

## Inhalt

|  |    |
|--|----|
| 1. Use Cases.....                      | 2  |
| 100 - Applikation starten/beenden..... | 2  |
| 200 - Menü .....                       | 4  |
| 300 – Spiel.....                       | 8  |
| 2. GUI Mockups.....                    | 13 |
| 3. Test Cases .....                    | 16 |
| 100 - Applikation starten/beenden..... | 16 |
| 200 - Menü .....                       | 17 |
| 300 – Spiel.....                       | 19 |

## 1. Use Cases

### 100 - Applikation starten/beenden

|                          |  |                    |  |
|--------------------------|--|--------------------|--|
| <b>Name</b>              | <b>Anwendung starten</b>               |                    |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 101                                    |                    |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Der Benutzer startet die Anwendung.    |                    |  |
| <b>Auslöser</b>          | Der Benutzer möchte das Spiel spielen. |                    |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | -                                      |                    |  |
| <b>Eingaben</b>          | -                                      |                    |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>                        | <b>Alternative</b> |  |
|                          | 1. Datei ausführen                     |                    |  |
| <b>Ausgaben</b>          | -                                      |                    |  |
| <b>Nachbedingungen</b>   | Die Anwendung läuft.                   |                    |  |

|                          |   |                    |  |
|--------------------------|---|--------------------|--|
| <b>Name</b>              | <b>Login</b>  |                    |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 102   |                    |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Der Benutzer wählt einen Spielernamen aus.                          |                    |  |
| <b>Auslöser</b>          | Der Benutzer möchte sich anmelden.                                  |                    |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Use Case 101  |                    |  |
| <b>Eingaben</b>          | Benutzername  |                    |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>   | <b>Alternative</b> |  |
|                          | 1. Der Benutzer wird aufgefordert, seinen Benutzernamen einzugeben. |                    | Anwendung verlassen  |
|                          | 2. Der Benutzer gibt den Benutzernamen ein.                         |                    | Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?»                                |
|                          | 3. Der Benutzer klickt auf «Anmelden».                              |                    | «OK» anklicken -> Anwendung beenden<br>«Abbrechen» anklicken -> Anwendung läuft weiter |
| <b>Ausgaben</b>          | -   |                    |  |
| <b>Nachbedingungen</b>   | Der Benutzer ist angemeldet.  |                    |  |

|                          |   |                            |  |
|--------------------------|---|----------------------------|--|
| <b>Name</b>              | <b>Anwendung beenden</b>                                    |                            |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 103   |                            |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Der Benutzer beendet die Anwendung.                         |                            |  |
| <b>Auslöser</b>          | Der Benutzer möchte die Anwendung verlassen.                |                            |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Use Case 102  |                            |  |
| <b>Eingaben</b>          | -   |                            |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>   | <b>Alternative</b>         |  |
|                          | 1. Anwendung verlassen.                                     |                            |  |
|                          | 2. Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?». |                            |  |
|                          | 3.1 «OK» anklicken.   | 3.2 «Abbrechen» anklicken. |  |
|                          | 4.1 Anwendung beenden.                                      | 4.2 Zurück zum Hauptmenü   |  |
| <b>Ausgaben</b>          | -   |                            |  |
| <b>Nachbedingungen</b>   | Die Anwendung ist beendet.                                  |                            |  |

## 200 - Menü

|                          |  |  |  |
|--------------------------|--|--|--|
| <b>Name</b>              | <b>Lobby betreten</b>  |  |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 201  |  |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Falls eine Lobby besteht, tritt der Spieler dieser bei. Ansonsten eröffnet er eine neue Lobby. |  |  |
| <b>Auslöser</b>          | Der Benutzer möchte spielen.   |  |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Use Case 102   |  |  |
| <b>Eingaben</b>          | -  |  |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b>                       |  |
|                          | 1. Der Benutzer klickt auf «Lobby betreten».   |  | Anwendung verlassen  |
|                          | 2. Existiert bereits eine Lobby?   |  |  |
|                          | 3.1 Ja -> Der Benutzer tritt bestehender Lobby bei.  | 3.2 Nein -> Der Benutzer eröffnet Lobby. | Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?»                                |
|                          |  | 4.2 Der Benutzer wird Spielleiter.       | «OK» anklicken -> Anwendung beenden<br>«Abbrechen» anklicken -> Anwendung läuft weiter |
| <b>Ausgaben</b>          | -  |  |  |
| <b>Nachbedingungen</b>   | Der Benutzer ist in der Spiellobby   |  |  |

