

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.	Game, Board, PlayerData, Player, BonusCard, BoardView, GUIView			
T002	UC-Game-01	testCreatePowerCardDeck	Ein gemischtes Deck mit einer bestimmten Anzahl jeder Bonuskarte wird erstellt.	Game, BonusCard, BoardView, GUIView			
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.	Game, Board, PlayerData, Piece, Node, BoardView, GUIView			
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.	Game, Board, PlayerData, PlayerState, Piece, Node, BoardView, GUIView			
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.	Game, Board, PlayerData, Piece, BoardView, GUIView			
T006	UC-Game-04	test3TriesFor6	Sind alle verbleibenden Figuren eines Spielers im Wartebereich, hat dieser 3 Versuche eine 6 zu würfeln.	Game, ServerGameLogic			
T007	UC-Game-05	testGameTerminates	Wird ein laufendes Spiel vom Host beendet, wird der Spielstand verworfen und die Spieler kehren zum Start Dialog zurück.	ServerGameLogic, ClientGameLogic, BoardView, GUIView			
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.	Game, ServerGameLogic, BoardView, GUIView			
T009	UC-Game-07	testDouble	Beim Auswürfeln der Reihenfolge haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Augenzahl geworfen und die verbliebenen Spieler haben niedrigere Augenzahlen geworfen. Die Spieler mit der gleichen Augenzahl würfeln erneut.	Game, ServerGameLogic, BoardView, GUIView			
T010	UC-Game-08	testChangeActivePlayer	Hat der aktive Spieler seinen Zug beendet, wird der nächste Spieler in der Zugreihenfolge zum aktiven Spieler.	Game, ServerGameLogic, BoardView, GUIView			
T011	UC-Game-09	testUseTurbo	Wurde eine Turbokarte verwendet, beträgt die Zahl der zu ziehenden Felder der gewürfelten Augenzahl verrechnet mit dem erhaltenen Multiplikator.	Game, BoardView, GUIView, ServerGameLogic			
T012	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.	ServerGameLogic, Game			
T013	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.	Game, Board, ServerGameLogic, PlayerData, Node, Piece, BoardView, GUIView			
T014	UC-Game-11	testAwardCeremony	Die Spieler werden der Reihe nach auf einem Siegereppchen platziert.	Game, GUIView			
T015	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.	Game, GUIView			
T016	UC-Game-12	testRefillPowerCardDeck	Ist der Bonuskartenstapel leer, werden die Karten aus dem Ablagestapel gemischt und dem Bonuskartenstapel hinzugefügt.	Game, BonusCard, BoardView, GUIView			
T017	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.	Game, Board, PlayerData, Node, PieceGame, BoardView, GUIView			
T018	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.	Game, Board, PlayerData, Node, Piece, BoardView, GUIView			
T019	UC-Player-01 UC-Player-02	testDiceChance	Alle Augenzahlen haben eine Wahrscheinlichkeit von 1/6 geworfen zu werden.	ServerGameLogic			
T020	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.	Game, Board, PlayerData, Node, Piece, BoardView, GUIView			
T021	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.	Game, Board, PlayerData, Node, Piece, BoardView, GUIView			
T022	UC-Player-05	testSelectOwnPieceBeforeRollingDice	Spieler klickt eine eigene Figur an, bevor er würfelt. Die Figur wird hervorgehoben.	Game, Board, PlayerData, Node, Piece, BoardView, GUIView			
T023	UC-Player-05	testSwitchPieceBeforeRollingDice	Wird eine andere Figur angeklickt, wird die Hervorhebung der ersten Figur aufgehoben und die Neue wird hervorgehoben.	Game, Board, PlayerData, Node, Piece, BoardView, GUIView			
T024	UC-Player-06	testSelectOwnPieceAfterRollingDice	Spieler klickt eine eigene Figur an, nachdem er gewürfelt hat. Die Figur und das erreichbare Feld wird hervorgehoben.	Game, Board, PlayerData, Node, Piece, BoardView, GUIView			
T025	UC-Player-06	testSwitchPieceAfterRollingDice	Wird eine andere Figur angeklickt, wird die Hervorhebung der ersten Figur aufgehoben und die Neue wird hervorgehoben.	Game, Board, PlayerData, Node, Piece, BoardView, GUIView			
T026	UC-Player-07	testSelectOpponentPiece	Spieler klickt eine gegnerische Figur an. Die Figur wird hervorgehoben.	Game, Board, PlayerData, Node, Piece, BoardView, GUIView			
T027	UC-Player-07	testSwitchOpponentPiece	Wird eine andere Figur angeklickt, wird die Hervorhebung der ersten Figur aufgehoben und die Neue wird hervorgehoben.	Game, Board, PlayerData, Node, Piece, BoardView, GUIView			
T028	UC-Player-08	testDeselectPiece	Der Spieler wählt die zuvor ausgewählte Figur ab. Die Figur wird nun nicht mehr hervorgehoben.	Game, Board, PlayerData, Node, Piece, BoardView, GUIView			
T029	UC-Player-09	testSelectBonusCard	Der Spieler wählt die Bonuskarte die er ausspielen will.	GUIView, ClientGameLogic,			
T030	UC-Player-10	testDeselectBonusCard	Der Spieler wählt die Bonuskarte ab, die er zuvor ausgewählt hat	GUIView, ClientGameLogic,			

ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt	
T031	UC-Player-11	testPlayTurboCard	Der Spieler spielt die Turbo-Karte	GUIView, ClientGameLogic, ServerGameLogic, Game, View, Player, Bonuskarte				
T032	UC-Player-12	testPlayShieldCard	Der Spieler spielt die Schild-Karte	GUIView, ClientGameLogic, ServerGameLogic, Game, View, Player, Bonuskarte, Board, PlayerData, Piece, Node				
