm/AllOff/Off/Ring/Edit/Hour/Save | 알람 객체는 모두 꺼져있다. 선택되어 있는 객체도 당연히 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Hour 커서에 놓여있다. 타이머에 의해 버저가 울리고 있다. | Mode 1회 | 버저가 사라진다, 커서가 Hour에 유지된다 |
| 63 | Alarm/AllOff/Off/Ring/Edit/Hour/BuzzerOff | 알람 객체는 모두 꺼져있다. 선택되어 있는 객체도 당연히 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Hour 커서에 놓여있다. 타이머에 의해 버저가 울리고 있다. | 아무런 버튼 1회 | 버저가 사라진다, 커서가 Hour에 유지된다 |
| 64 | Alarm/AllOff/Off/Ring/Edit/Minute/MoveFieldForward | 알람 객체는 모두 꺼져있다. 선택되어 있는 객체도 당연히 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Minute 커서에 놓여있다. 타이머에 의해 버저가 울리고 있다. | Forward 1회 | 버저가 사라진다, 커서가 Minute에 유지된다 |
| 65 | Alarm/AllOff/Off/Ring/Edit/Minute/Save | 알람 객체는 모두 꺼져있다. 선택되어 있는 객체도 당연히 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Minute 커서에 놓여있다. 타이머에 의해 버저가 울리고 있다. | Mode 1회 | 버저가 사라진다, 커서가 Minute에 유지된다 |
| 66 | Alarm/AllOff/Off/Ring/Edit/Minute/BuzzerOff | 알람 객체는 모두 꺼져있다. 선택되어 있는 객체도 당연히 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Minute 커서에 놓여있다. 타이머에 의해 버저가 울리고 있다. | 아무런 버튼 1회 | 버저가 사라진다, 커서가 Minute에 유지된다 |
| 67 | Alarm/AllOff/Off/NoRing/Normal/x/x | 알람 객체는 모두 꺼져있다. 선택되어 있는 객체도 당연히 꺼져있다.  버저는 울리지 않는다. 노말 모드에 놓여있다. | Forward 4회 | 알람 객체를 모두 확인했더니 전부 상태가 Off이다 |
| 68 | Alarm/AllOff/Off/NoRing/Edit/Hour/MoveFieldForward | 알람 객체는 모두 꺼져있다. 선택되어 있는 객체도 당연히 꺼져있다.  버저는 울리지 않는다. Edit 모드에 놓여있고, Hour 커서에 놓여있다. | Forward 1회 | 커서가 Minute를 가리킨다 |
| 69 | Alarm/AllOff/Off/NoRing/Edit/Hour/Save | 알람 객체는 모두 꺼져있다. 선택되어 있는 객체도 당연히 꺼져있다.  버저는 울리지 않는다. Edit 모드에 놓여있고, Hour 커서에 놓여있다. | Mode 1회 | 커서가 Minute를 가리킨다 |
| 70 | Alarm/AllOff/Off/NoRing/Edit/Minute/MoveFieldForward | 알람 객체는 모두 꺼져있다. 선택되어 있는 객체도 당연히 꺼져있다.  버저는 울리지 않는다. Edit 모드에 놓여있고, Minute 커서에 놓여있다. | Forward 1회 | 커서가 Hour를 가리킨다 |
| 71 | Alarm/AllOff/Off/NoRing/Edit/Minute/Save | 알람 객체는 모두 꺼져있다. 선택되어 있는 객체도 당연히 꺼져있다.  버저는 울리지 않는다. Edit 모드에 놓여있고, Minute 커서에 놓여있다. | Mode 1회 | 커서가 Hour를 가리킨다 |
| 72 | Alarm/HasOff/On/Ring/Normal/x/BuzzerOff | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택된 알람 객체는 켜져있다. 버저가 울리고 있다. 노말 모드에 놓여있다. | 아무런 버튼 1회 | 버저가 사라진다 |
| 73 | Alarm/HasOff/On/NoRing/Normal/x/CheckBuzzerRings | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택된 알람 객체는 켜져있다. 버저는 울리지 않고 있다. 노말 모드에 놓여있다. 알람시간이 곧 도래한다 | 대기 | 알람시간이 도래하여 버저가 5분간 울린다 |