|                          |   |  |  |
|--------------------------|---|--|--|
| <b>Name</b>              | <b>Spielkarten auswählen</b>  |  |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 202   |  |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Der Spielleiter wählt die verwendeten Aktionskarten aus.                  |  |  |
| <b>Auslöser</b>          | Der Spielleiter will den Spielstart vorbereiten.                          |  |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Use Case 201  |  |  |
| <b>Eingaben</b>          | -   |  |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>   | <b>Alternative</b>   |  |
|                          | 1.1 Der Spielleiter klickt auf «Karten auswählen».                        | 1.2 Der Spielleiter klickt auf «Zufällige Karten auswählen». | Anwendung verlassen  |
|                          | 2.1 Dem Spielleiter wird eine Liste mit den verfügbaren Karten angezeigt. | 2.2 Es werden 5 zufällige Karten ausgewählt.                 | Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?»                                |
|                          | 3.1 Der Spielleiter wählt mindestens 5 verschiedene Karten aus.           |  | «OK» anklicken -> Anwendung beenden<br>«Abbrechen» anklicken -> Anwendung läuft weiter |
|                          | 4.1 Der Spielleiter kehrt zur Lobby zurück.                               |  |  |
| <b>Ausgaben</b>          | -   |  |  |
| <b>Nachbedingungen</b>   | Die zu verwendenden Karten sind bestimmt.                                 |  |  |

|                          |  |                    |  |
|--------------------------|--|--------------------|--|
| <b>Name</b>              | <b>Spiel starten</b>   |                    |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 203  |                    |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Der Spielleiter initiiert den Spielstart.                                |                    |  |
| <b>Auslöser</b>          | Der Spielleiter will das Spiel starten.                                  |                    |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Use Case 202   |                    |  |
| <b>Eingaben</b>          | -  |                    |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b> |  |
|                          | 1. Falls 2-4 Spieler in der Lobby sind, kann das Spiel gestartet werden. |                    | Anwendung verlassen  |
|                          | 2 Der Spielleiter klickt auf «Spiel starten».                            |                    | Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?».                               |
|                          | 3. Die Reihenfolge der Spieler wird bestimmt.                            |                    | «OK» anklicken -> Anwendung beenden<br>«Abbrechen» anklicken -> Anwendung läuft weiter |
|                          | 4. Kartenstapel für Spielfeld werden aufgebaut.                          |                    |  |
|                          | 4. Ziehstapel für die Spieler werden generiert.                          |                    |  |
| <b>Ausgaben</b>          | -  |                    |  |
| <b>Nachbedingungen</b>   | Der 1. Spieler kann mit seinem Zug beginnen.                             |                    |  |

|                          |   |                    |  |
|--------------------------|---|--------------------|--|
| <b>Name</b>              | <b>Highscore Liste anzeigen</b>                                     |                    |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 204   |                    |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Der Benutzer sieht die Highscore Liste ein.                         |                    |  |
| <b>Auslöser</b>          | Der Benutzer möchte die Highscore Liste einsehen.                   |                    |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Use Case 102  |                    |  |
| <b>Eingaben</b>          | -   |                    |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>   | <b>Alternative</b> |  |
|                          | 1. Benutzer klickt auf «Highscores».                                |                    |  |
|                          | 2. Highscore Liste wird angezeigt.                                  |                    |  |
|                          | 3. Der Benutzer klickt auf «zurück» um wieder ins Menü zu gelangen. |                    |  |
| <b>Ausgaben</b>          | -   |                    |  |
| <b>Nachbedingungen</b>   | -   |                    |  |

## 300 – Spiel

|                          |  |                    |  |
|--------------------------|--|--------------------|--|
| <b>Name</b>              | <b>Karte ziehen</b>  |                    |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 301  |                    |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Der Spieler zieht eine Karte.                              |                    |  |
| <b>Auslöser</b>          | Start des Zuges, Aktionskarte                              |                    |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Use Case 203   |                    |  |
| <b>Eingaben</b>          | -  |                    |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b> |  |
|                          | 1. Der Spieler zieht eine Karte von seinem Nachziehstapel. |                    | Anwendung verlassen  |
|                          |  |                    | Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?»                                |
|                          |  |                    | «OK» anklicken -> Anwendung beenden<br>«Abbrechen» anklicken -> Anwendung läuft weiter |
| <b>Ausgaben</b>          | -  |                    |  |
| <b>Nachbedingungen</b>   | Die Karte wurde der Hand hinzugefügt.                      |                    |  |

|                          |  |                    |   |
|--------------------------|--|--------------------|---|
| <b>Name</b>              | <b>Aktionskarte spielen</b>                    |                    |   |
| <b>Use Case ID</b>       | 302  |                    |   |
| <b>Beschreibung</b>      | Der Benutzer spielt eine Aktionskarte.         |                    |   |
| <b>Auslöser</b>          | Der Benutzer möchte eine Aktionskarte spielen. |                    |   |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Spieler ist in der Aktionsphase.               |                    |   |
| <b>Eingaben</b>          | -  |                    |   |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>                                | <b>Alternative</b> |   |
|                          | 1. Benutzer spielt Aktionskarte.               |                    | Anwendung verlassen                                     |
|                          | 2. Aktion wird ausgeführt.                     |                    | Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?» |



