

	Felhasználói Eset	Leírás	
1	Alkalmazás indítása	GIVEN:	Az alkalmazás telepítve van
		WHEN:	Az alkalmazás indítása
		THEN:	A játéklablak megjelenik és egy ablakon ki kell választani a nehézségi szintet
2	Nehézségi szint kiválasztása	GIVEN:	Az alkalmazás fut
		WHEN:	Az alkalmazás indítása vagy új játék kezdése
		THEN:	A felhasználó a megjelenő ablakon kiválasztja a kívánt nehézségi szintet
3	Kilépés	GIVEN:	Az alkalmazás fut
		WHEN:	A „File” menüpont kilépés opciójának vagy az ablak „X” ikonjára való kattintás
		THEN:	Az alkalmazás bezárul
4	Mentés	GIVEN:	Az alkalmazás fut és egy játék folyamatban van
		WHEN:	A „File” menüpont alatti „Mentés” -re való kattintás
		THEN:	A játékállás mentésre kerül későbbi felhasználásra
5	Betöltés	GIVEN:	Egy helyesen mentett és jó formátumú file létezése
		WHEN:	A „File” menüpont alatti „Betöltés” -re való kattintás
		THEN:	A játék folytatódik a mentett állapottól
6	Torony kiválasztása	GIVEN:	„Tornyok” interfész elem kiválasztva van
		WHEN:	Egy a megjelenő épületekre való kattintás
		THEN:	A torony kiválasztásra kerül későbbi elhelyezésre, továbbá az <i>infopanelen</i> megjelennek a kiválasztott torony attribútumai
7	Képesség kiválasztása	GIVEN:	„Képességek” interfész elem kiválasztva van
		WHEN:	Egy a megjelenő képesség egyikére való kattintás
		THEN:	A képesség kiválasztásra kerül későbbi használatra, továbbá az <i>infopanelen</i> megjelennek a kiválasztott képesség attribútumai
8	Torony lerakása	GIVEN:	Egy torony kiválasztva van és a hozzá rendelt értéknél nagyobb a felhasználó nyersanyag készlete
		WHEN:	A játékmezőre kattintva
		THEN:	A felhasználó nyersanyagkészletéből levonódik a torony értéke és a torony elhelyezésre kerül a játékpályán
9	Képesség használása	GIVEN:	Egy képesség kiválasztva van és a hozzárendelt értéknél nagyobb a felhasználó nyersanyag készlete
		WHEN:	A játékmezőre kattintva
		THEN:	A felhasználó nyersanyagkészletéből levonódik a képesség értéke és a képesség leírás alapján kiváltja a kívánt hatást
10	Parancs megszakítása	GIVEN:	Egy képesség vagy torony ki van választva, de még nincs lerakva vagy használva
		WHEN:	Az egér jobb oldali gombjának lenyomása
		THEN:	A kiválasztás megszűnik
11		GIVEN:	A játék fut és a játékpályán létezik entitás

	Játékcella kiválasztása	WHEN:	Az entitásra való kattintás esetén
		THEN:	Az <i>infopanelen</i> megjelennek a kiválasztott entitás információi