**UC1 Starta nytt spel**

**Huvudscenario**

1. Användaren navigerar till sidan.
2. Användaren får välja vilken nivå hen vill spela.
3. Spelet startas.

**UC2 Öppna en ruta**

**Förutsättningar**

Användaren har startat ett spel, se UC1.

**Huvudscenario**

1. Användaren trycker på en valfri stängd ruta.
2. Rutan öppnas.
3. Rutan visar en siffra med hur många minor som finns i de närmaste rutorna runt vald ruta.

**Alternativa scenarier**

3a. Rutan är inte omringad av några minor och visar därför ingen siffra.

3b. Rutorna runt öppnad ruta öppnas upp.

**UC3 Flagga en spelruta**

**Förutsättningar**

Användaren har startat ett spel, se UC1.

**Huvudscenario**

1. Användaren trycker på en flaggknapp I menyn.
2. Användaren trycker på en stängd ruta.
3. Rutan markeras med en flagga.

**UC4 Spara vunnet spel**

**Förutsättningar**

Användaren har startat ett spel, se UC1.

Användaren har klarat spelet genom att öppna alla minfria rutor.

**Huvudscenario**

1. En ruta med spelinformation visas, samt ett formulär.
2. Användaren fyller i ett valfritt namn i formuläret.
3. Användaren trycker på knappen för att spara de vunna spelet.

**UC5 Starta om ett förlorat spel**

**Förutsättningar**

Användaren har startat ett spel, se UC1.

Användaren har förlorat spelet genom att träffa en mina.

**Huvudscenario**

1. En ruta med information om förlorat spel visas.
2. Användaren trycker på knappen för att starta om spel.
3. Användaren startar ett nytt spel, se UC1.

**UC6 Visa topplista**

**Huvudscenario**

1. Användaren navigerar till sidan.
2. Användaren trycker på knappen för att visa topplista.
3. Användaren trycker på vilken nivå hen vill att topplistan ska visas för.
4. En lista med de bästa resultaten visas.