

ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt
T001	UC-Game-01	testStartLineUp	Nachdem das Spiel durch den Host gestartet wurde, hat jeder Spieler drei Figuren im Wartebereich, eine Figur auf dem Startfeld und eine zufällige Sonderkarte auf der Hand.				
T002	UC-Game-01	testCreatePowerCardDeck	Ein gemischtes Deck mit einer bestimmten Anzahl jeder Bonuskarte wird erstellt.				
T003	UC-Game-02	testGameFinishes	Alle außer ein Spieler haben ihre vier Figuren in das Haus gebracht. Das Spiel wird beendet und die Siegerehrung beginnt.				
T004	UC-Game-03	testPlayerFinishes	Ein Spieler hat alle Figuren ins Haus gebracht und ist somit fertig. Mit den Figuren kann nun nicht mehr interagiert (ziehen, schlagen, tauschen, etc.) werden und der Spieler wird in den folgenden Runden übersprungen.				
T005	UC-Game-04	testAllPiecesInWaitingArea	Alle verbleibenden Figuren des Spielers sind im Wartebereich. Es können keine Bonuskarten verwendet werden und der Spieler benötigt eine 6 um ziehen zu können.				
T006	UC-Game-04	test3TriesFor6	Sind alle verbleibenden Figuren eines Spielers im Wartebereich, hat dieser 3 Versuche eine 6 zu würfeln.				
T007	UC-Game-05	testGameTerminates	Wird ein laufendes Spiel vom Host beendet, wird der Spielstand verworfen und die Spieler kehren zum Start Dialog zurück.				
T008	UC-Game-06	testStartingOrder	Wurde das Spiel geladen, dürfen alle Spieler einmal würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen und die Zugreihenfolge verläuft von ihm aus im Uhrzeigersinn.				
T009	UC-Game-07	testDouble	Beim Auswürfeln der Reihenfolge haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Augenzahl geworfen und die verbleibenden Spieler haben niedrigere Augenzahlen geworfen. Die Spieler mit der gleichen Augenzahl würfeln erneut.				
T010	UC-Game-07	testMultipleDoubles	Zwei oder mehr der verbleibenden Spieler würfeln erneut die gleiche, höchste Augenzahl. Es wird erneut gewürfelt und Spieler die niedriger gewürfelt haben, werden ausgeschlossen.				
T011	UC-Game-08	testChangeActivePlayer	Hat der aktive Spieler seinen Zug beendet, wird der nächste Spieler in der Zugreihenfolge zum aktiven Spieler.				
T012	UC-Game-09	testUseTurbo	Wurde eine Turbokarte verwendet, beträgt die Zahl der zu ziehenden Felder der gewürfelten Augenzahl verrechnet mit dem erhaltenen Multiplikator.				
T013	UC-Game-09	testMultiplicationChance	Die Multiplikatoren der Turbokarte haben eine 60% Chance auf x2, eine 20% Chance auf x1 und eine chance von 20% auf x0.				
T014	UC-Game-10	testTurboOn6	Wird eine 6 durch eine Turbokarte multipliziert und es sind noch Figuren im Haus, wird der Effekt eines 6er Wurfs gültig und eine Figur muss, sofern möglich, aus dem Wartebereich auf das Startfeld gesetzt werden und der Multiplikator verfällt.				
T015	UC-Game-11	testAwardCeremony	Die Spieler werden der Reihe nach auf einem Siebertreppchen platziert.				
T016	UC-Game-11	testStatistics	Im Anschluss an die Siegerehrung wird ein Bildschirm mit Spielstatistiken angezeigt, der eigene Name und der höchste Wert jeder Kategorie wird hervorgehoben.				
T017	UC-Game-12	testRefillPowerCardDeck	Ist der Bonuskartenstapel leer, werden die Karten aus dem Ablagestapel gemischt und dem Bonuskartenstapel hinzugefügt.				