T033	UC-Player-13	testPlaySwapCard	Der Spieler spielt die Tausch-Karte	GUIView, ClientGameLogic, ServerGameLogic, Game, View, Player, Bonuskarte, Board, PlayerData, Piece, Node				
T034	UC-Player-14	testConfirmChoice	Der Spieler bestätigt die Auswahl seiner gewählten Bonuskarte oder der gewählten Spielfigur.	GUIView, ClientGameLogic				
T035	UC-Piece-01	testMove	Eine gewählte Spielfigur bewegt sich um den gewürfelten Wert im Uhrzeigersinn um das Spielfeld.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T036	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.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T037	UC-Piece-03	testNoPossibleMove	Kann keine Figur eine valide Bewegung machen, ist der Zug des Spielers beendet.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T038	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.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T039	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.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T040	UC-Piece-05	testLeaveWaitingArea	Der Spieler hat Figuren im Wartebereich und eine 6 gewürfelt. Eine Figur aus dem Wartebereich wird auf das Startfeld gestellt.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T041	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.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T042	UC-Piece-07	testDontHaveToLeaveStartingField	Der Wartebereich ist leer. Eigene Figuren die auf dem Start stehen, müssen nicht gezogen werden.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T043	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.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T044	UC-Piece-09	testReachBonusField	Eine Figur zieht auf ein Bonusfeld. Der Nachziehstapel hat Bonuskarten. Der Spieler erhält eine zufällige Bonuskarte.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, BonusCard, Player, View				
T045	UC-Piece-09	testNoPowerCards	Eine Figur zieht auf ein Bonusfeld. Der Nachziehstapel und der Ablagestapel sind leer. Der Spieler erhält keine Bonuskarte	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, BonusCard, Player, View				
T046	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	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, BonusCard, Player, View				
T047	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.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T048	UC-Piece-10	testOnlyEnterOwnHouse	Eine Spielfigur kann nur in das Haus der eigenen TSK und nicht in die Häuser anderer TSKs.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T049	UC-Piece-11	testActiveHomePiece	Eine Figur im Haus kann bis auf das letzte, nicht belegte Feld ziehen.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T050	UC-Piece-11	testCantJumpOverFigureInHouse	Im Haus können Figuren nicht übersprungen werden.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T051	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.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T052	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.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T053	UC-Piece-13	testOnStartingFieldWithShield	Eine Figur mit Schild, zieht auf ein Startfeld. Das Schild der Figur wird unterdrückt.	Game, Board, Node, Piece, View				
T054	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.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T055	UC-Piece-15	testUseSwap	Spielt ein Spieler die Tausch-Karte, wechseln zwei ausgewählte Figuren ihre Position. Schild-Effekte bleiben erhalten.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T056	UC-Piece-16	testUseShield	Spielt ein Spieler die Schild-Karte und wählt eine Figur, erhält diese eine Schild, welches vor dem Schmelßen schützt und allen Spielern angezeigt wird.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View, BonusCard				
T057	UC-Piece-17	testLoseShield	Ist eine Runde vergangen, verliert die Spielfigur ihren Schild.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T058	UC-Piece-18	testFinishedPiece	Befindet sich eine Figur auf ihrer finalen Position, kann mit ihr nicht mehr interagiert werden.	Game, Board, Node, Piece, PlayerData, View				
T059	UC-Server-01	testServerStarts	Ein Spielservers wird auf der angegebenen Adresse mit dem angegebenen Port erstellt.	Server, NetworkDialog				
T060	UC-Server-01	testServerDoesntStart	Es konnte kein Server erstellt werden. Der Host erhält eine Fehlermeldung und kehrt zum Netzwerk-Dialog zurück.	Server, NetworkDialog, Client				
T061	UC-Server-02	testAcceptRequest	Der Server akzeptiert eine gesendete Beitrittsanfrage und fügt den Spieler der Lobby hinzu.	Server, Client				
T062	UC-Server-03	testTerminateServer	Der Server wird vom Host heruntergefahren.	Server, Client				

ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt	
T063	UC-Server-04	testServerEndsGame	Wurden die Bedingungen für ein Spielende erfüllt, beendet der Server die Partie und beginnt mit der Siegerehrung.	Server, Client, ServerGameLogic, ClientGameLogic				
T064	UC-Server-05	testDeclineConnection	Versucht ein Spieler nach Verbindungsabbruch dem laufenden Server wieder beizutreten, wird dies vom Server abgelehnt.	Server, Client				
