|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Felhasználói Eset** | **Leírás** | |
| **1** | Alkalmazás indítása | GIVEN: | Az alkalmazás telepítve van |
| WHEN: | Az alkalmazás indítása |
| THEN: | A játékablak 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 *infopanel*en megjelennek a kiválaszott 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 *infopanel*en 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** | Játékcella kiválasztása | GIVEN: | A játék fut és a játékpályán létezik entitás |
| WHEN: | Az entitásra való kattintás esetén |
| THEN: | Az *infopanel*en megjelennek a kiválaszott entitás információi |