| 74 | Alarm/HasOff/On/NoRing/Normal/x/BuzzerOff | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택된 알람 객체는 켜져있다. 버저는 울리지 않고 있다. 노말 모드에 놓여있다. 알람시간이 곧 도래한다 | 대기 | 알람시간이 도래하여 버저가 울릴때 사용자 입력으로 종료한다 |
| 75 | Alarm/HasOff/Off/Ring/Edit/Hour/MoveFieldForward | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택되어 있는 객체는 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Hour 커서에 놓여있다. 타이머에 의해 버저가 울리고 있다. | Forward 1회 | 버저가 사라진다 |
| 76 | Alarm/HasOff/Off/Ring/Edit/Hour/Save | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택되어 있는 객체는 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Hour 커서에 놓여있다. 타이머에 의해 버저가 울리고 있다. | Mode 1회 | 버저가 사라진다 |
| 77 | Alarm/HasOff/Off/Ring/Edit/Hour/BuzzerOff | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택되어 있는 객체는 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Hour 커서에 놓여있다. 타이머에 의해 버저가 울리고 있다. | 아무런 버튼 1회 | 버저가 사라진다 |
| 78 | Alarm/HasOff/Off/Ring/Edit/Minute/MoveFieldForward | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택되어 있는 객체는 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Minute 커서에 놓여있다. 타이머에 의해 버저가 울리고 있다. | Forward 1회 | 버저가 사라진다 |
| 79 | Alarm/HasOff/Off/Ring/Edit/Minute/Save | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택되어 있는 객체는 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Minute 커서에 놓여있다. 타이머에 의해 버저가 울리고 있다. | Mode 1회 | 버저가 사라진다 |
| 80 | Alarm/HasOff/Off/Ring/Edit/Minute/BuzzerOff | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택되어 있는 객체는 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Minute 커서에 놓여있다. 타이머에 의해 버저가 울리고 있다. | 아무런 버튼 1회 | 버저가 사라진다 |
| 81 | Alarm/HasOff/Off/NoRing/Normal/x/CheckBuzzerRings | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택된 알람 객체는 꺼져있다. 버저는 울리지 않고 있다. 노말 모드에 놓여있다. 알람시간이 곧 도래한다 | 대기 | 다른 객체의 알람시간이 도래하여 버저가 5분간 울린다 |
| 82 | Alarm/HasOff/Off/NoRing/Edit/Hour/MoveFieldForward | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택된 알람 객체는 꺼져있다. 버저는 울리지 않고 있다 Edit 모드에 놓여있다 | Forward 1회 | 커서가 Minute를 가리킨다 |
| 83 | Alarm/HasOff/Off/NoRing/Edit/Hour/Save | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택되어 있는 객체는 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Hour 커서에 놓여있다. 버저는 울리지 않고 있다. | Mode 1회 | 수정한 대로 알람 시각이 화면에 전시된다 |
