

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-02	testAwardCeremony	Alle außer ein Spieler haben ihre vier Figuren in das Haus gebracht. Das Spiel wird beendet und die Siegerehrung beginnt, wobei zuerst alle Spieler der Gewinnreihenfolge nach angezeigt und danach noch Spielstatistiken wie "Würfe/Geworfen", "meiste Sonderkarten verwendet" und "meiste 6en gewürfelt" bekannt gegeben werden.				
T003	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.				
T004	UC-Game-04	testAllPiecesInWaitingArea	Alle interagierbaren Figuren des Spielers sind im Wartebereich. Es können keine Bonuskarten verwendet werden und der Spieler benötigt eine 6 um ziehen zu können.				
T005	UC-Game-05	testHostDisconnects	Der Host verlässt während des laufenden Spiels, selbiges. Die Clients werden benachrichtigt, das Spiel wird beendet und die Clients wechseln zurück zum Start-Dialog. Der vom Host gestartete Server wird heruntergefahren und der Host wechselt ebenfalls zurück zum Start-Dialog.				
T006	UC-Game-06	testRollDiceForStartingOrder	Das Spiel wurde gestartet und die Startaufstellung geladen und alle Spieler dürfen einmal würfeln. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen und die Zugreihenfolge verläuft von ihm aus im Uhrzeigersinn.				
T007	UC-Game-07	testPlayersRollTheSame	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 solange, bis ein Spieler eine höhere Augenzahl als die anderen, wobei Spieler die etwas niedrigeres als die höchste geworfene Augenzahl würfeln, in der nächsten Runden nicht mehr berücksichtigt werden.				
T008	UC-Game-08	testNextPlayerTurn	Nachdem der aktive Spieler mit einer Figur gezogen hat, wird der nächste Spieler in der Zugreihenfolge zum aktiven Spieler.				
T009	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.				
T010	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.				
T011	UC-Player-03	testRollNo6AndCan'tMove	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.				
T012	UC-Player-04	testRoll6AndCan'tMove	Der Spieler hat eine 6 gewürfelt und keine Figur im Wartebereich, jedoch kann keine Figur einen validen Zug machen. Sein Zug endet und der nächste Spieler ist dran.				
T013	UC-Player-05	testSelectOwnPieceBeforeRollingDice	Spieler klickt eine eigene Figur an, bevor er würfelt. Die Figur wird hervorgehoben. Wird eine andere Figur angeklickt, wird die Hervorhebung der ersten Figur aufgehoben und die Neue wird hervorgehoben.				
T014	UC-Player-06	testSelectOwnPieceAfterRollingDice	Spieler klickt eine eigene Figur an, nachdem er gewürfelt hat. Die Figur und das erreichbare Feld wird hervorgehoben. Wird eine andere Figur angeklickt, wird die Hervorhebung der ersten Figur aufgehoben und die Neue wird hervorgehoben.				
T015	UC-Player-07	testSelectOpponentPiece	Spieler klickt eine gegnerische Figur an. Die Figur wird hervorgehoben. Wird eine andere Figur angeklickt, wird die Hervorhebung der ersten Figur aufgehoben und die Neue wird hervorgehoben.				
T016	UC-Player-08	testDeselectPiece	Der Spieler wählt die zuvor ausgewählte Figur ab				
T017	UC-Player-09	testSelectBonusCard	Der Spieler wählt die Bonuskarte die er ausspielen will.				
T018	UC-Player-10	testDeselectBonusCard	Der Spieler wählt die Bonuskarte ab, die er zuvor ausgewählt hat				
T019	UC-Player-11	testPlayTurboCard	Der Spieler wählt die Bonus-Karte ab, die er zuvor ausgewählt hat				
T020	UC-Player-12	testPlayShieldCard	Der Spieler spielt die Schild-Karte				
T021	UC-Player-13	testPlaySwapCard	Der Spieler spielt die Tausch-Karte				
T022	UC-Player-14	testConfirmChoice	Der Spieler bestätigt die Auswahl seiner gewählten Bonuskarte oder der gewählten Spielfigur.				
T023	UC-Piece-01	testMove	Eine gewählte Spielfigur bewegt sich um den gewürfelten Wert im Uhrzeigersinn um das Spielfeld.				