|                        |  |  |  |
|------------------------|--|--|--|
|                        | 3. Die Karte wird auf den Ablagestapel gelegt. |  | «OK» anklicken -> Anwendung beenden<br>«Abbrechen» anklicken -> Anwendung läuft weiter |
| <b>Ausgaben</b>        | -  |  |  |
| <b>Nachbedingungen</b> | Die Aktion wurde ausgeführt.                   |  |  |

|                          |   |                    |  |
|--------------------------|---|--------------------|--|
| <b>Name</b>              | <b>Karte kaufen</b>   |                    |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 303   |                    |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Der Benutzer kauft eine Karte.                                    |                    |  |
| <b>Auslöser</b>          | Der Benutzer möchte eine Karte kaufen.                            |                    |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Aktionsphase abgeschlossen  |                    |  |
| <b>Eingaben</b>          | -   |                    |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>   | <b>Alternative</b> |  |
|                          | 1. Der Spieler kauft eine Karte vom Spielfeld.                    |                    | Anwendung verlassen  |
|                          | 2. Die verwendeten Geldkarten werden auf den Ablagestapel gelegt. |                    | Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?»                                |
|                          | 3. Die gekaufte Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.           |                    | «OK» anklicken -> Anwendung beenden<br>«Abbrechen» anklicken -> Anwendung läuft weiter |
| <b>Ausgaben</b>          | -   |                    |  |
| <b>Nachbedingungen</b>   | Die Karte ist gekauft.  |                    |  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| <b>Name</b>         | <b>Karten ablegen</b>                   |
| <b>Use Case ID</b>  | 304                                     |
| <b>Beschreibung</b> | Der Benutzer legt seine Hand ab.        |
| <b>Auslöser</b>     | Der Benutzer möchte seinen Zug beenden. |

|                          |  |                    |  |
|--------------------------|--|--------------------|--|
| <b>Vorbedingungen</b>    | Kaufphase abgeschlossen  |                    |  |
| <b>Eingaben</b>          | -  |                    |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b> |  |
|                          | 1. Der Benutzer klickt auf «Zug beenden».                      |                    | Anwendung verlassen  |
|                          | 2. Alle übrigen Handkarten werden auf den Ablagestapel gelegt. |                    | Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?»                                |
|                          | 3. Der Benutzer zieht 5 neue Karten vom Nachziehstapel.        |                    | «OK» anklicken -> Anwendung beenden<br>«Abbrechen» anklicken -> Anwendung läuft weiter |
| <b>Ausgaben</b>          | -  |                    |  |
| <b>Nachbedingungen</b>   | Der Zug des Benutzers ist beendet.                             |                    |  |

|                          |  |                    |  |
|--------------------------|--|--------------------|--|
| <b>Name</b>              | <b>Ablagestapel mischen</b>  |                    |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 305  |                    |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Der Ablagestapel wird gemischt.  |                    |  |
| <b>Auslöser</b>          | Der Nachziehstapel ist leer.   |                    |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Der Nachziehstapel ist leer.   |                    |  |
| <b>Eingaben</b>          | -  |                    |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b> |  |
|                          | 1. Der Ablagestapel wird gemischt.   |                    | Anwendung verlassen  |
|                          | 2. Aus dem gemischten Ablagestapel wird ein neuer Nachziehstapel gebildet. |                    | Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?»                                |
|                          | 3. Der Benutzer zieht allfällige Karten nach.                              |                    | «OK» anklicken -> Anwendung beenden<br>«Abbrechen» anklicken -> Anwendung läuft weiter |

|                        |                                    |
|------------------------|------------------------------------|
| <b>Ausgaben</b>        | -                                  |
| <b>Nachbedingungen</b> | Der Zug des Benutzers ist beendet. |