T018	UC-Player-01	testRollNo6AndCanMove	Der Spieler hat eine Augenzahl zwischen 1 & 5 gewürfelt und mindestens eine Figur, die nicht am ziehen gehindert wird. Eine der freien Figuren wird gewählt, welche um die gewürfelte Augenzahl zieht und der nächste Spieler ist am Zug.				
T019	UC-Player-02	testRoll6AndCanMove	Der Spieler hat eine 6 gewürfelt, keine Figur im Wartebereich und mindestens eine Figur, die nicht am Ziehen gehindert wird. Der Spieler wählt eine der freien Figuren, welche 6 Felder weiter zieht und der Spieler darf erneut würfeln.				
T020	UC-Player-01 UC-Player-02	testDiceChance	Alle Augenzahlen haben eine Wahrscheinlichkeit von 1/6 geworfen zu werden.				
T021	UC-Player-03	testRollNo6AndCantMove	Der Spieler hat eine Augenzahl zwischen 1 & 5 gewürfelt, jedoch kann keine Figur einen validen Zug machen. Sein Zug endet und der nächste Spieler ist dran.				
T022	UC-Player-04	testRoll6AndCantMove	Der Spieler hat eine 6 gewürfelt und keine Figur im Wartebereich, jedoch kann keine Figur einen validen Zug machen. Er kann nicht ziehen und darf erneut würfeln.				
T023	UC-Player-05	testSelectOwnPieceBeforeRollingDice	Spieler klickt eine eigene Figur an, bevor er würfelt. Die Figur wird hervorgehoben.				
T024	UC-Player-05	testSwitchPieceBeforeRollingDice	Wird eine andere Figur angeklickt, wird die Hervorhebung der ersten Figur aufgehoben und die Neue wird hervorgehoben.				
T025	UC-Player-06	testSelectOwnPieceAfterRollingDice	Spieler klickt eine eigene Figur an, nachdem er gewürfelt hat. Die Figur und das erreichbare Feld wird hervorgehoben.				
T026	UC-Player-06	testSwitchPieceAfterRollingDice	Wird eine andere Figur angeklickt, wird die Hervorhebung der ersten Figur aufgehoben und die Neue wird hervorgehoben.				
T027	UC-Player-07	testSelectOpponentPiece	Spieler klickt eine gegnerische Figur an. Die Figur wird hervorgehoben.				

ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt
T028	UC-Player-07	testSwitchOpponentPiece	Wird eine andere Figur angeklickt, wird die Hervorhebung der ersten Figur aufgehoben und die Neue wird hervorgehoben.				
T029	UC-Player-08	testDeselectPiece	Der Spieler wählt die zuvor ausgewählte Figur ab. Die Figur wird nun nicht mehr hervorgehoben.				
T030	UC-Player-09	testSelectBonusCard	Der Spieler wählt die Bonuskarte die er ausspielen will.				
T031	UC-Player-10	testDeselectBonusCard	Der Spieler wählt die Bonuskarte ab, die er zuvor ausgewählt hat				
T032	UC-Player-11	testPlayTurboCard	Der Spieler wählt die Bonus-Karte ab, die er zuvor ausgewählt hat				
T033	UC-Player-12	testPlayShieldCard	Der Spieler spielt die Schild-Karte				
T034	UC-Player-13	testPlaySwapCard	Der Spieler spielt die Tausch-Karte				
T035	UC-Player-14	testConfirmChoice	Der Spieler bestätigt die Auswahl seiner gewählten Bonuskarte oder der gewählten Spielfigur.				
T036	UC-Piece-01	testMove	Eine gewählte Spielfigur bewegt sich um den gewürfelten Wert im Uhrzeigersinn um das Spielfeld.				
T037	UC-Piece-02	testCantMove	Eine gewählte Spielfigur kann sich nicht bewegen, da ihr Weg oder das Ziel blockiert sind. Es muss mit einer anderen Figur gezogen werden.				
T038	UC-Piece-03	testNoPossibleMove	Kann keine Figur eine valide Bewegung machen, ist der Zug des Spielers beendet.				
