

1	Alkalmazás indítása	GIVEN:	Az alkalmazás telepítve van.
		WHEN:	Alkalmazás indítása.
		THEN:	Megjelenik a menü
2	Kilépés	GIVEN:	A játék aktív.
		WHEN:	Az alkalmazás ablakának lezáró ikonjára kattintunk.
		THEN:	Az alkalmazás bezáródik.
3	Játék indítása	GIVEN:	A menü aktív.
		WHEN:	Amikor a játékosok nevei meg vannak határozva
		THEN:	Játéktábla aktív
4	Betöltés	GIVEN:	A menü aktív.
		WHEN:	Ha van elmentett játék
		THEN:	Játéktábla aktív.
5a	Egységeket vásárol	GIVEN:	A játéktábla aktív és ő van soron.
		WHEN:	Van elég pénze vásárolni
		THEN:	Új egységek jelennek meg a játéktáblán
5b	Egységeket vásárol	GIVEN:	A játéktábla aktív és ő van soron
		WHEN:	Nincs elég pénze vásárolni
		THEN:	Hibát jelez a játékfelület

6a	Toronyokat vásárol	GIVEN:	A játéktábla aktív és kijelölte a torony helyét és ő a soros
		WHEN:	Van elég pénze vásárolni
		THEN:	Új torony jelenik meg a játéktáblán
6b	Toronyokat vásárol	GIVEN:	A játéktábla aktív és kijelölte a torony helyét és ő a soros
		WHEN:	Nincs elég pénze vásárolni
		THEN:	Hibát jelez a játékfelület
7	Torony eladása	GIVEN:	A játéktábla aktív és van tornya és ő a soros
		WHEN:	Kijelölte a tornyát
		THEN:	Torony megsemmisül + Kap pénzt
8a	Torony fejlesztése	GIVEN:	A játéktábla aktív és van tornya és ő a soros
		WHEN:	Kijelölte a tornyát és nem max szintű és van pénze
		THEN:	Torony fejlődik
8b	Torony fejlesztése	GIVEN:	A játéktábla aktív és van tornya és ő a soros
		WHEN:	Kijelölte a tornyát és max szintű vagy nincs pénze
		THEN:	Hibát jelez a játékfelület
9a	Készen áll	GIVEN:	A játéktábla aktív és nincs még ready játékos
		WHEN:	Rányomott a ready gombra
		THEN:	Kész állapotba kerül és a másik játékos építhet

9b	Készen áll	GIVEN:	A játéktábla aktív és van már ready játékos
		WHEN:	Rányomott a ready gombra
		THEN:	Kész állapotba kerül és elkezdődik a harc
10	Menübe lépés	GIVEN:	A játéktábla aktív
		WHEN:	Rányom a menü gombra
		THEN:	A játék megáll és felkínálja a mentés és kilépés vagy mentés nélküli kilépést a menübe
11	Mentés	GIVEN:	A játékmenet nem aktív és a felugró ablak megjelent
		WHEN:	Rákattint a mentésre
		THEN:	Mentés képződik és kilép a menübe