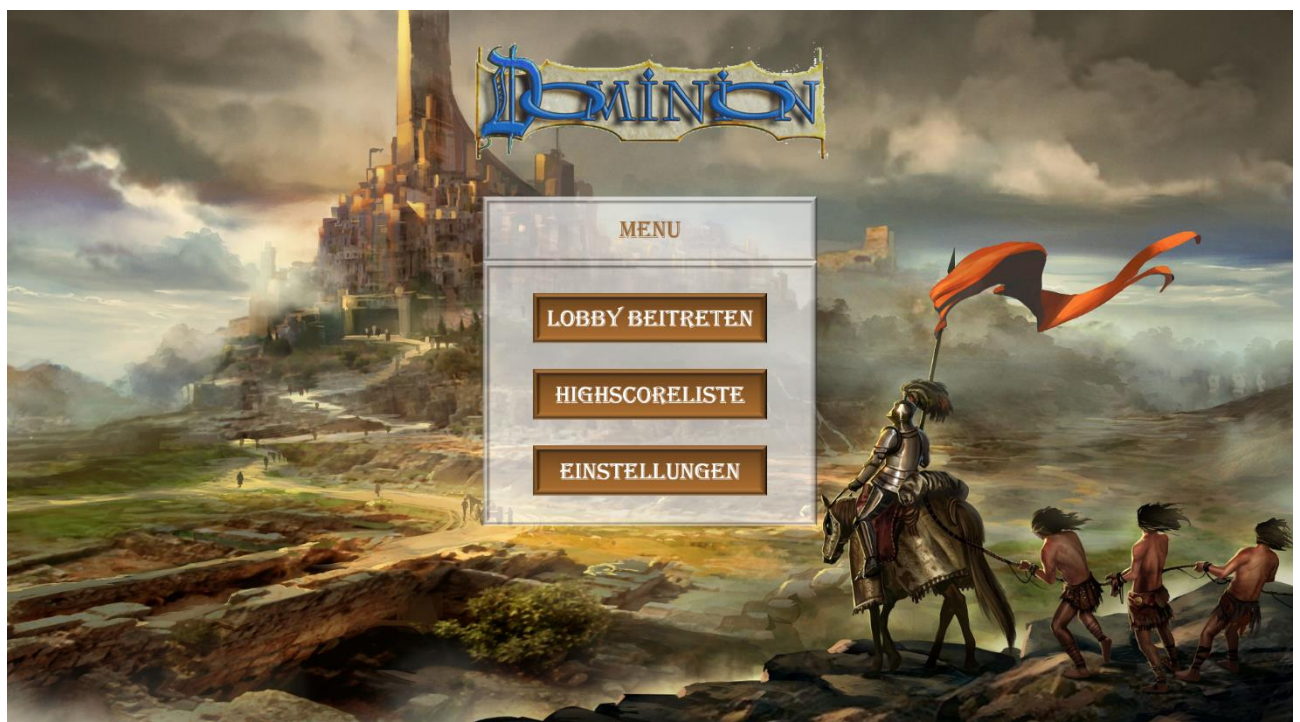
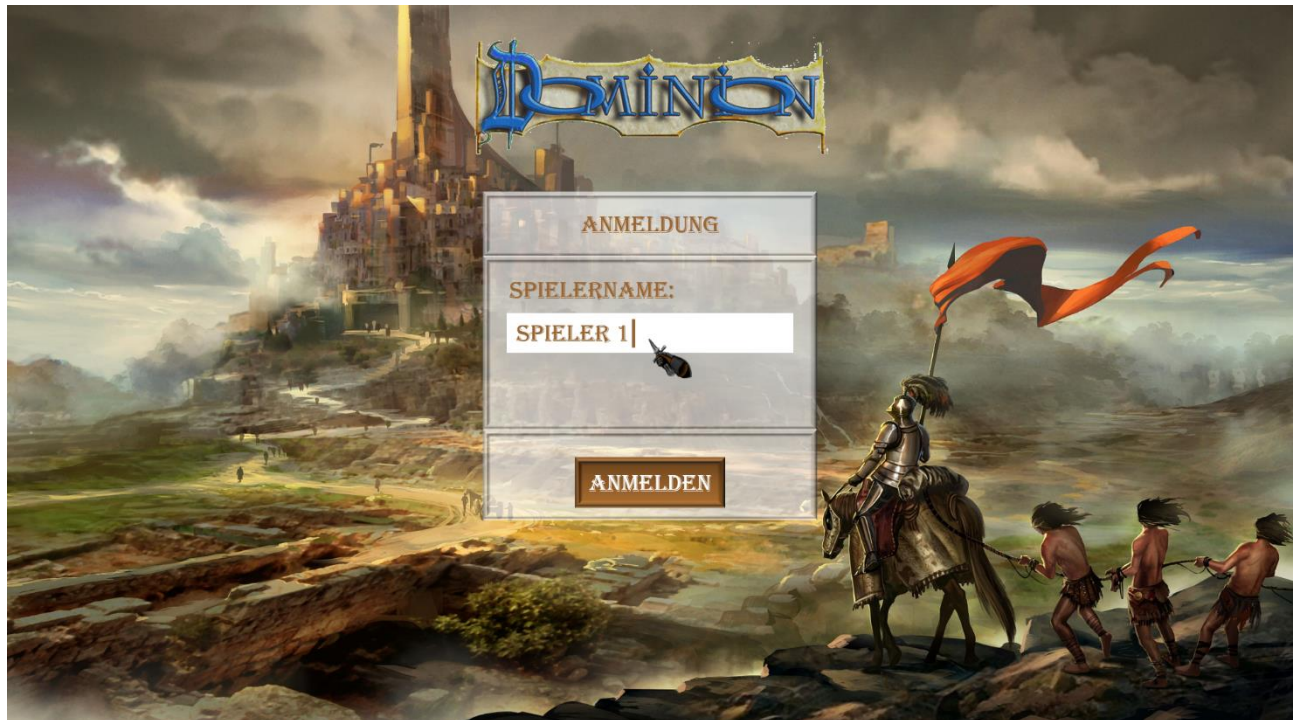
|                          |   |   |  |
|--------------------------|---|---|--|
| <b>Name</b>              | <b>Spiel abbrechen</b>  |   |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 306   |   |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Ein Benutzer bricht das Spiel ab.                                   |   |  |
| <b>Auslöser</b>          | Ein Benutzer möchte das laufende Spiel verlassen.                   |   |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Use Case 203  |   |  |
| <b>Eingaben</b>          | -   |   |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>   | <b>Alternative</b>                        |  |
|                          | 1. 1 Ein Benutzer klickt auf «Spiel abbrechen».                     | 1.2 Ein Benutzer schliesst die Anwendung. |  |
|                          | 2 Der ausgeschiedene Benutzer wird deaktiviert.                     |   |  |
| <b>Ausgaben</b>          | -   |   |  |
| <b>Nachbedingungen</b>   | Der ausgeschiedene Benutzer wird für den Rest des Spiels ignoriert. |   |  |