T039	UC-Piece-03	testThrow	Eine eigene Figur zieht auf ein Feld, auf welchem eine gegnerische Spielfigur, welche kein Schild besitzt, steht. Die eigene Figur bleibt auf dem Feld stehen, die gegnerische Figur wird in ihren Wartebereich gesetzt.				
T040	UC-Piece-04	testGetThrown	Eine gegnerische Figur zieht auf ein Feld welches durch eine eigene Spielfigur, ohne Schild, besetzt wird. Die gegnerische Figur bleibt auf dem Feld stehen, die eigene Figur wird in ihren Wartebereich gesetzt.				
T041	UC-Piece-05	testLeaveWaitingArea	Der Spieler hat Figuren im Wartebereich und eine 6 gewürfelt. Eine Figur aus dem Wartebereich wird auf das Startfeld gestellt.				
T042	UC-Piece-06	testMustLeaveStartingField	Eine eigene Figur steht auf dem Startfeld, während noch Figuren im Wartebereich sind. Es muss mit der Figur auf dem Startfeld gezogen werden, sofern möglich.				
T043	UC-Piece-07	testDontHaveToLeaveStartingField	Der Wartebereich ist leer. Eigene Figuren die auf dem Start stehen, müssen nicht gezogen werden.				
T044	UC-Piece-08	testCantLeaveStartingField	Eine Figur, welche auf dem eigenen Startfeld steht kann mit der gewürfelten Augenzahl nicht ziehen. Ein anderer Zug muss ausgeführt werden.				
T045	UC-Piece-09	testReachBonusField	Eine Figur zieht auf ein Bonusfeld. Der Nachziehstapel hat Bonuskarten. Der Spieler erhält eine zufällige Bonuskarte.				
T046	UC-Piece-09	testNoPowerCards	Eine Figur zieht auf ein Bonusfeld. Der Nachziehstapel und der Ablagestapel sind leer. Der Spieler erhält keine Bonuskarte				
T047	UC-Piece-09	testShufflePile	Eine Figur zieht auf ein Bonusfeld. Der Nachziehstapel ist leer und der Ablagestapel hat Karten. Der Ablagestapel wird gemischt und auf den Nachziehstapel gelegt. Der Spieler erhält eine Bonuskarte				
T048	UC-Piece-10	testEnterHouse	Eine aktive Figur kann mit der gewürfelten Augenzahl, ein Feld im eigenen Haus erreichen. Die Figur zieht vom Spielfeld ins Haus.				
T049	UC-Piece-10	testOnlyEnterOwnHouse	Eine Spielfigur kann nur in das Haus der eigenen TSK und nicht in die Häuser anderer TSKs.				
T050	UC-Piece-11	testActiveHomePiece	Eine Figur im Haus kann bis auf das letzte, nicht belegte Feld ziehen.				
T051	UC-Piece-11	testCantJumpOverFigureInHouse	Im Haus können Figuren nicht übersprungen werden.				
T052	UC-Piece-12	testActiveHomePieceBlocked	Eine Figur im Haus, die nicht auf ihrer finalen Position steht kann sich nicht bewegen, wenn eine andere Figur im Weg steht.				
T053	UC-Piece-12	testActiveHomePieceBlocked	Eine Figur im Haus kann sich nur bewegen, wenn die geworfene Augenzahl maximal der Anzahl freier Felder vor der Figur entspricht.				
T054	UC-Piece-13	testOnStartingFieldWithShield	Eine Figur mit Schild, zieht auf ein Startfeld. Das Schild der Figur wird unterdrückt.				
T055	UC-Piece-14	testThrowFigureWithShield	Eine andere Figur versucht auf das Feld einer, durch ein Schild geschützten Figur zu ziehen. Es passiert nichts und beide Figuren verbleiben an ihrem Platz.				
T056	UC-Piece-15	testUseSwap	Spielt ein Spieler die Tausch-Karte, wechseln zwei ausgewählte Figuren ihre Position. Schild-Effekte bleiben erhalten.				
