

1.

Historia gry - w czasie rozgrywki gracze mają dostęp do podejrzenia wcześniejszych ruchów bez faktycznego powodowania zmian w rozgrywce. Po kliknięciu w odpowiedni przycisk, figury ustawia się tak, jak w poprzednim ruchu. Po kolejnych kliknięciach gracz będzie się cofał tak aż do początku.

1. Scenariusz główny

1. Uruchomienie aplikacji
2. Poprawne zalogowanie się do systemu *
3. Rozpoczęcie rozgrywki poprzez dołączenie do pokoju hosta (opcjonalnie stworzenie pokoju samemu i czekanie na przeciwnika) **
4. Wciśnięcie przycisku „podgląd ruchu wstecz”
5. Figury zmieniają swoje pozycje na takie, jakie miały w bezpośrednio poprzedzającym ruchu

Historia niedostępna z powodu cofnięcia się do początkowego stanu gry

1. Kroki 1-3 ze scenariusza głównego
2. Przycisk „podgląd ruchu wstecz” świeci się na szaro (jest niedostępny)

* dokładny opis logowania w punkcie nr 4

** dokładny opis tworzenia pokoju w punkcie nr 5

2.

Ranking - będzie on dostępny na głównym ekranie jako zakładka – lista najlepszych graczy z największą liczbą punktów. Podliczanie punktacji wygląda następująco: każda bierka ma swoją liczbę punktów – zwycięski gracz otrzymuje doliczoną liczbę punktów na swoje konto za wytracone bierki.

2. Scenariusz główny

1. Uruchomienie aplikacji
2. Poprawne zalogowanie się do systemu *
3. Wejście w zakładkę rankingu
4. Wyświetlony zostanie ranking, w którym znajdują się 10-u najlepszych graczy (z największą ilością punktów). Wyświetlona zostaje nazwa użytkownika oraz punkty, jakie posiada

Brak danych do wyświetlenia

1. Kroki 1-3 ze scenariusza głównego
2. Jeżeli najlepszych graczy jest mniej niż 10-u, w miejsce pustych miejsc rankingu nie wpisywane jest nic (puste pozycje)

* dokładny opis logowania w punkcie nr 4

3.

Dźwięki w grze. Podczas: zaznaczania pionka, wykonania ruchu, rozpoczęcia i zakończenia gry gracz będzie słyszał różne dźwięki.

3. Scenariusz główny

1. Uruchomienie aplikacji
2. Poprawne zalogowanie się do systemu *
3. Rozpoczęcie rozgrywki poprzez dołączenie do pokoju hosta (opcjonalnie stworzenie pokoju samemu i czekanie na przeciwnika) **
4. Obaj gracze słyszą dźwięk charakterystyczny dla rozpoczęcia rozgrywki
5. Zaznaczenie pionka, którym gracz zamierza się ruszyć
6. Gracz, **który wykonuje ruch**, słyszy dźwięk charakterystyczny dla zaznaczania pionka
7. Wykonanie ruchu przez gracza
8. Gracz, **który wykonuje ruch**, słyszy dźwięk charakterystyczny dla wykonywania ruchu
9. Zwycięstwo jednego z graczy
10. Obaj gracze słyszą dźwięk charakterystyczny dla końca rozgrywki

* dokładny opis logowania w punkcie nr 4

** dokładny opis tworzenia pokoju w punkcie nr 5

4.

Konto użytkownika. Aby zagrać w Antyszachy, należy się zarejestrować i zalogować - dzięki temu gracz będzie przywiązany do swojego profilu i będzie mógł kolekcjonować swoje punkty.

3. Scenariusz główny

1. Logowanie

1. Uruchomienie aplikacji
2. Wpisanie swojego loginu
3. Wpisanie swojego hasła
4. Kliknięcie przycisku „Loguj”
5. Wyświetlenie głównego ekranu gry

Wpisanie złego loginu lub złego hasła

1. Wyświetlenie okienka z ostrzeżeniem informującego o niepoprawnym loginie lub hasle

3. Rejestracja

1. Uruchomienie aplikacji
2. Kliknięcie w przycisk „Rejestruj”
3. Wpisanie nowego loginu
4. Wpisanie nowego hasła
5. Wpisanie ponownie nowego hasła
6. Kliknięcie przycisku „Rejestruj”
7. Przejście do ekranu logowania

Wpisanie hasła niespełniającego wymagań (od 8 do 25 znaków, co najmniej jedna duża i mała litera, co najmniej jedna cyfra, co najmniej jeden znak specjalny)

1. Wyświetlenie okienka z informacją o niepoprawnym hasle i wymaganiach do spełnienia.

Wpisanie loginu takiego samego jak hasło

1. Wyświetlenie okienka z informacją o niepoprawnym hasle i informacji, że musi być ono różne od loginu.

Wpisanie istniejącego już loginu

1. Wyświetlenie okienka z informacją o istniejącym już loginie.