|                          |  |                    |  |
|--------------------------|--|--------------------|--|
| <b>Name</b>              | <b>Sieger anzeigen</b>   |                    |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 307  |                    |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Der Sieger wird bekannt gegeben.   |                    |  |
| <b>Auslöser</b>          | Konditionen für das Spielende sind erreicht.   |                    |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Spielende ist erreicht.  |                    |  |
| <b>Eingaben</b>          | -  |                    |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b> |  |
|                          | 1. Die Rangliste wird berechnet und angezeigt.   |                    |  |
|                          | 2. Hat ein Benutzer eine höhere Punktzahl erreicht als die tiefste in der Highscore Lis- |                    |  |

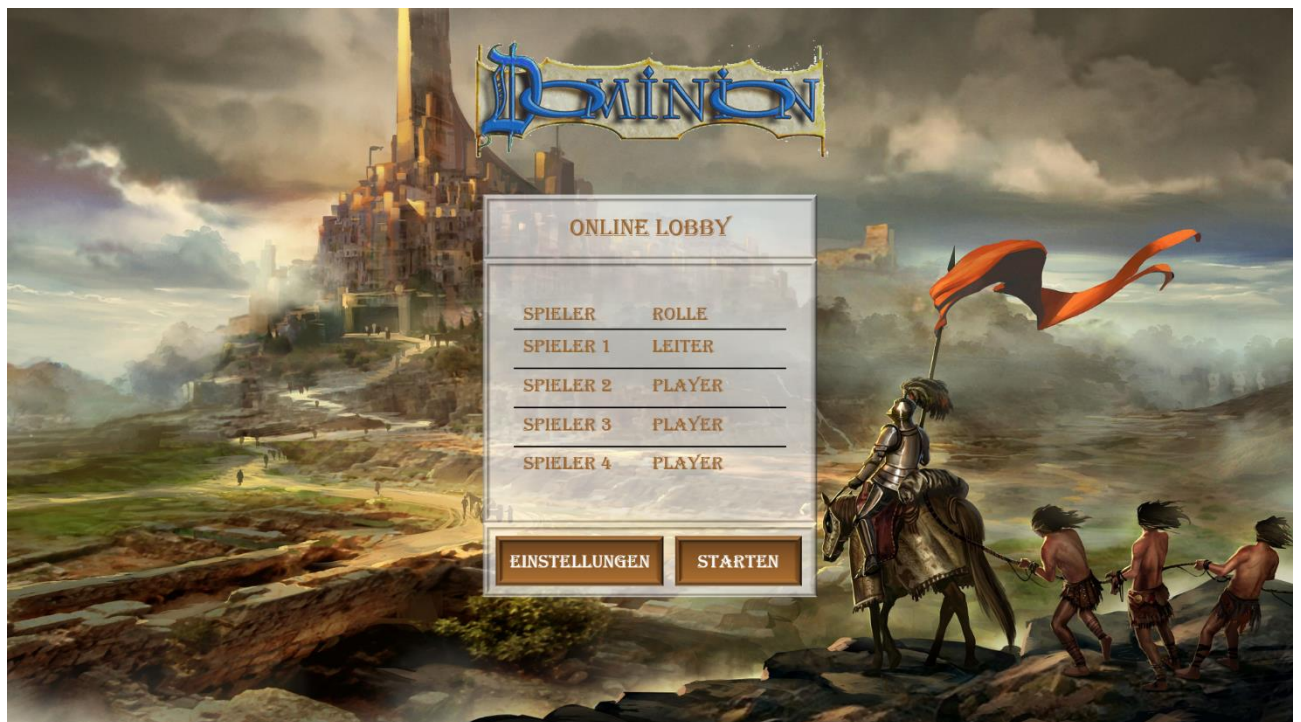
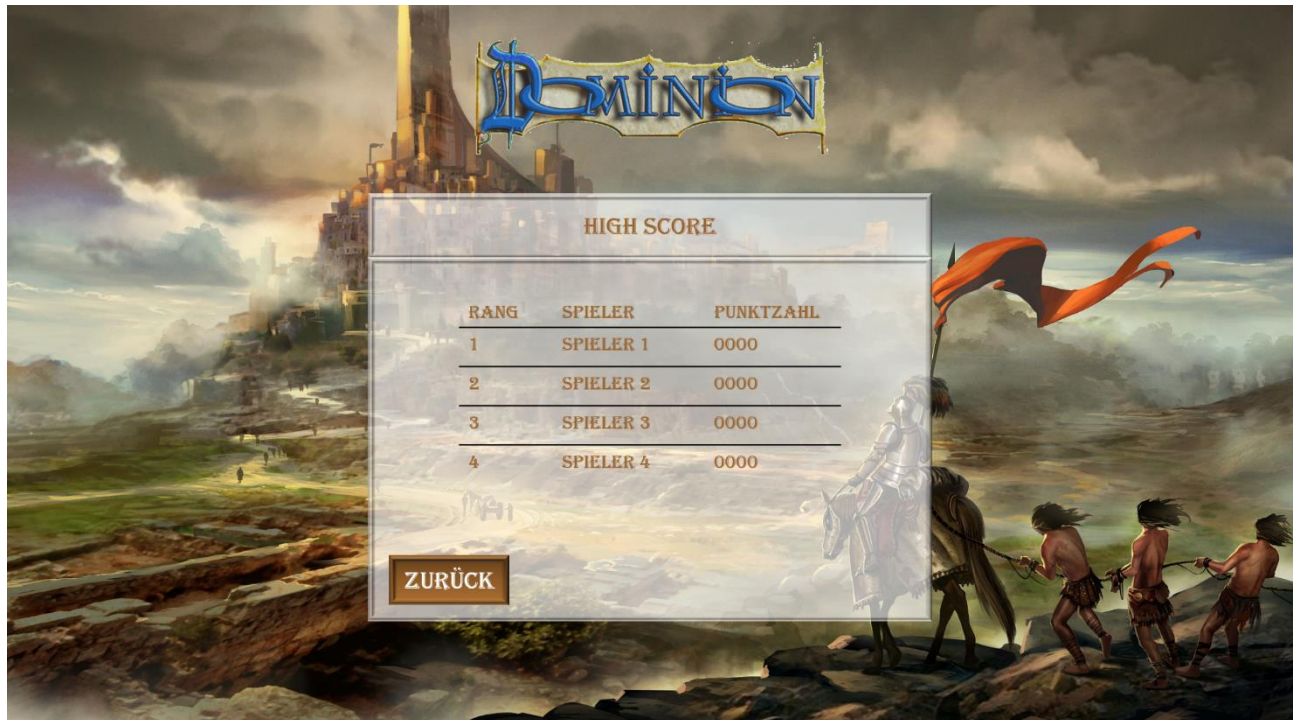
|                        |   |                           |  |
|------------------------|---|---------------------------|--|
|                        | te?                                     |                           |  |
|                        | 3.1 Ja -> Highscore aktualisieren.      | 3.2 Nein -> Keine Aktion. |  |
| <b>Ausgaben</b>        | -                                       |                           |  |
| <b>Nachbedingungen</b> | Die Spieler können das Spiel verlassen. |                           |  |

|                          |   |                    |  |
|--------------------------|---|--------------------|--|
| <b>Name</b>              | <b>Spiel beenden</b>                            |                    |  |
| <b>Use Case ID</b>       | 308   |                    |  |
| <b>Beschreibung</b>      | Das Spiel wird beendet.                         |                    |  |
| <b>Auslöser</b>          | Der Benutzer will das beendete Spiel verlassen. |                    |  |
| <b>Vorbedingungen</b>    | Use Case 307                                    |                    |  |
| <b>Eingaben</b>          | -   |                    |  |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>                                 | <b>Alternative</b> |  |
|                          | 1. Der Benutzer klickt auf «Spiel verlassen»    |                    | Anwendung verlassen  |
|                          | 2. Der Benutzer kehrt in das Hauptmenü zurück.  |                    | Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?»                                |
|                          |   |                    | «OK» anklicken -> Anwendung beenden<br>«Abbrechen» anklicken -> Anwendung läuft weiter |
| <b>Ausgaben</b>          | -   |                    |  |
| <b>Nachbedingungen</b>   | Der Benutzer ist im Hauptmenü                   |                    |  |

## 2. GUI Mockups









Inspiziert von: [www.dominion.games](http://www.dominion.games)