T065	UC-Server-06	testDeclineRequest	Der Server ist voll. Weitere Beitrittsanfragen werden abgelehnt.	Server, Client				
T066	UC-Client-01	testClientTerminatesConnection	Wird eine Verbindung eigenmächtig getrennt, wird der Spieler als inaktiv markiert und kann nicht mehr am Spiel teilnehmen.	Server, ServerGameLogic, Client				
T067	UC-Client-02	testClientConnects	Der Client baut eine Verbindung mit dem Server auf und sendet eine Beitrittsanfrage.	Server, Client				
T068	UC-Client-03	testClientCantConnect	Der Client kann keine Verbindung zum Server aufbauen. Er erhält eine Fehlermeldung und kehrt zum Netzwerk-Dialog zurück.	Client, Server				
T069	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.	Server, Client, ServerGameLogic, ClientGameLogic				
T070	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.	Server, ServerGameLogic, Client				
T071	UC-Client-05	testClientDisconnects	Ein Client hat die Verbindung verloren. Der Server speichert den aktuellen Spielstand, pausiert das Spiel und benachrichtigt die Spieler.	Server, ServerGameLogic, Client, ClientGameLogic				
T072	UC-StartDialog-01	testEnterName	Der Spieler gibt seinen Spielernamen ein.	ClientGameLogic, Game, Player, View				
T073	UC-StartDialog-02	testJoinServer	Der Spieler möchte einem bestehenden Server beitreten. Es wird vom Start-Dialog zum Client Netzwerk-Dialog gewechselt.	Server, ServerGameLogic, Client, ClientGameLogic, View,				
T074	UC-StartDialog-03	testHostServer	Der Spieler möchte seinen eigenen Spielservers hosten. Es wird vom Start-Dialog zum Host Netzwerk-Dialog gewechselt.	Server, ServerGameLogic, Client, ClientGameLogic, View,				
T075	UC-StartDialog-04	testExitGame	Die Anwendung wird beendet.	Client, View, ClientGameLogic				
T076	UC-NetworkDialogHost-01	testSpecifyPort	Der Host wählt den Port für den Spielservers.	Client, ClientGameLogic, View				
T077	UC-NetworkDialogHost-02	testCreateServer	Der Host erstellt einen Spielservers mit den gegebenen Parametern und tritt diesem im Anschluss bei.	Client, ClientGameLogic, View, Server, ServerGameLogic				
T078	UC-NetworkDialogHost-03	testCancelServer	Der Host bricht die Erstellung eines eigenen Spielservers ab und kehrt zum Start-Dialog zurück.	Client, ClientGameLogic				
T079	UC-NetworkDialogClient-01	testEnterIP	Der Spieler gibt die IP-Adresse des Spielservers ein, welchem er beitreten möchte.	NetworkDialog, Client, ClientGameLogic, View				
T080	UC-NetworkDialogClient-02	testEnterPort	Der Spieler gibt den Port für den Spielservers ein, welchem er beitreten möchte.	NetworkDialog, Client, ClientGameLogic, View				
T081	UC-NetworkDialogClient-03	testConnectToServer	Der Client sendet eine Beitrittsanfrage zum angegebenen Server und der Spieler tritt der Lobby bei.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T082	UC-NetworkDialogClient-03	testCantConnectToServer	Der Beitritt schlägt fehl. Eine Fehlermeldung wird angezeigt und der Spieler ist wieder im Netzwerk-Dialog.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T083	UC-NetworkDialogClient-04	testCancelJoining	Der Spieler bricht den Beitrittsvorgang ab und kehrt zum Start-Dialog zurück.	Client, ClientGameLogic, View				
T084	UC-Lobby-01	testSelectTSK	Der Spieler wählt eine der verfügbaren TSKs aus.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T085	UC-Lobby-02	testDeselectTSK	Der Spieler hebt die Auswahl seiner gewählten TSK auf.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T086	UC-Lobby-03	testChangeTSK	Der Spieler ändert seine gewählte TSK zu einer anderen, noch verfügbaren TSK.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T087	UC-Lobby-04	testReady	Hat der Spieler hat eine TSK gewählt und den "Bereit"-Knopf gedrückt, wird sein Status wird auf "Bereit" gesetzt.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T088	UC-Lobby-05	testNotReady	Drückt ein, als "Bereit" markierter, Spieler erneut den "Bereit"-Knopf, wird sein Status wieder auf "Nicht Bereit" gesetzt.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T089	UC-Lobby-06	testLeaveLobby	Der Spieler verlässt die Lobby und kehrt zum Start-Dialog zurück.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T090	UC-Lobby-07	testStartGame	Sind alle Spieler bereit, kann der Host das Spiel starten.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T091	UC-Lobby-08	testShowStatus	Der Spielerstatus wird allen Spielern angezeigt.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T092	UC-Lobby-09	testShowNames	Die Spielernamen werden allen Spielern angezeigt.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T093	UC-Lobby-10	testShowAvailableTSKs	Die noch verfügbaren TSKs werden allen Spielern farbig angezeigt.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T094	UC-Lobby-11	testShowAssignedTSKs	Die nicht verfügbaren TSKs werden für alle Spieler ausgegraut.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				
T095	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.	Client, ClientGameLogic, Server, ServerGameLogic, View				

ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt	