T024	UC-Piece-02	testCan'tMove	Eine gewählte Spielfigur kann sich nicht bewegen, da ihr Weg oder das Ziel blockiert sind.				
T025	UC-Piece-03	testThrow	Eine eigene Figur zieht auf ein Feld welches durch eine gegnerische Spielfigur besetzt wird. Die eigene Figur bleibt auf dem Feld stehen, die gegnerische Figur wird in ihren Wartebereich gesetzt.				
T026	UC-Piece-04	testGetThrown	Eine gegnerische Figur zieht auf ein Feld welches durch eine eigene Spielfigur besetzt wird. Die gegnerische Figur bleibt auf dem Feld stehen, die eigene Figur wird in ihren Wartebereich gesetzt.				
T027	UC-Piece-05	testLeaveWaitingArea	Der Spieler hat Figuren im Wartebereich und eine 6 gewürfelt. Eine Figur aus dem Wartebereich wird auf das Startfeld gestellt.				
T028	UC-Piece-06	testMustLeaveStartingField	Es sind noch Figuren im Wartebereich. Es muss mit der Figur auf dem Startfeld gezogen werden, sofern möglich.				
T029	UC-Piece-07	testDon'tHaveToLeaveStartingField	Der Wartebereich ist leer. Eigene Figuren die auf dem Start stehen, müssen nicht gezogen werden.				
T030	UC-Piece-08	testCan'tLeaveStartingField	Eine Figur, welche auf dem eigenen Startfeld steht kann mit der gewürfelten Augenzahl nicht ziehen. Ein anderer Zug muss ausgeführt werden				
T031	UC-Piece-09	testReacheBonusField	Eine Figur zieht auf ein Bonusfeld. Der Spieler erhält eine zufällige Bonuskarte.				

ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt
T032	UC-Piece-10	testEnterHouse	Mindestens ein Feld im haus ist mit der gewürfelten Augenzahl erreichbar. Eine Figur zieht auf ein mit der gewürfelten Augenzahl erreichbares Feld im Haus.				
T033	UC-Piece-11	testMoveInHouse	Eine Figur befindet sich nicht auf dem letzten Freien Feld im Haus. Beim Würfeln kann die Figur im Haus bis zur letzten freien Stelle ziehen.				
T034	UC-Piece-12	testCan'tMoveInHouse	Eine Figur befindet sich auf dem hintersten, nicht belegten Feld. Mit der Figur kann nicht mehr interagiert werden.				
T035	UC-Piece-13	testOnStartingFieldWithShild	Eine Figur mit Schild, zieht auf ein Startfeld. Die Spielfigur verliert den Schild.				
T036	UC-Piece-14	testFigureWithShieldGet'sThrown	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.				
T037	UC-Server-01	testBootServer	Der Server startet				
T038	UC-Server-02	testServerNotBooting	Der Server startet nicht				
T039	UC-Server-03	testTerminateServer	Der Host terminiert den Server. Alle Prozesse auf dem Server werden gestoppt.				
T040	UC-Server-04	testServerEndsGame	Nachdem der Siegerehrung läuft der Server weiter, bis er vom Host beendet wird.				
T041	UC-Client-01	testClientTerminatesConnection	Ein Spieler trennt die Verbindung zum verbundenen Server.				
T042	UC-Client-02	testClientConnects	Ein Spieler tritt durch Eingabe korrekter Adresse und Port einem Server bei.				
T043	UC-Client-03	testClientCan'tConnect	Der Spieler kann keine Verbindung zum Server aufbauen, erhält eine Fehlermeldung und der Netzwerk-Dialog wird wieder angezeigt.				
T044	UC-Client-04	testClientReconnects	Ein Spieler hat die Verbindung verloren und sich in der angegebenen Zeit wieder mit dem Server verbunden. Das Spiel wird unverändert fortgesetzt.				
T045	UC-Client-05	testClientDisconnects	Ein Spieler hat die Verbindung verloren. Der Server speichert den aktuellen Spielstand und pausiert das Spiel.				
T046	UC-Bonus-01	testPieceHasShield	Ein Spieler spielt die Bonuskarte "Schild". Eine eigene Figur wird gewählt, welche nun für eine Runde vor dem Werfen geschützt ist, solange sie nicht auf einem Startfeld eines Gegners steht.				