### 3. Test Cases

#### 100 - Applikation starten/beenden

|                            |   |                    |
|----------------------------|---|--------------------|
| <b>Name</b>                | <b>Anwendung starten</b>  |                    |
| <b>Test Case ID</b>        | T101  |                    |
| <b>Annahme</b>             | Der Benutzer muss die Applikation auf einem Gerät installiert haben, welche fähig ist die Applikation zu starten. |                    |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>   | <b>Alternative</b> |
|                            | 1. Datei ausführen anklicken.   |                    |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Die Anwendung wird gestartet. Der Login-Bildschirm erscheint.   |                    |

|                            |   |   |
|----------------------------|---|---|
| <b>Name</b>                | <b>Login ausführen</b>  |   |
| <b>Test Case ID</b>        | T102  |   |
| <b>Annahme</b>             | -   |   |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>   | <b>Alternative</b>  |
|                            | 1.1 Der Benutzer gibt einen gültigen (Buchstaben und Zahlen) Benutzernamen ein. | 1.2 Der Benutzer gibt einen ungültigen (Sonderzeichen) Benutzernamen ein. |
|                            | 2.1 Der Benutzer klickt auf «Anmelden».   | 2.2 Der Benutzer kann sich nicht anmelden.                                |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Der Benutzer wurde erfolgreich angemeldet und ins Hauptmenu weitergeleitet.     |   |

|                          |  |   |
|--------------------------|--|---|
| <b>Name</b>              | <b>Anwendung beenden</b>   |   |
| <b>Test Case ID</b>      | T103   |   |
| <b>Annahme</b>           | -  |   |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b>  |
|                          | 1. Der Benutzer klickt auf «Anwendung verlassen» oder auf Fenster schliessen (X).          |   |
|                          | 2.1 Der Benutzer klickt bei der Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden» auf | 2.2 Der Benutzer klick bei der Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden» auf |



|                            |                              |              |
|----------------------------|------------------------------|--------------|
|                            | werden?» auf «OK»            | «Abbrechen». |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Die Anwendung wurde beendet. |              |

## 200 - Menü

|                            |   |                    |
|----------------------------|---|--------------------|
| <b>Name</b>                | <b>Einer Lobby beitreten</b>                        |                    |
| <b>Test Case ID</b>        | T201  |                    |
| <b>Annahme</b>             | Es besteht bereits eine Lobby.                      |                    |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>                                     | <b>Alternative</b> |
|                            | 1. Der Benutzer klickt auf «Lobby betreten».        |                    |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Der Benutzer wird zu der Spiellobby weitergeleitet. |                    |

|                            |  |                    |
|----------------------------|--|--------------------|
| <b>Name</b>                | <b>Eine Lobby eröffnen</b>   |                    |
| <b>Test Case ID</b>        | T201-1   |                    |
| <b>Annahme</b>             | Es besteht keine Lobby.  |                    |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b> |
|                            | 1. Der Benutzer klickt auf «Lobby betreten».                             |                    |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Der Benutzer wird zu der Spiellobby weitergeleitet und wird Spielleiter. |                    |

|                            |   |                    |
|----------------------------|---|--------------------|
| <b>Name</b>                | <b>Spielkarten selber auswählen</b>   |                    |
| <b>Test Case ID</b>        | T202  |                    |
| <b>Annahme</b>             | Der Spielleiter will die Karten eigens auswählen und nicht durch Zufall auswählen lassen. |                    |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>   | <b>Alternative</b> |
|                            | 1. Der Spielleiter klickt auf «Einstellungen» und anschliessend auf «Karten wählen».      |                    |
|                            | 2. Der Spielleiter wählt mindestens 5 verschiedene Karten aus.                            |                    |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Der Spielleiter wird zur Lobby zurückgeleitet.  |                    |

|                            |   |                    |
|----------------------------|---|--------------------|
| <b>Name</b>                | Spielkarten durch Zufall auswählen lassen   |                    |
| <b>Test Case ID</b>        | T202-1  |                    |
| <b>Annahme</b>             | Der Spielleiter will die Karten durch Zufall auswählen.   |                    |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>   | <b>Alternative</b> |
|                            | 1. Der Spielleiter klickt auf «Einstellungen» und anschliessend auf «Zufällige Karten auswählen». |                    |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Es wurden durch Zufall 5 verschiedene Karten ausgewählt.  |                    |

|                            |  |                    |
|----------------------------|--|--------------------|
| <b>Name</b>                | <b>Spiel starten</b>   |                    |
| <b>Test Case ID</b>        | T203   |                    |
| <b>Annahme</b>             | Es sind 2-4 Spieler in der Lobby.  |                    |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b> |
|                            | 1. Der Spielleiter klickt auf «Spiel Starten».   |                    |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Die Reihenfolge der Spieler wurde bestimmt, Kartenstapel und Ziehstapel sind generiert worden. |                    |

|                            |  |                    |
|----------------------------|--|--------------------|
| <b>Name</b>                | <b>Highscore Liste anzeigen</b>          |                    |
| <b>Test Case ID</b>        | T204                                     |                    |
| <b>Annahme</b>             | -  |                    |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>                          | <b>Alternative</b> |
|                            | 1. Der Benutzer klickt auf «Highscores». |                    |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Die Highscore-Liste wird angezeigt.      |                    |