T096	UC-Settings-01	testOpenSettingsMenu	Durch drücken des "Zahnrad"-Buttons oder der Esc-Taste, wird der Dialog für die Einstellungen geöffnet.	Client, ClientGameLogic				
T097	UC-Settings-02	testCloseSetingsMenu	Durch drücken des Zahnrad-Buttons oder der Esc-Taste, wird der Dialog für die Einstellungen geschlossen.	Client, ClientGameLogic				
T098	UC-Settings-03	testOpenAudioSettings	Durch drücken des "Audio"-Buttons wird der Audio-Dialog geöffnet.	Client, ClientGameLogic				
T099	UC-Settings-04	testOpenVideoSettings	Durch drücken des "Video"-Buttons wird der Video-Dialog geöffnet.	Client, ClientGameLogic				
T100	UC-Settings-05	testLeaveGame	Durch drücken des "Spiel verlassen"-Buttons verlässt der Spieler das aktive Spiel und kehrt zum Start-Dialog zurück.	Client, ClientGameLogic				
				Client, ClientGameLogic				
T101	UC-AudioSettings-01	testChangeMasterVolume	In den Audioeinstellungen kann die Gesamt-Lautstärke verändert werden.	Client, ClientGameLogic				
T102	UC-AudioSettings-02	testChangeMusicVolume	In den Audioeinstellungen kann die Musik-Lautstärke verändert werden.	Client, ClientGameLogic				
T103	UC-AudioSettings-03	testChangeSoundEffectVolume	In den Audioeinstellungen kann die Effekt-Lautstärke verändert werden.	Client, ClientGameLogic				
T104	UC-AudioSettings-04	testCloseAudioSettings	Der Dialog mit den Audio-Einstellungen wird geschlossen und der Einstellungs-Dialog wieder angezeigt.	Client, ClientGameLogic				
T105	UC-VideoSettings-01	testDisplay	In den Video-Einstellungen kann zwischen Fenstermodus und Vollbild gewechselt werden.	Client, ClientGameLogic				
T106	UC-VideoSettings-02	testVSync	Vsync kann an- und ausgeschaltet werden.	Client, ClientGameLogic				
T107	UC-VideoSettings-03	testResolution	Das Spiel wird in der gewählten Auflösung angezeigt.	Client, ClientGameLogic				
T108	UC-VideoSettings-04	testCloseVideoSettings	Der Dialog mit den Video-Einstellungen wird geschlossen und der Einstellungs-Dialog wieder angezeigt.	Client, ClientGameLogic				
T109	UC-ClientView-01	testDisplayPiecesInWaitingArea	Figuren in den Wartebereichen, werden allen Spielern grafisch angezeigt.	BoardView, GUIView, Client, AppGameSte				
T110	UC-ClientView-02	testDisplayPiecesInGame	Figuren auf dem Feld (ohne Wartebereich / Haus) werden allen Spielern grafisch angezeigt.	BoardView, GUIView, Client, AppGameSte				
T111	UC-ClientView-03	testDisplayPiecesInHouse	Figuren in den Häusern, werden allen Spielern grafisch angezeigt.	BoardView, GUIView, Client, AppGameSte				
T112	UC-ClientView-04	testDisplayActivePlayer	Allen Spielern wird der aktive Spieler durch ein Würfel-Symbol angezeigt.	BoardView, GUIView, Client, AppGameSte				
T113	UC-ClientView-05	testDisplayRanking	Allen Spielern wird ihre aktuelle Platzierung anhand einer sortierten Liste angezeigt.	BoardView, GUIView, Client, AppGameSte				
T114	UC-ClientView-05	testPieceStatus	Allen Spielern werden die Spielfiguren im Wartebereich, auf dem Spielbrett und im Haus jedes Spielers, durch entsprechende Symbole angezeigt.	BoardView, GUIView, Client, AppGameSte				
T115	UC-ClientView-06	testPowerCardDeck	Ein Bonuskartenstapel mit den verbleibenden Bonuskarten, wird den Spielern angezeigt.	BoardView, GUIView, Client, AppGameSte				
T116	UC-ClientView-07	testDiscardPile	Ein Ablagestapel mit den gespielten Bonuskarten wird den Spielern angezeigt.	BoardView, GUIView, Client, AppGameSte				
T117	UC-ClientSound-01	testBackgroundMusic	Im Hintergrund wird Musik gespielt.	Music, ClientGameLogic, Client				
T118	UC-ClientSound-02	testDiceSoundEffect	Beim Würfeln wird ein entsprechender Sound abgespielt.	GameSound, ClientGameLogic, Client				
T119	UC-ClientSound-02	testMoveSoundEffect	Beim Ziehen wird ein entsprechender Sound abgespielt.	GameSound, ClientGameLogic, Client				
T120	UC-ClientSound-02	testThrowSoundEffect	Beim Schlagen wird ein entsprechender Sound abgespielt.	GameSound, ClientGameLogic, Client				
T121	UC-Camera-01	testRotateLeftKeyboard	Durch drücken der "Q"-taste dreht sich die Kamera nach links um das Spielfeld.	Client, BoardView, GUIView				
T122	UC-Camera-01	testRotateLeftMouse	Durch drücken der rechten Maustate und einer Mausebewegung nach links, dreht sich die Kamera nach links um das Spielfeld.	Client, BoardView, GUIView				
T123	UC-Camera-01	testRotateRightKeyboard	Durch drücken der "E"-Taste dreht sich die Kamera nach rechts um das Spielfeld.	Client, BoardView, GUIView				
T124	UC-Camera-02	testRotateRightMouse	Durch drücken der rechten Maustate und einer Mausebewegung nach rechts, dreht sich die Kamera nach rechts um das Spielfeld.	Client, BoardView, GUIView				
T125	UC-Camera-03	testZoomIn	Durch bewegen des Mausebogens nach oben, wird die Spielansicht hineingezoomt.	Client, BoardView, GUIView				
T126	UC-Camera-04	testZoomOut	Durch bewegen des Mausebogens nach unten, wird die Spielansicht herausgezoomt.	Client, BoardView, GUIView				
T127	UC-Camera-05	testStrategicView	Durch das herauszoomen in der normalen Ansicht über einen bestimmten Threshold, wird in die strategische Ansicht gewechselt.	Client, BoardView, GUIView				
T128	UC-Camera-06	testNormalView	Durch das hineinzoomen in der strategischen Ansicht über einen bestimmten Threshold, wird in die normale Ansicht gewechselt.	Client, BoardView, GUIView				