T047	UC-Bonus-02	testSwapPieces	Ein Spieler spielt die Bonuskarte "Tauschen". Eine eigene Spielfigur, die nicht im Wartebereich oder im Haus steht, wird gewählt und tauscht die Position mit einer ausgewählten, gegnerischen Figur, die nicht im Wartebereich oder im Haus steht.				
T048	UC-Bonus-03	testPipMultiplier	Ein Spieler spielt die Bonuskarte "Turbo". Die Augenzahl beim Würfeln des Spielers werden mit einem zufälligen Multiplikator verrechnet und die gewählte Spielfigur zieht um diese Augenzahl.				
T049	UC-StartDialog-01	testEnterName	Der Spieler gibt seinen Anzeigenamen ein.				
T050	UC-StartDialog-02	testJoinServer	Der Spieler möchte einem bestehenden Server beitreten. Es wird vom Start-Dialog zum Client Netzwerk-Dialog gewechselt.				
T051	UC-StartDialog-03	testHostServer	Der Spieler möchte seinen eigenen Spielservers hosten. Es wird vom Start-Dialog zum Host Netzwerk-Dialog gewechselt.				
T052	UC-StartDialog-04	testExitGame	Der Spieler beendet die Anwendung und alle Prozesse werden gestoppt.				
T053	UC-NetworkDialogHost-01	testSpecifyPort	Der Host wählt den Port für den Spielservers.				
T054	UC-NetworkDialogHost-02	testCreateServer	Der Host erstellt einen Spielservers mit den gegebenen Parametern und tritt diesem im Anschluss bei.				
T055	UC-NetworkDialogHost-03	testCancelServer	Der Host bricht die Erstellung eines eigenen Spielservers ab und kehrt zum Start-Dialog zurück.				
T056	UC-NetworkDialogClient-01	testEnterIP	Der Spieler gibt die IP-Adresse des Spielservers ein, welchem er beitreten möchte.				
T057	UC-NetworkDialogClient-02	testEnterPort	Der Spieler gibt den Port für den Spielservers ein, welchem er beitreten möchte.				
T058	UC-NetworkDialogClient-03	testConnectToServer	Der Client baut eine Verbindung zum angegebenen Server auf und der Spieler tritt der Lobby bei.				
T059	UC-NetworkDialogClient-04	testCancelConnection	Der Spieler bricht den Verbindungsvorgang ab und kehrt zum Start-Dialog zurück.				
T060	UC-Lobby-01	testSelectTSK	Der Spieler wählt eine der vier TSKs aus, sofern diese noch nicht vergeben ist.				
T061	UC-Lobby-02	testDeselectTSK	Der Spieler hebt die Auswahl seiner gewählten TSK auf.				
T062	UC-Lobby-03	testChangeTSK	Der Spieler wechselt die TSK, sofern mindestens eine noch nicht belegt ist.				
T063	UC-Lobby-04	testReady	Der Spieler hat eine TSK gewählt und zeigt an, dass er bereit für das Spiel ist. Sein Status wird auf "Bereit" gesetzt.				
T064	UC-Lobby-05	testNotReady	Der Spieler ist nicht mehr bereit. Sein Status wird auf "nicht Bereit" gesetzt.				
