(Benyttes ikke)

Usecase1 brugeren finder firmaets hjemmeside

Usecase2 brugeren navigerer til en udviklers tjeneste

Usecase3 brugeren henter tjenesten

Usecase4 Brugeren starter spillet

Usecase5 Brugeren logger ind

Usecase6 Menu

Usecase7 Brugeren vælger rollen som enten slange eller kanin

Usecase8 Brugeren vælger antal felter hvorefter spillet initialiseres

Usecase9 slangen og brugeren får tildelt et tilfældigt felt

Usecase10 Brugeren rykker sit dyr

Usecase11 Computeren rykker

Usecase12 kommer de ind for 1 felt af hinanden aktiveres scenarie

Usecase13 brugeren beder om nåde i spillet

Usecase14 slangen giver ikke nåde

Usecase15 slangen æder kaninen

Usecase16 spillet slutter

Usecase17 spillet genstartes

Usecase18 Kommer tilbage til menu

Usecase19 Brugeren kan registrere sin score

Usecase20 Opdatering

Usecase21 Slangens respons

Usecase22 Spillet slutter og returnerer brugeren til menuen