T129	UC-Reaction-01	testOpenEmoteMenu	Der Emote-Button wird gedrückt. Es öffnet sich das Emote Menü.	GUIView				
T130	UC-Reaction-02	testCloseEmoteMenu	Der Close-Button wird gedrückt. Das Emote Menü wird geschlossen.	GUIView				
T131	UC-Reaction-03	testSendEmote	Ein Emote im geöffneten Emote Menü wird gewählt. Allen Spielern wird das gewählte Emote angezeigt.	GUIView				
T132	UC-ServerState-01	testInitialStateServerState	Der Server befindet sich nach dem Start im Zustand Lobby.	ServerState, Lobby, ServerGameLogic				
T133	UC-ServerState-02	testLobbyToDetermineStartPlayer	Bei Erhalt der Message {LobbyReady} von allen Spielern wechselt der Server vom Zustand Lobby in den Zustand DetermineStartPlayer.	ServerState, Lobby, Game, DetermineStartPlayer, ServerGameLogic				
T134	UC-ServerState-03	testStayInLobby	Der Server bleibt bis zum Erhalt der Message {LobbyReady} im Zustand Lobby.	ServerState, Lobby, Game, DetermineStartPlayer, ServerGameLogic				

ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt	
T135	UC-ServerState-04	testServerGameSubStatesToInterrupt	Verliert ein Spieler die Verbindung wechselt der Server aus jedem unterzustand von Game in den Zustand Interrupt.	ServerState, Game, Interrupt, ServerGameLogic				
T136	UC-ServerState-05	testServerGameToCeremony	Sind die Siegesbedingungen erfüllt, wechselt der Server vom Zustand Game in den Zustand Ceremony.	ServerState, Game, Ceremony, ServerGameLogic				
T137	UC-ServerState-06	testInterruptToGameContinue	Bei Erhalt der Message {ForceStartGame} wechselt der Server vom Zustand Interrupt in den Zustand Game.	ServerState, Game, Interrupt, ServerGameLogic				
T138	UC-ServerState-07	testInterruptToGameReconnect	Bei Erhalt der Message {ContinueGame} wechselt der Server vom Zustand Interrupt in den Zustand Game.	ServerState, Game, Interrupt, ServerGameLogic				
T139	UC-ServerState-08	testInterruptToGameTimer	Nach Ablauf des Timers wechselt der Server automatisch vom Zustand Interrupt in den Zustand Game.	ServerState, Game, Interrupt, ServerGameLogic				
T140	UC-ServerState-09	testCeremonyToServerStateEndState	Nach dem Senden der Message{Ceremony} wechselt der Server in den Endzustand.	ServerState, Ceremony, ServerGameLogic				
T141	UC-ServerState-10	testDeterminStartPlayerToDetermineStartPlayer1	Nach Erhalt der Message {RequestDice} bleibt der Server im Zustand DetermineStartPlayer	ServerState, ServerGameLogic, Game, DetermineStartPlayer				
T142	UC-ServerState-11	testDeterminStartPlayerToDetermineStartPlayer2	Haben zwei oder mehr Spieler das höchste Würfelergebnis, bleibt der Server im Zustand DetermineStartPlayer	ServerState, ServerGameLogic, Game, DetermineStartPlayer				
T143	UC-ServerState-12	testDeterminStartPlayerToAnimation	Nachdem der Startspieler feststeht, wechselt der Server in den AnimationState zur Anzeige des ersten Spielers.	ServerState, ServerGameLogic, Game, DetermineStartPlayer				
T144	UC-ServerState-13	testAnimationToPowerCard	Nach Anzeigen des aktiven Spielers im AnimatioState, wechselt der Server in den Zustand PowerCard.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Animation, Turn				
T145	UC-ServerState-14	testTurnToAnimation	Nach Beendigung des Zugs eines Spielers wechselt der Server kurz in den Zustand Animation um die Zuganimation darzustellen.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, Animation				
T146	UC-ServerState-15	testTurnToGameEndState	Wurden die Siegesbedingungen im Turn eines Spielers erfüllt, wechselt der Server in den EndState von Game.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, Ceremony				
T147	UC-ServerState-16	testStayInPowerCard	Der Server bleibt bis Erhalt der Message {RequestDice} oder {RequestPlayCard} im Zustand PowerCard.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, Powercard				
T148	UC-ServerState-17	testPowerCardToPlayPowerCard	Schickt der Client die Message {RequestPlayCard}, wechselt der Server in den Zustand PlayPowerCard.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, Powercard, PlayPowerCrad				
T149	UC-ServerState-18	testPlayPowerCardToRollDice	Schickt der Client die Message {RequestDice}, wechselt der Server in den Zustand RollDice.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, PlayPowerCard, FirstRoll, RollDice				
T150	UC-ServerState-19	testChoosePieceToMovePiece	Wurde eine Figur gewählt und eine {RequestMove} Message vom Client an den Server geschickt, wechselt dieser in den Zustand MovePiece.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, MovePiece				
T151	UC-ServerState-20	testMovePiecetoTurnEndState	Wurde die Figur bewegt, ist der Zug des Spielers vorbei und der Server wechselt in den EndState von Turn.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, MovePiece				
T152	UC-ServerState-21	testMovePieceToFirstRoll	Wurde eine 6 gewürfelt, wechselt der Server nach dem Bewegen einer Figur wieder in den Zustand FristRoll.	ServerState, ServerGameLogic, Game, DetermineStartPlayer, Turn, RollDice, FirstRoll, RollDice				
