

Városépítő játék user story		
AS A	Player	
I WANT TO	új játékot kezdeni	
GIVEN	New Game menüpontot választunk	
1 WHEN	kiválasztunk a 3 lehetséges alaptökből 1-et	
THEN	elkezdődik a játék	

AS A	Player	
I WANT TO	elmenteni a játékot	
GIVEN	Save Game menüpontot választunk	
1 WHEN	elnevezzük a mentésünket és rányomunk a mentésgombra	
THEN	a játék állása elmentődik ha nem létezik ilyen nevű mentés	
GIVEN	Save Game menüpontot választunk	
2 WHEN	elnevezzük a mentésünket és rányomunk a mentésgombra	
THEN	a program megkér hogy más néven nevezd el a mentést, ha létezik már ilyen mentés	

AS A	Player	
I WANT TO	elmentett játékot betölteni	
GIVEN	Load Game menüpontot választunk	
1 WHEN	kiválasztjuk az elmentett játékunkat	
THEN	betöltődik a játék és folytathatjuk a játékot	

AS A	Player	
I WANT TO	kilépni a játékból	
GIVEN	Exit menüpontot választunk	
1 WHEN	rákattintunk a menüpontra	
THEN	kilépünk a játékból, a program bezárodik	

AS A	Player	
I WANT TO	adó beállítani	
GIVEN	kiválasztjuk az adó beállítás menüpont	
1 WHEN	kiválasztjuk a megfelelő mértékű adót az al menüpontból	
THEN	a program beállítja az új adónak az értékét	

AS A	Player	
I WANT TO	idő sebességét beállítani	
GIVEN	kiválasztjuk a kívánt sebesség menüpontját	
1 WHEN	rákattintunk a menüpontra	
THEN	a játék sebessége megváltozik a kiválasztott sebességre	

AS A	Player	
I WANT TO	utat építeni	
GIVEN	kiválasztjuk az útépítés menüpontját	
1 WHEN	rákattintunk egy üres mezőre	
THEN	a mezőre út épül és költsége levonódik az alaptökből, továbbá az utak éves fentartási díja emelkedik	
GIVEN	kiválasztjuk az útépítés menüpontját	
2 WHEN	rákattintunk egy foglalat mezőre (út, zóna vagy épület álltal)	
THEN	a mezőn NEM épül meg az út	

AS A	Player	
I WANT TO	utat bontása	
GIVEN	kiválasztjuk az út bontásának menüpontját	
1 WHEN	rákattintunk egy üres mezőre, amely mellett az egyik szomszédos mezőn sincsen zóna álltal épített épület	
THEN	a mezőn út törődik és az utak éves fentartási díja csökken	
GIVEN	kiválasztjuk az út bontásának menüpontját	
2 WHEN	rákattintunk egy út tartalmazó mezőre, amely mellett az egyik szomszédos mezőn van zóna álltal épített épület	
THEN	a mezőn út NEM törődik és program jelzi, hogy nem lehet törölni az utat	
GIVEN	kiválasztjuk az út bontásának menüpontját	
3 WHEN	rákattintunk egy NEM út tartalmazó mezőre	
THEN	a mezőn nem történik semmi	

AS A	Player	
I WANT TO	új zonát kijelölni	
GIVEN	kiválasztjuk a kijelölni kívánt zónának az menüpontját	
1 WHEN	rákattintunk egy üres mezőre, amely mellett az egyik szomszédos mező út	
THEN	a mező a kijelölt zóna színére változik (zöld:residential, kék:commercial, sárga:industrial)	
GIVEN	kiválasztjuk a kijelölni kívánt zónának az menüpontját	
2 WHEN	rákattintunk egy üres mezőre, amely mellett az egyik szomszédos mezőn sincs út	
THEN	a mezőn NEM változik a kijelölt zóna színére	
GIVEN	kiválasztjuk a kijelölni kívánt zónának az menüpontját	
3 WHEN	rákattintunk egy már kijelölt zóna mezőre	
THEN	a mezőn a kijelölt zóna színére változik (zöld:residential,kék:commercial,sárga:industrial)	
GIVEN	kiválasztjuk a kijelölni kívánt zónának az menüpontját	
4 WHEN	rákattintunk egy foglalat mezőre (épület, út vagy fa álltal)	
THEN	a mező NEM változik a kijelölt zóna színére	

AS A	Player	
I WANT TO	zonát törölni	
GIVEN	kiválasztunk a zóna törlésének az menüpontját	
1 WHEN	rákattintunk egy zonát tartalmazó mezőre	

THEN	a mezőn a kijelölt zóna színe eltűnik és ha volt rajta épület lebontodik
------	--

AS A	Player
I WANT TO	épületet építeni
GIVEN	kiválasztjuk a kívánt épület a menüpontot
1 WHEN	rákattintunk egy üres mezőre és tőle felfele és jobbra lévő épület alapterületével megegyező számú mező is üres
THEN	az épület alapterületétől függően megépül az épület a mezőn vagy mezőkön
GIVEN	kiválasztjuk a kívánt épület a menüpontját
2 WHEN	rákattintunk egy üres mezőre, de tőle felfele és jobbra lévő épület alapterületével megegyező számú mezők valamelyike foglalt (zóna, út vagy épület által)
THEN	az épület NEM épül meg a mezőn vagy mezőkön
GIVEN	kiválasztjuk a kívánt épület a menüpontját
3 WHEN	rákattintunk egy foglalt mezőre (zóna, út vagy épület által)
THEN	az épület NEM épül meg a mezőn vagy mezőkön

AS A	Player
I WANT TO	fákat ületeni
GIVEN	kiválasztjuk a faültetés menüpontot
1 WHEN	rákattintunk egy üres mezőre
THEN	fa csemeték jelennek meg a mezőn

AS A	Player
I WANT TO	megnézni egy mező adatait
GIVEN	rákattintunk egy mezőre
1 WHEN	rákattintunk
THEN	felugró ablakban megjelenik a mező adatai

AS A	Player
I WANT TO	megnézni a város költségvetését
GIVEN	kiválasztjuk a költségvetés menüpontot
1 WHEN	rákattintunk
THEN	felugró ablakban megjelenik a város költségvetésének adatai