T057	UC-Piece-16	testUseShield	Spielt ein Spieler die Schild-Karte und wählt eine Figur, erhält diese eine Schild, welches vor dem Schmeißen schützt und allen Spielern angezeigt wird.				
T058	UC-Piece-17	testLoseShield	Ist eine Runde vergangen, verliert die Spielfigur ihren Schild.				
T059	UC-Piece-18	testFinishedPiece	Befindet sich eine Figur auf ihrer finalen Position, kann mit ihr nicht mehr interagiert werden.				

ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt
T060	UC-Server-01	testServerStarts	Ein Spielserver wird auf der angegebenen Adresse mit dem angegebenen Port erstellt.				
T061	UC-Server-01	testServerDoesntStart	Es konnte kein Server erstellt werden. Der Host erhält eine Fehlermeldung und kehrt zum Netzwerk-Dialog zurück.				
T062	UC-Server-02	testAcceptRequest	Der Server akzeptiert eine gesendete Beitrittsanfrage und fügt den Spieler der Lobby hinzu.				
T063	UC-Server-03	testTerminateServer	Der Server wird vom Host heruntergefahren.				
T064	UC-Server-04	testServerEndsGame	Wurden die Bedingungen für ein Spielende erfüllt, beendet der Server die Partie und beginnt mit der Siegerehrung.				
T065	UC-Server-05	testDeclineConnection	Versucht ein Spieler nach Verbindungsabbruch dem laufenden Server wieder beizutreten, wird dies vom Server abgelehnt.				
T066	UC-Server-06	testDeclineRequest	Der Server ist voll. Weitere Beitrittsanfragen werden abgelehnt.				
T067	UC-Client-01	testClientTerminatesConnection	Wird eine Verbindung eigenmächtig getrennt, wird der Spieler als inaktiv markiert und kann nicht mehr am Spiel teilnehmen.				
T068	UC-Client-02	testClientConnects	Der Client baut eine Verbindung mit dem Server auf und sendet eine Beitrittsanfrage.				
T069	UC-Client-03	testClientCantConnect	Der Client kann keine Verbindung zum Server aufbauen. Er erhält eine Fehlermeldung und kehrt zum Netzwerk-Dialog zurück.				
T070	UC-Client-04	testClientReconnects	Ein Client hat die Verbindung verloren und sich in der angegebenen Zeit wieder mit dem Server verbunden. Das Spiel wird unverändert fortgesetzt.				
T071	UC-Client-04	testClientDoesntReconnect	Ein Client hat die Verbindung verloren und sich in der angegebenen Zeit nicht wieder mit dem Server verbunden oder das Spiel wurde vorher vom Host fortgesetzt. Das Spiel wird fortgesetzt und der Spieler als inaktiv markiert.				
T072	UC-Client-05	testClientDisconnects	Ein Client hat die Verbindung verloren. Der Server speichert den aktuellen Spielstand, pausiert das Spiel und benachrichtigt die Spieler.				
T073	UC-StartDialog-01	testEnterName	Der Spieler gibt seinen Spielernamen ein.				
T074	UC-StartDialog-02	testJoinServer	Der Spieler möchte einem bestehenden Server beitreten. Es wird vom Start-Dialog zum Client Netzwerk-Dialog gewechselt.				
T075	UC-StartDialog-03	testHostServer	Der Spieler möchte seinen eigenen Spielserver hosten. Es wird vom Start-Dialog zum Host Netzwerk-Dialog gewechselt.				
T076	UC-StartDialog-04	testExitGame	Die Anwendung wird beendet.				
T077	UC-NetworkDialogHost-01	testSpecifyPort	Der Host wählt den Port für den Spielserver.				
T078	UC-NetworkDialogHost-02	testCreateServer	Der Host erstellt einen Spielserver mit den gegebenen Parametern und tritt diesem im Anschluss bei.				
T079	UC-NetworkDialogHost-03	testCancelServer	Der Host bricht die Erstellung eines eigenen Spielserver ab und kehrt zum Start-Dialog zurück.				