T153	UC-ServerState-22	testFirstRollToRollDiceEndState	Hat der Spieler Figuren im Infield, wechselt der Server nach dem Würfeln in den EndState von RollDice und damit in den Zustand NoPiece.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, MovePiece, FirstRoll, RollDice				
T154	UC-ServerState-23	testFirstRollToSecondRoll	Hat der Spieler keine Figuren im Infield und keine 6 gewürfelt, wechselt der Server in den Zustand SecondRoll.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, SecondRoll, FirstRoll, RollDice				
T155	UC-ServerState-24	testSecondRollToRollDiceEndState	Wurde eine 6 gewürfelt, wechselt der Server in den EndState von RollDice und damit in den Zustand NoPiece.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, MovePiece, SecondRoll, RollDice				
T156	UC-ServerState-25	testSecondRollToThirdRoll	Wurde keine 6 gewürfelt, wechselt der Server in den Zustand ThirdRoll.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, SecondRoll, ThirdRoll, RollDice				
T157	UC-ServerState-26	testThirdRollToRollDiceEndState	Wurde eine 6 gewürfelt, wechselt der Server in den EndState von RollDice und damit in den Zustand NoPiece.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, MovePiece, ThirdRoll				
T158	UC-ServerState-27	testThirdRollToTurnEndState	Wurde keine 6 gewürfelt, wechselt der Server in den EndState von Turn und der Zug des Spielers ist vorbei.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ThirdRoll				
T159	UC-ServerState-28	testNoPieceToWaitingPiece	Erfüllt ein Spieler die Bedingungen eine Figur aus dem Wartebereich zu holen, wechselt der Server in den Zustand WaitingPiece.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, NoPiece, WaitingPiece				
T160	UC-ServerState-29	testNoPieceToNoTurn	Spieler kann trotz gespielter Turbokarte keine Figur bewegen. Der Server wechselt in den Zustand NoTurn.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, NoPiece, NoTurn				
T161	UC-ServerState-30	testNoTurnToTurnEndState	Sind keine validen Spielzüge möglich wechselt der Server in den EndState von Turn und beendet somit den Zug des Spielers.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, NoPiece, NoTurn				
T163	UC-ServerState-31	testStayInWaitingPiece	Der Server ist in WaitingPiece, bekommt Nachrichten und verlässt diesen nicht	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, NoPiece, NoTurn				
T164	UC-ServerState-32	testWaitingPieceToMovePiece	Wurde eine Figur aus dem Wartebereich zum ziehen ausgewählt, wechselt der Server in den Zustand MovePiece.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, WaitingPiece				
T164	UC-ServerState-33	testNoPieceToSelectPiece	Wird vom Spieler eine Figur ausgewählt, wechselt der Server in den Zustand ChoosePiece.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, NoPiece, NoTurn				
T165	UC-ServerState-34	testNoPieceToStartPiece	Steht eine Figur auf dem Startfeld wird diese automatisch ausgewählt und der Server v	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, NoPiece, StartPiece				
T167	UC-ServerState-35	testStayInSelectPiece	Versucht ein Spieler invalide Figuren auszuwählen, wird er darüber benachrichtigt und der Server bleibt im Zustand SelectPiece, bis eine valide Auswahl getroffen wurde.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, SelectPiece				

ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt	
T167	UC-ServerState-36	testSelectPieceToMovePiece	Wurde eine valide Figur gewählt, wechselt der Server in den Zustand MovePiece.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, SelectPiece, MovePiece				
T168	UC-ServerState-37	testStayInStartPiece	Der Server ist in StartPiece, bekommt Nachrichten und verlässt diesen nicht	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, StartPiece				
T169	UC-ServerState-38	testStartPieceToMovePiece	Die Figur auf dem Startfeld wurde angewählt und muss bewegt werden. Der Sever wechselt in den Zustand MovePiece.	ServerState, ServerGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, StartPiece, MovePiece				
T170	UC-ClientState-01	testInitalStateClientState	Der Client befindet sich nach dem Start im Zustand Dialogs.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, Startdialog				
T171	UC-ClientState-02	testDialogsToGame	Bei Erhalt der Message {StartGame} wechselt der Client vom Zustand Dialogs in den Zustand Game.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, Game				
T172	UC-ClientState-03	testDialogsToClientStateEndState	Der Client wechselt beim Beenden der Anwendung in den Endzustand von ClientState.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs				
T173	UC-ClientState-04	testClientGameToCeremony	Bei Erhalt der Message {Ceremony} wechselt der Client vom Zustand Game in den Zustand Ceremony.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, Ceremony				
T174	UC-ClientState-05	testClientGameSubStatesToInterrupt	Bei Erhalt der Message {PauseGame} wechselt der Client vom Zustand Game in den Zustand Interrupt.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Interrupt				
T175	UC-ClientState-06	testGameToDialogs	Der Client wechselt beim Verlassen des Spiels vom Zustand Game in den Zustand Dialog.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, Game				