## 300 – Spiel

|                            |  |                            |
|----------------------------|--|----------------------------|
| <b>Name</b>                | <b>Karte vom Nachziehstapel ziehen</b>   |                            |
| <b>Test Case ID</b>        | T301   |                            |
| <b>Annahme</b>             | Der Benutzer hat seinen Zug beendet oder das Spiel beginnt.                      |                            |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b>         |
|                            | 1.1 Das Spiel beginnt.   | 1.2 Der Zug wurde beendet. |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Der Benutzer erhält automatisch 5 Karten aus seinem Nachziehstapel auf die Hand. |                            |

|                            |  |                    |
|----------------------------|--|--------------------|
| <b>Name</b>                | <b>Aktionskarte spielen</b>  |                    |
| <b>Test Case ID</b>        | T302   |                    |
| <b>Annahme</b>             | -  |                    |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b> |
|                            | 1. Der Benutzer klickt auf die gewünschte Karte.                   |                    |
|                            | 2. Der Benutzer klickt beim entstehenden Popup auf «Karte spielen» |                    |
|                            | 3. Die Karte führt ihre Aktion aus.                                |                    |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Die Karte wurde ausgespielt und ihre Aktion ausgeführt.            |                    |

|                          |  |   |
|--------------------------|--|---|
| <b>Name</b>              | <b>Karte zum Kauf auswählen</b>                                    |   |
| <b>Test Case ID</b>      | T303   |   |
| <b>Annahme</b>           | -  |   |
| <b>Ablauf (Szenario)</b> | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b>  |
|                          | 1. Der Benutzer klickt auf die gewünschte Karte auf dem Spielfeld. |   |
|                          | 2. Der Benutzer klickt beim entstehenden Popup auf «Karte kaufen». |   |
|                          | 3.1 Der Benutzer wählt die Geldkarten aus, mit denen er            | 3.2 Der Benutzer erhält eine Meldung «Nicht genügend Geld vorhanden». |

|                            |   |  |
|----------------------------|---|--|
|                            | bezahlen möchte.  |  |
|                            | 4. Der Benutzer klickt auf «Kauf bestätigen».   |  |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Die Karte wurde gekauft und auf den Ablagestapel gelegt. Die verwendeten Geldkarten bleiben offen liegen. |  |

|                            |  |                    |
|----------------------------|--|--------------------|
| <b>Name</b>                | <b>Karten ablegen</b>  |                    |
| <b>Test Case ID</b>        | T304   |                    |
| <b>Annahme</b>             | -  |                    |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b> |
|                            | 1. Der Benutzer klickt auf «Zug beenden»                                     |                    |
|                            | 2. Alle übrigen Karten werden automatisch auf den Ablagestapel gelegt.       |                    |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Der Benutzer hat eine leere Hand und die Karten liegen auf dem Ablagestapel. |                    |

|                            |   |                    |
|----------------------------|---|--------------------|
| <b>Name</b>                | <b>Ablagestapel mischen</b>   |                    |
| <b>Test Case ID</b>        | T305  |                    |
| <b>Annahme</b>             | Nachziehstapel leer   |                    |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>   | <b>Alternative</b> |
|                            | 1. Das System mischt automatisch den Ablagestapel.                          |                    |
|                            | 2. Ablagestapel wird zum Nachziehstapel.                                    |                    |
|                            | 3. Falls der Benutzer noch Karten ziehen muss, werden diese nachgezogen.    |                    |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Der Nachziehstapel wurde erneuert und allfällige Karten wurden nachgezogen. |                    |

|                            |  |   |
|----------------------------|--|---|
| <b>Name</b>                | <b>Spiel abbrechen</b>   |   |
| <b>Test Case ID</b>        | T306   |   |
| <b>Annahme</b>             | -  |   |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>  | <b>Alternative</b>  |
|                            | 1. Der Benutzer klickt auf «Spiel abbrechen» oder auf Fenster schliessen (X).  |   |
|                            | 2.1 Der Benutzer klickt bei der Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?» auf «OK»   | 2.2 Der Benutzer klickt bei der Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden» auf «Abbrechen». |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Der Benutzer ist deaktiviert und wird für den Rest des Spiels ignoriert, damit das Spiel weiter läuft. Der Benutzer selbst kehrt ins Hauptmenü zurück. |   |

|                            |   |                    |
|----------------------------|---|--------------------|
| <b>Name</b>                | <b>Sieger anzeigen</b>  |                    |
| <b>Test Case ID</b>        | T307  |                    |
| <b>Annahme</b>             | Spielende ist erreicht.   |                    |
| <b>Ablauf (Szenario)</b>   | <b>Standard</b>   | <b>Alternative</b> |
|                            | 1. Die Rangliste wird angezeigt.  |                    |
| <b>Erwartetes Resultat</b> | Die Benutzer sehen die Rangliste und können ins Hauptmenü zurückkehren. |                    |