T080	UC-NetworkDialogClient-01	testEnterIP	Der Spieler gibt die IP-Adresse des Spielserver ein, welchem er beitreten möchte.				
T081	UC-NetworkDialogClient-02	testEnterPort	Der Spieler gibt den Port für den Spielserver ein, welchem er beitreten möchte.				
T082	UC-NetworkDialogClient-03	testConnectToServer	Der Client sendet eine Beitrittsanfrage zum angegebenen Server und der Spieler tritt der Lobby bei.				
T083	UC-NetworkDialogClient-03	testCantConnectToServer	Der Beitritt schlägt fehl. Eine Fehlermeldung wird angezeigt und der Spieler ist wieder im Netzwer-Dialog.				
T084	UC-NetworkDialogClient-04	testCancelJoining	Der Spieler bricht den Beitrittsvorgang ab und kehrt zum Start-Dialog zurück.				
T085	UC-Lobby-01	testSelectTSK	Der Spieler wählt eine der verfügbaren TSKs aus.				
T086	UC-Lobby-02	testDeselectTSK	Der Spieler hebt die Auswahl seiner gewählten TSK auf.				
T087	UC-Lobby-03	testChangeTSK	Der Spieler ändert seine gewählte TSK zu einer anderen, noch verfügbaren TSK.				
T088	UC-Lobby-04	testReady	Hat der Spieler hat eine TSK gewählt und den "Bereit"-Knopf gedrückt, wird sein Status wird auf "Bereit" gesetzt.				
T089	UC-Lobby-05	testNotReady	Drückt ein, als "Bereit" markierter, Spieler erneut den "Bereit"-Knopf, wird sein Status wieder auf "Nicht Bereit" gesetzt.				
T090	UC-Lobby-06	testLeaveLobby	Der Spieler verlässt die Lobby und kehrt zum Start-Dialog zurück.				
T091	UC-Lobby-07	testStartGame	Sind alle Spieler bereit, kann der Host das Spiel starten.				

ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt
T092	UC-Lobby-08	testShowStatus	Der Spielerstatus wird allen Spielern angezeigt.				
T093	UC-Lobby-09	testShowNames	Die Spielernamen werden allen Spielern angezeigt.				
T094	UC-Lobby-10	testShowAvailableTSKs	Die noch verfügbaren TSKs werden allen Spielern farbig angezeigt.				
T095	UC-Lobby-11	testShowAssignedTSKs	Die nicht verfügbaren TSKs werden für alle Spieler ausgegraut.				
T096	UC-Lobby-12	testServerAssignsTSK	Drückt ein Spieler den "Bereit"-Button, ohne vorher eine TSK gewählt zu haben, wird ihm vom Server eine freie TSK zugewiesen.				
T097	UC-Settings-01	testOpenSettingsMenu	Durch drücken des "Zahnrad"-Buttons oder der Esc-Taste, wird der Dialog für die Einstellungen geöffnet.				
T098	UC-Settings-02	testCloseSettingsMenu	Durch drücken des Zahnrad-Buttons oder der Esc-Taste, wird der Dialog für die Einstellungen geschlossen.				
T099	UC-Settings-03	testOpenAudioSettings	Durch drücken des "Audio"-Buttons wird der Audio-Dialog geöffnet.				
T100	UC-Settings-04	testOpenVideoSettings	Durch drücken des "Video"-Buttons wird der Video-Dialog geöffnet.				
T101	UC-Settings-05	testLeaveGame	Durch drücken des "Spiel verlassen"-Buttons verlässt der Spieler das aktive Spiel und kehrt zum Start-Dialog zurück.				
T102	UC-AudioSettings-01	testChangeMasterVolume	In den Audioeinstellungen kann die Gesamt-Lautstärke verändert werden.				
T103	UC-AudioSettings-02	testChangeMusicVolume	In den Audioeinstellungen kann die Musik-Lautstärke verändert werden.				