T065	UC-Lobby-06	testLeave	Der Spieler verlässt die Lobby und kehrt zum Start-Dialog zurück				
T066	UC-Lobby-07	testStartGame	Der Host startet das Spiel, wenn alle anderen Bereit sind				
T067	UC-Lobby-08	testShowStatus	Der Status aller Spieler wird für alle angezeigt				
T068	UC-Lobby-09	testShowNames	Die Namen aller Spieler werden für alle angezeigt				
T069	UC-Lobby-10	testShowAvailableTSKs	Die noch verfügbaren TSK werden für alle angezeigt				

ID	Use-Case	Test-Name	Beschreibung	Beteiligte Klassen	Art	Status	letzter Testzeitpunkt
T070	UC-Lobby-11	testShowAssignedTSKs	Die nicht verfügbaren TSK werden für alle farbig markiert				
T071	UC-Settings-01	testOpenSettingsMenu	Die Einstellungen können immer geöffnet werden				
T072	UC-Settings-02	testCloseSetingsMenu	Die Einstellungen können nach dem öffnen wieder geschlossen werden				
T073	UC-Settings-03	testOpenAudioSettings	Die Audioeinstellungen können nach dem Öffnen der Einstellungen geöffnet werden				
T074	UC-Settings-04	testOpenVideoSetings	Die Videoeinstellungen können nach dem Öffnen der Einstellungen geöffnet werden				
T075	UC-Settings-05	testCloseGame	Das Spiel kann nach dem Öffnen der Einstellungen geschlossen werden				
T076	UC-AudioSettings-01	testChangeMasterVolume	In den Audioeinstellungen kann die allgemeine Lautstärke verändert werden				
T077	UC-AudioSettings-02	testChangeMusicVolume	In den Audioeinstellungen kann die Musik-Lautstärke verändert werden				
T078	UC-AudioSettings-03	testChangeSoundEffectVolume	In den Audioeinstellungen kann die allgemeine Lautstärke verändert werden				
T079	UC-AudioSettings-04	testCloseAudioSettings	die Audio-Einstellungen können geschlossen werden				
T080	UC-VideoSettings-01	testDisplay	In den Video-Einstellungen kann zwischen Fenstermodus und Vollbild gewechselt werden				
T081	UC-VideoSettings-02	testVSync	In den Video-Einstellungen kann VSync aktiviert werden				
T082	UC-VideoSettings-03	testResolution	In den Video-Einstellungen kann die Auflösung verändert werden				
T083	UC-VideoSettings-04	testCloseVideoSettings	Die Video-Einstellungen können geschlossen werden				
T084	UC-ClientView-01	testDisplayPiecesInWaitingArea	Die Figuren in allen Wartebereichen werden allen Spielern angezeigt				
T085	UC-ClientView-02	testDisplayPiecesInGame	Alle Figuren von allen Spielern auf dem Feld (ohne Wartebereich / Haus) werden allen Spielern angezeigt				
T086	UC-ClientView-03	testDisplayPiecesInHouse	Alle Figuren von allen Spielern in jedem Haus werden allen Spielern angezeigt				
T087	UC-ClientView-04	testDisplayPlayerOrder	Allen Spielern wird die Spielreihenfolge angezeigt				
T088	UC-ClientView-05	testDisplayGameProgress	Allen Spielern wird ihre aktuelle Platzierung anhand einer sortierten Liste und die aktuelle Anzahl der Spielfiguren aller Spieler im Wartebereich, auf dem Spielbrett und im Haus durch unterschiedliche Symbole angezeigt.				
T089	UC-ClientSound-01	testBackgroundMusic	Im Hintergrund wird Musik gespielt.				
T090	UC-ClientSound-02	testSoundEffects	Beim Würfeln, Bewegen von Figuren und Schlagen von Figuren wird der entsprechende Sound abgespielt.				
T091	UC-Camera-01	testRotateLeft	Durch drücken der linken Pfeiltaste dreht sich die Kamera nach links um das Spielfeld.				
T092	UC-Camera-02	testRotateRight	Durch drücken der rechten Pfeiltaste dreht sich die Kamera nach rechts um das Spielfeld.				
T093	UC-Camera-03	testZoomIn	Durch bewegen des Mausekaders nach oben, wird die Spielansicht hineingezoomt.				
T094	UC-Camera-04	testZoomOut	Durch bewegen des Mausekaders nach unten, wird die Spielansicht herausgezoomt.				
T095	UC-Camera-05	testStrategicView	Durch das herauszoomen in der normalen Ansicht über einen bestimmten Threshold, wird in die strategische Ansicht gewechselt.				
T096	UC-Camera-06	testNormalView	Durch das hineinzoomen in der strategischen Ansicht über einen bestimmten Threshold, wird in die normale Ansicht gewechselt.				
T097	UC-Reaction-01	testOpenEmoteMenu	Der Emote-Button wird gedrückt. Es öffnet sich das Emote Menü.				
T098	UC-Reaction-02	testCloseEmoteMenu	Der Close-Button wird gedrückt. Das Emote Menü wird geschlossen.				
T099	UC-Reaction-03	testSendEmote	Ein Emote im geöffneten Emote Menü wird gewählt. Allen Spielern wird das gewählte Emote angezeigt.				