



Opis słowny przypadków użycia (zasady gry jak w warcabach polskich):

1. Stworzenie planszy
2. Rozpoczęcie nowej tury
3. Tura gracza 1
4. Jeśli gracz 1 nie ma możliwości ruchu, to gracz 2 wygrywa mecz – koniec
5. Gracz jest proszony o wskazanie figury do poruszenia lub jest zmuszony do wybrania figury, która aktualnie ma obowiązek bicia
6. Podświetlenie możliwych ruchów dla wybranej figury (można wybrać jedynie podświetlone pola)
 - a. Jeśli jest to pionek, może poruszać się po przekątnych o jedno pole
 - b. Jeśli jest to damka, może poruszać się po przekątnych o dowolną liczbę pól
 - c. Bicie – figura przeciwnika jest przeskakiwana i usuwana z planszy
 - d. Możliwe jest bicie więcej niż jednej figury na raz
 - e. Gdy pionek przeciwnika dojdzie do końcowej linii jest zamieniany na damkę
7. Po wybraniu dostępnego pola zmiana położenia figury
8. Jeśli została zbита ostatnia figura gracza 2, to gracz 1 wygrywa mecz - koniec
9. Nowa tura
10. Tura gracza 2 – analogicznie jak w turze gracza 1
11. Powrót do punktu 2