T176	UC-ClientState-07	testStayInInterrupt	Bis zum Erhalt der Message {ResumeGame}, bleibt der Client im Zustand Interrupt.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Interrupt				
T177	UC-ClientState-08	testClientInterruptToGame	Bei Erhalt der Message {ResumeGame} wechselt der Client vom Zustand Interrupt in den Zustand Game.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Interrupt				
T178	UC-ClientState-09	testInterruptToDialogs	Verlässt ein Spieler während eines Interrupts das Spiel, wechselt der Client vom Zustand Interrupt zum Zustand Dialogs.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, Interrupt				
T179	UC-ClientState-10	testCeremonyToDialogs	Nach Beendigung der Siegerehrung, wechselt der Client vom Zustand Ceremony in den Zustand Dialogs.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, Ceremony				
T180	UC-ClientState-11	testStartDialogToNetworkDialog1	Möchte der Spieler ein Spiel hosten, wechselt der Client als Host in den Zustand NetworkDialog.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, Startdialog, NetworkDialog				
T181	UC-ClientState-12	testStartDialogToNetworkDialog2	Möchte der Spieler einem Spiel beitreten, wechselt der Client als Player in den Zustand NetworkDialog.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, Startdialog, NetworkDialog				
T182	UC-ClientState-13	testStartDialogToDialogsEndState	Drückt ein Spieler im Start Dialog den Button "Spiel Verlasen", wechselt der Client in den Endzustand von Dialogs.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, StartDialog				
T183	UC-ClientState-14	testNetworkDialogToStartDialog	Drückt ein Spieler im Network Dialog den Button "Zurück", wechselt der Client vom Zustand NetworkDialog in den Zustand StartDialog.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, Startdialog, NetworkDialog				
T184	UC-ClientState-15	testNetworkDialogToNetworkDialog1	Wird falsche Serverdaten angegeben, oder der Server sendet eine {LobbyDeny} Message, bleibt der Client im Zustand NetworkDialog	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, NetworkDialog				
T185	UC-ClientState-16	testNetworkDialogToNetworkDialog2	Nach eingabe korrekter Serverdaten, bleibt der Client bis zum Erhalt der Message {LobbyAccept} im Zustand NetworkDialog.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, NetworkDialog				
T186	UC-ClientState-17	testNetworkDialogToLobby	Bei Erhalt der Message {LobbyAccept} wechselt der Client vom Zustand NetworkDialog in den Zustand Lobby.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, NetworkDialog, Lobby				
T187	UC-ClientState-18	testLobbyToStartDialog	Verlässt ein Spieler die Lobby, wechselt der Client vom Zustand Lobby zum Zustand StartDialog	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, Startdialog, Lobby				
T188	UC-ClientState-19	testStayInLobby	Die Clients updaten die View entsprechend der ServerMessages {UpdateTsk}& {UpdateReady}	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, Lobby				
T189	UC-ClientState-20	testLobbyToRollRankingDice	Wurder das Spiel durch die ServerMessage {StartGame} gestartet, wechselt der Client in den Zustand RollRankingDice.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Dialogs, Lobby, Game, DetermineStartPlayer, RollRankingDice				
T190	UC-ClientState-21	testDetermineStartPlayerToWait	Die nicht aktiven Clients wechseln nach dem Auswürfeln der Zugreihenfolge in den Zustand Wait.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, DetermineStartPlayer, Wait				
T191	UC-ClientState-22	testWaitToAnimation	Zum Abspielen von Animationen wechselt der Client kurzzeitig in den AnimationState.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Wait, Animation				
T192	UC-ClientState-23	testWaitToTurn	Wird der Client zum aktiven Spieler, wechselt er vom Zustand Wait in den Zustand Turn.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, Wait				
T193	UC-ClientState-24	testWaitToGameEndState	Wurden die Siegesbedingungen erfüllt, wechselt der Client aus dem Zustand Wait in den EndState von Game.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, Wait				
T194	UC-ClientState-25	testTurnSubStatesToGameEndState	Aus jedem Unterzustand von Turn kann bei Erfüllung der Siegesbedingungen in den EndState von Game gewechselt werden.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn				
T195	UC-ClientState-26	testTurnSubStatesToWait	Aus jedem Unterzustand von Turn kann der Client in den Zustand Wait wechseln.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, Wait				
T196	UC-ClientState-27	testTurnSubStatesToSpectator	Aus jedem Unterzustand von turn, kann der Client in den Zustand Spectator wechseln.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, Spectator				
T197	UC-ClientState-28	testSpectatorToGameEndState	Clients im Zustand Spectator wechseln bei Erfüllung der Siegesbedingungen in den EndState von Game.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Spectator				
				Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, ChoosePowerCard, PlayPowerCard, PowerCard, Shield, Swap				
T198	UC-ClientState-29	testPowerCardSubStatesToPlayPowerCard	Aus jedem Unterzustand von PowerCards kann in den Zustand PlayPowerCard gewechselt werden.					



ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt	
T199	UC-ClientState-30	testPowerCardSubStatesToRollDice	Soll keine PowerCard gespielt werden, kann aus jedem Unterzustand von PowerCard in den Zustand RollDice gewechselt werden.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, ChoosePowerCard, PlayPowerCard, RollDice, PowerCard, Shield, Swap				
T200	UC-ClientState-31	testStayInPlayPowerCard	Der Client ist in PlayPowerCard, erhält Nachrichten und verlässt diesen nicht	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, PlayPowerCard				
T201	UC-ClientState-32	testPlayPowerCardToRollDice	Nach verwendung einer PowerCard wechselt der Client in den Zustand RollDice.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, PlayPowerCard, RollDice				
T202	UC-ClientState-33	testStayInRollDice	Der Client bleibt für einen zweiten oder dritten Würfelwurf im Zustand RollDice.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, RollDice				
T203	UC-ClientState-34	testRollDiceToChoosePiece	Wurde ein valides Würfelergebnis geworfen, wechselt der Client in den Zustand ChoosePiece.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, RollDice, ChoosePiece				
T204	UC-ClientState-35	testRollDiceToWait	Wurde kein valides Würfelergebnis geworfen, wechselt der Client in den Zustand Wait.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, RollDice, Wait				
T205	UC-ClientState-36	testChoosePieceToWait	Der Client bekommt die Nachricht {NoTurn} in ChoosePiece und wechselt zu Turn	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, Wait				
T206	UC-ClientState-37	testChoosePieceToMovePiece	Der Client erhält die Message {MoveMessage} und wechselt in den MovePiece-State	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, MovePiece				
T207	UC-ClientState-38	testMovePieceToWait	Nach dem Bewegen der Figur ist der Zug des Clients zu Ende und er wechselt in den Zustand Wait.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, MovePiece, Wait				
T208	UC-ClientState-39	testMovePieceToSpectator	Sind alle Figuren des Clients im Haus, erhält er die Message {Spectator} und wechselt er in den Zustand Spectator.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, MovePiece, Spectator				
T209	UC-ClientState-40	testMovePieceToCeremony	Erhält der Client die ServerMessage {Ceremony}, wechselt er in den Zustand Ceremony.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, MovePiece, Ceremony				
T210	UC-ClientState-41	testStayInChoosePowerCard	Der Client bleibt im Zustand ChoosePowerCard, erhält Nachrichten und ändert den State nicht	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, PowerCard, ChoosePowerCard				
T211	UC-ClientState-42	testChoosePowerCardToRollDice	Soll ohne eine Bonuskarte zu spielen gewürfelt werden, wechselt der Client in den Zustand RollDice.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, PowerCard, ChoosePowerCard				
T212	UC-ClientState-43	testChoosePowerCardToSwap	Der Spieler bekommt die Message {SelectPieces} und wechselt in Swap	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, PowerCard, ChoosePowerCard, Swap				
T213	UC-ClientState-44	testChoosePowerCardToShield	Der Benutzer erhält die Message {SelectPieces} und wechselt in Shield	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, PowerCard, ChoosePowerCard, Shield				
T214	UC-ClientState-45	testStayInShield	Der Benutzer bekommt Messages und verlässt diesen State nicht.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, PowerCard, Shield				
T215	UC-ClientState-46	testShieldToPowerCardEndState	Wurde das Spielen der Schild-Karte durch den Server validiert, wechselt der Client in den EndState von PowerCard.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, PowerCard, Shield				
T216	UC-ClientState-47	testSwapToPowerCardEndState	Wurde das Spielen der Swap-Karte durch den Server validiert, wechselt der Client in den EndState von PowerCard.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, PowerCard, ChoosePowerCard, Swap				
T217	UC-ClientState-48	testNoPieceInWaitingPiece	Der Client geht von NoPiece in WaitInPiece (in ChoosePiece) mit der Message {WaitingPiece}.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, NoPiece, WaitingPiece				
T218	UC-ClientState-49	testNoPieceInSelectedPiece	Der Client geht von NoPiece in SelectPiece (in ChoosePiece) mit der Message {SelectPiece}	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, NoPiece, SelectPiece				
T219	UC-ClientState-50	testNoPieceInStartPiece	Der Client geht von NoPiece in StartPiece (in ChoosePiece) mit der Message {StartPiece}	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, NoPiece, StartPiece				
T220	UC-ClientState-51	testNoPieceInWait	Der Client geht von NoPiece in Wait (in ChoosePiece) mit der Message {NoTurn}	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, NoPiece, Wait				
T221	UC-ClientState-52	testStayInWaitingPiece	Der Client ist in WaitingPiece und erhält Messages und wechselt den State nicht	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, WaitingPiece				
T222	UC-ClientState-53	testWaitingPieceInChoosePieceEndState	Der Client ist in WaitingPiece und erhält die Nachricht {MoveMessage} und geht in den Endzustand von ChoosePiece	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, WaitingPiece				
T223	UC-ClientState-54	testStayInSelectedPiece	Der Client ist in SelectPiece und erhält Messages und wechselt den State nicht	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, SelectPiece				
T224	UC-ClientState-55	testSelectedPieceInChoosePieceEndState	Der Client ist in SelectPiece und erhält die Nachricht {MoveMessage} und geht in den Endzustand von ChoosePiece	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, SelectPiece				
T225	UC-ClientState-56	testStayInStartPiece	Der Client ist in StartPiece und erhält Messages, wechselt den State aber nicht	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, StartPiece				
T226	UC-ClientState-57	testStartPieceToChoosePieceEndState	Der Client ist in StartPiece und erhält die Nachricht {MoveMessage} und geht in den Endzustand von ChoosePiece	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, ChoosePiece, StartPiece				
T227	UC-ClientState-58	testRollRankingDiceToWaitRanking	Nach dem Würfeln um die Zugreihenfolge, wartet der Client im Zustand WaitRanking auf die ServerMessage {RankingResponse} oder {RankingRollAgain}.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, DetermineStartPlayer, RollRankingDice, WaitRanking				
T228	UC-ClientState-59	testWaitRankingToRollRankingDice	Muss erneut gewürfelt werden, wechseln die Clients, die die selbe Augenzahl gewürfelt haben wieder in den Zustand RollRankingDice.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, DetermineStartPlayer, RollRankingDice, WaitRanking				
T229	UC-ClientState-60	testWaitRankingToEndstateDetermineStartingPlayer	Steht eine Zugreihenfolge fest, wechseln die Clients in den EndState von DetermineStartingPlayer.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Game, Turn, DetermineStartPlayer, WaitRanking				
T230	UC-ClientState-61	testPodiumToStatistics	Nach der Siegerehrung wechselt der Client zur Darstellung der Statistiken in den Zustand Statistics.	Client, ClientState, ClientGameLogic, Ceremony, Statistics, Podium				

[illegible]



[illegible]

[illegible]