| 84 | Alarm/HasOff/Off/NoRing/Edit/Hour/CheckBuzzerRings | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택되어 있는 객체는 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Hour 커서에 놓여있다. 버저는 울리지 않고 있다. | 대기 | 다른 객체의 알람시간이 도래하여 버저가 5분간 울린다 |
| 85 | Alarm/HasOff/Off/NoRing/Edit/Minute/MoveFieldForward | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택되어 있는 객체는 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Hour 커서에 놓여있다. 버저는 울리지 않고 있다. | 아무런 버튼 1회 | 커서가 Hour를 가리킨다 |
| 86 | Alarm/HasOff/Off/NoRing/Edit/Minute/Save | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택되어 있는 객체는 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Minute 커서에 놓여있다. 버저는 울리지 않고 있다. | Forward 1회 | 수정한 대로 알람 시각이 화면에 전시된다 |
| 87 | Alarm/HasOff/Off/NoRing/Edit/Minute/CheckBuzzerRings | 알람 객체는 1-3개 꺼져있다. 선택되어 있는 객체는 꺼져있다. Edit 모드에 놓여있고, Minute 커서에 놓여있다. 버저는 울리지 않고 있다. | Mode 1회 | 다른 객체의 알람시간이 도래하여 버저가 5분간 울린다 |
| 88 | Alarm/AllOn/On/Ring/Normal/x/BuzzerOff | 알람 객체는 모두 켜져있다. 선택되어 있는 객체도 역시 켜져있다. Normal 모드에 놓여있다. 버저가 울리고 있다 | 아무런 버튼 1회 | 버저가 사라진다 |
| 89 | Alarm/AllOn/On/NoRing/Normal/x/CheckBuzzerRings | 알람 객체는 모두 켜져있다. 선택되어 있는 객체도 역시 켜져있다. Normal 모드에 놓여있다. 버저가 울리지 않고 있다. | 대기 | 어느 객체의 알람시간이 도래하여 버저가 5분간 울린다 |
| 90 | StopWatch/Off/x/Clear | 스탑워치 상태는 Off이다. | Adjust 1회 | 시간이 0시 0분 0초로 초기화된다 |
| 91 | StopWatch/Off/x/Start | 스탑워치 상태는 Off이다. | Reverse 1회 | 시간이 1초마다 증가한다 |
| 92 | StopWatch/Run/x/Stop | 스탑워치 상태는 Run이다. | Reverse 1회 | 흘러가던 시간이 멈추고 상태표시가 Pus가 된다 |
| 93 | StopWatch/Pus/x | 스탑워치 상태는 Pus이다. | 대기 | 시간이 흘러가지 않는다 |
| 94 | StopWatch/Pus/x/Start | 스탑워치 상태는 Pus이다. | Reverse 1회 | 시간이 1초마다 증가한다 |
| 95 | StopWatch/Edit/Hour/MoveFieldForward | 스탑워치는 Edit 상태이다. 커서가 Hour에 놓여있다 | Forward 1회 | 커서가 Minute를 가리킨다 |
| 96 | StopWatch/Edit/Minute/MoveFieldForward | 스탑워치는 Edit 상태이다. 커서가 Minute에 놓여있다 | Forward 1회 | 커서가 Hour를 가리킨다 |
| 97 | WorldTime/CurrentCitySEL/SelectOtherCity | 현재 선택된 도시는 SEL 이다. | 임의의 도시로 전환 후 Adjust 1회 TimeKeeping으로 돌아감 | 기준 도시가 SEL에서, 선택한 다른 도시로 표시된다 |
| 98 | WorldTime/CurrentCityPAR/SelectOtherCity | 현재 선택된 도시는 PAR 이다. | 임의의 도시로 전환 후 Adjust 1회 TimeKeeping으로 돌아감 | 기준 도시가 PAR에서, 선택한 다른 도시로 표시된다 |
| 99 | WorldTime/CurrentCityLON/SelectOtherCity | 현재 선택된 도시는 LON 이다. | 임의의 도시로 전환 후 Adjust 1회 TimeKeeping으로 돌아감 | 기준 도시가 LON에서, 선택한 다른 도시로 표시된다 |
| 100 | WorldTime/CurrentCityNYC/SelectOtherCity | 현재 선택된 도시는 NYC 이다. | 임의의 도시로 전환 후 Adjust 1회 TimeKeeping으로 돌아감 | 기준 도시가 NYC에서, 선택한 다른 도시로 표시된다 |
| 101 | Common/SoundEffectOn/ModeTimeKeeping/PressAndListen | 버튼 효과음이 켜져있다. TimeKeeping 모드를 보고있다. | 4개의 버튼 클릭 | 4개의 버튼클릭에 효과음이 발생한다 |
| 102 | Common/SoundEffectOn/ModeTimeKeeping/WaitAlarm | 버튼 효과음이 켜져있다. TimeKeeping 모드를 보고있다. 알람시간 도래를 기다린다 | 대기 | 시간 도래 시 버저가 울린다 |
| 103 | Common/SoundEffectOn/ModeTimeKeeping/WaitTimer | 버튼 효과음이 켜져있다. TimeKeeping 모드를 보고있다. 타이머 시간 도래를 기다린다 | 대기 | 시간 도래 시 버저가 울린다 |
| 104 | Common/SoundEffectOn/ModeTimeKeeping/GoBackToTimeKeeping | 버튼 효과음이 켜져있다. TimeKeeping 모드를 보고있다. | Forward를 1초간 누른다 | 여전히 TimeKeeping 모드에 놓여있다 |
| 105 | Common/SoundEffectOn/Else/PressAndListen | 버튼 효과음이 켜져있다. TimeKeeping 이외 모드를 보고있다. | 4개의 버튼 클릭 | 4개의 버튼클릭에 효과음이 발생한다 |
| 106 | Common/SoundEffectOn/Else/WaitAlarm | 버튼 효과음이 켜져있다. TimeKeeping 이외 모드를 보고있다. 알람시간 도래를 기다린다 | 대기 | 시간 도래 시 버저가 울린다 |
| 107 | Common/SoundEffectOn/Else/WaitTimer | 버튼 효과음이 켜져있다. TimeKeeping 이외 모드를 보고있다. 타이머 시간 도래를 기다린다 | 대기 | 시간 도래 시 버저가 울린다 |
| 108 | Common/SoundEffectOn/Else/GoBackToTimeKeeping | 버튼 효과음이 꺼져있다. TimeKeeping 이외 모드를 보고있다. | Forward를 1초간 누른다 | TimeKeeping 모드로 이동된다 |
| 109 | Common/SoundEffectOff/ModeTimeKeeping/PressAndListen | 버튼 효과음이 꺼져있다. TimeKeeping 모드를 보고있다. | 4개의 버튼 클릭 | 4개의 버튼클릭에 효과음이 발생하지 않는다 |
| 110 | Common/SoundEffectOff/ModeTimeKeeping/WaitAlarm | 버튼 효과음이 꺼져있다. TimeKeeping 모드를 보고있다. 알람시간 도래를 기다린다 | 대기 | 시간 도래 시 버저가 울린다 |
| 111 | Common/SoundEffectOff/ModeTimeKeeping/WaitTimer | 버튼 효과음이 꺼져있다. TimeKeeping 모드를 보고있다. 타이머 시간 도래를 기다린다 | 대기 | 시간 도래 시 버저가 울린다 |
| 112 | Common/SoundEffectOff/ModeTimeKeeping/GoBackToTimeKeeping | 버튼 효과음이 꺼져있다. TimeKeeping 모드를 보고있다. | Forward를 1초간 누른다 | 여전히 TimeKeeping 모드에 놓여있다 |
| 113 | Common/SoundEffectOff/Else/PressAndListen | 버튼 효과음이 꺼져있다. TimeKeeping 이외 모드를 보고있다. | 4개의 버튼 클릭 | 4개의 버튼클릭에 효과음이 발생하지 않는다 |
| 114 | Common/SoundEffectOff/Else/WaitAlarm | 버튼 효과음이 꺼져있다. TimeKeeping 이외 모드를 보고있다. 알람시간 도래를 기다린다 | 대기 | 시간 도래 시 버저가 울린다 |
| 115 | Common/SoundEffectOff/Else/WaitTimer | 버튼 효과음이 꺼져있다. TimeKeeping 이외 모드를 보고있다. 타이머 시간 도래를 기다린다 | 대기 | 시간 도래 시 버저가 울린다 |
| 116 | Common/SoundEffectOff/Else/GoBackToTimeKeeping | 버튼 효과음이 꺼져있다. TimeKeeping 이외 모드를 보고있다. | Forward를 1초간 누른다 | TimeKeeping 모드로 이동된다 |