T104	UC-AudioSettings-03	testChangeSoundEffectVolume	In den Audioeinstellungen kann die Effekt-Lautstärke verändert werden.				
T105	UC-AudioSettings-04	testCloseAudioSettings	Der Dialog mit den Audio-Einstellungen wird geschlossen und der Einstellungs-Dialog wieder angezeigt.				
T106	UC-VideoSettings-01	testDisplay	In den Video-Einstellungen kann zwischen Fenstermodus und Vollbild gewechselt werden.				
T107	UC-VideoSettings-02	testVSync	Vsync kann an- und ausgeschaltet werden.				
T108	UC-VideoSettings-03	testResolution	Das Spiel wird in der gewählten Auflösung angezeigt.				
T109	UC-VideoSettings-04	testCloseVideoSettings	Der Dialog mit den Video-Einstellungen wird geschlossen und der Einstellungs-Dialog wieder angezeigt.				
T110	UC-ClientView-01	testDisplayPiecesInWaitingArea	Figuren in den Wartebereichen, werden allen Spielern grafisch angezeigt.				
T111	UC-ClientView-02	testDisplayPiecesInGame	Figuren auf dem Feld (ohne Wartebereich / Haus) werden allen Spielern grafisch angezeigt.				
T112	UC-ClientView-03	testDisplayPiecesInHouse	Figuren in den Häusern, werden allen Spielern grafisch angezeigt.				
T113	UC-ClientView-04	testDisplayActivePlayer	Allen Spielern wird der aktive Spieler durch ein Würfel-Symbol angezeigt.				
T114	UC-ClientView-05	testDisplayRanking	Allen Spielern wird ihre aktuelle Platzierung anhand einer sortierten Liste angezeigt.				
T115	UC-ClientView-05	testPieceStatus	Allen Spielern werden die Spielfiguren im Wartebereich, auf dem Spielbrett und im Haus jedes Spielers, durch entsprechende Symbole angezeigt.				
T116	UC-ClientView-06	testPowerCardDeck	Ein Bonuskartenstapel mit den verbleibenden Bonuskarten, wird den Spielern angezeigt.				
T117	UC-ClientView-07	testDiscardPile	Ein Ablagestapel mit den gespielten Bonuskarten wird den Spielern angezeigt.				
T118	UC-ClientSound-01	testBackgroundMusic	Im Hintergrund wird Musik gespielt.				
T119	UC-ClientSound-02	testDiceSoundEffect	Beim Würfeln wird ein entsprechender Sound abgespielt.				
T120	UC-ClientSound-02	testMoveSoundEffect	Beim Ziehen wird ein entsprechender Sound abgespielt.				
T121	UC-ClientSound-02	testThrowSoundEffect	Beim Schlagen wird ein entsprechender Sound abgespielt.				
T122	UC-Camera-01	testRotateLeftKeyboard	Durch drücken der "Q"-Taste dreht sich die Kamera nach links um das Spielfeld.				
T123	UC-Camera-01	testRotateLeftMouse	Durch drücken der rechten Maustaste und einer Mausbewegung nach links, dreht sich die Kamera nach links um das Spielfeld.				
T124	UC-Camera-01	testRotateRightKeyboard	Durch drücken der "E"-Taste dreht sich die Kamera nach rechts um das Spielfeld.				
T125	UC-Camera-02	testRotateRightMouse	Durch drücken der rechten Maustaste und einer Mausbewegung nach rechts, dreht sich die Kamera nach rechts um das Spielfeld.				
T126	UC-Camera-03	testZoomIn	Durch bewegen des Mausekursors nach oben, wird die Spielansicht hineingezoomt.				
T127	UC-Camera-04	testZoomOut	Durch bewegen des Mausekursors nach unten, wird die Spielansicht herausgezoomt.				
T128	UC-Camera-05	testStrategicView	Durch das Herauszoomen in der normalen Ansicht über einen bestimmten Threshold, wird in die strategische Ansicht gewechselt.				

[illegible]

[illegible]

[illegible]

ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt