

(1) תרחיש שימוש: רישום למערכת.

תרחיש טוב: רישום מוצלח למערכת: המשתמש הכניס פרטים תקינים והצליח להירשם למערכת. ביטול הרשמה: המשתמש החליט לבטל את הרשמתו והוא הוחזר למסך הראשי.

תרחיש רע: שם משתמש קיים: המערכת תודיע כי השם נמצא בשימוש וצריך לבחור שם אחר. תרחיש עצוב: שדה לא תקין: במידה ואחד מהשדות אינו תקין(למשל אותיות במספר טלפון וכדומה), המערכת תודיע על כך למשתמש ויהיה עליו לתקן זאת.

(2) תרחיש שימוש: התחברות למערכת.

תרחיש טוב: התחברות מוצלחת למערכת: המשתמש הכניס שם משתמש וסיסמא נכונים והתחבר למערכת. תרחיש רע: שם משתמש לא קיים: המערכת תודיע כי השם אינו נמצא במערכת. סיסמא לא נכונה: המערכת תודיע כי הסיסמא שהוכנסה אינה מתאימה לשם המשתמש. תרחיש עצוב: שדה לא תקין: במידה ואחד מהשדות אינו תקין(למשל שדה ריק וכדומה), המערכת תודיע על כך למשתמש ויהיה עליו לתקן זאת.

(3) תרחיש שימוש: התנתקות מהמערכת.

תרחיש טוב: התנתקות מוצלחת מהמערכת: המערכת שואלת את המשתמש האם הוא רוצה להתנתק ממנה. המשתמש עונה "כן" והוא אכן מתנתק מהמערכת. ביטול התנתקות: המשתמש לא מעוניין להתנתק מהמערכת, עונה "לא" ונשאר מחובר. תרחיש רע: ההתנתקות לא בוצעה בהצלחה, המשתמש עדיין מחובר למערכת. תרחיש עצוב: ללא.

(4) תרחיש שימוש: עריכת פרופיל משתמש.

תרחיש טוב: עריכת פרופיל מוצלחת: המשתמש הכניס פרטים תקינים והמערכת שינתה את פרטיו. ביטול עריכה: המשתמש החליט לבטל את העריכה והוא הוחזר למסך המשתמש המחובר. תרחיש רע: סיסמא לא תקינה: המערכת תודיע כי הסיסמא לא תקינה(למשל, מכילה פחות מ-8 תווים) והמשתמש צריך לבחור סיסמא אחרת. תרחיש עצוב: שדה לא תקין: במידה ואחד מהשדות אינו תקין(למשל אותיות במספר טלפון וכדומה), המערכת תודיע על כך למשתמש ויהיה עליו לתקן זאת.

(5) תרחיש שימוש: יצירת משחק חדש.

תרחיש טוב: יצירת משחק מוצלחת: המשתמש בחר משחק תקין, והמערכת יצרה את המשחק בהצלחה. ביטול יצירת משחק: המשתמש החליט לבטל את יצירת המשחק והוא הוחזר למסך המשתמש המחובר. תרחיש רע: סוג משחק לא נבחר: המערכת תודיע כי לא נבחר סוג המשחק, ותבקש מהמשתמש לבחור שוב את סוג המשחק. תרחיש עצוב: ללא.

(6) תרחיש שימוש: הצטרפות למשחק קיים.

תרחיש טוב: הצטרפות מוצלחת למשחק: המשתמש בחר משחק מרשימת המשחקים שאליהם הוא יכול להצטרף, והמערכת צירפה את השחקן בהצלחה. ביטול הצטרפות למשחק: המשתמש החליט לבטל את הצטרפותו למשחק והוא הוחזר למסך בו מוצגת רשימת המשחקים שאליהם הוא יכול להצטרף. תרחיש רע: משחק לא נבחר: המערכת תודיע כי לא נבחר משחק, ותבקש מהמשתמש לבחור שוב את המשחק שברצונו להצטרף אליו. תרחיש עצוב: אין תוצאות: עבור המשתמש הנ"ל אין משחקים קיימים אליהם הוא יכול להצטרף.

(7) תרחיש שימוש: צפייה במשחק קיים.

תרחיש טוב: צפייה מוצלחת במשחק : המשתמש בחר משחק מרשימת המשחקים שבהם הוא יכול לצפות והמערכת מאפשרת לו לצפות במשחק בהצלחה.

ביטול צפייה במשחק: המשתמש החליט לבטל את צפייתו במשחק והוא הוחזר למסך בו מוצגת רשימת המשחקים שבהם הוא יכול לצפות.

תרחיש רע: משחק לא נבחר: המערכת תודיע כי לא נבחר משחק , ותבקש מהמשתמש לבחור שוב את המשחק שברצונו לצפות בו.

תרחיש עצוב: אין תוצאות: עבור המשתמש הנ"ל אין משחקים קיימים בהם הוא יכול לצפות.

(8) תרחיש שימוש: יציאה ממשחק.

תרחיש טוב: יציאה מוצלחת מהמערכת: המערכת שואלת את המשתמש האם הוא רוצה לצאת מהמשחק. המשתמש עונה "כן" והוא אכן יוצא מהמשחק.

ביטול יציאה: המשתמש לא מעוניין לצאת מהמשחק , עונה "לא" ונשאר בתוך המשחק.

תרחיש רע: היציאה לא בוצעה בהצלחה , המשתמש עדיין נשאר במשחק.

תרחיש עצוב: ללא.

(9) תרחיש שימוש: צפייה במשחק שנגמר.

תרחיש טוב: צפייה מוצלחת במשחק שנגמר : המשתמש בחר משחק מרשימת המשחקים שנגמרו שבהם הוא יכול לצפות והמערכת מאפשרת לו לצפות במשחק בהצלחה.

ביטול צפייה במשחק שנגמר: המשתמש החליט לבטל את צפייתו במשחק שנגמר והוא

הוחזר למסך בו מוצגת רשימת המשחקים שנגמרו שבהם הוא יכול לצפות.

תרחיש רע: משחק לא נבחר: המערכת תודיע כי לא נבחר משחק , ותבקש מהמשתמש לבחור שוב את

המשחק שנגמר שברצונו לצפות בו.

תרחיש עצוב: אין תוצאות: עבור המשתמש הנ"ל אין משחקים שנגמרו בהם הוא יכול לצפות.

(10) תרחיש שימוש: שמירת מהלכים מועדפים ממשחקים שנגמרו.

תרחיש טוב: שמירה בוצעה בהצלחה- המשתמש בחר מהלך מועדף ממשחק שנגמר והוא נשמר בהצלחה.

תרחיש רע: מהלך לא נבחר: המערכת תודיע כי לא נבחר מהלך , ותבקש מהמשתמש לבחור שוב את המהלך שברצונו לשמור.

תרחיש עצוב: ללא.

(11) תרחיש שימוש: מציאת משחקים קיימים שניתן להצטרף אליהם.

תרחיש טוב: נמצאו משחקים קיימים שניתן להצטרף אליהם: המשתמש קיבל רשימת משחקים קיימים שהוא יכול להצטרף אליהם.

תרחיש רע: ללא.

תרחיש עצוב: אין תוצאות: עבור המשתמש הנ"ל אין משחקים קיימים אליהם הוא יכול להצטרף.

(12) תרחיש שימוש: שמירת פעולת משתמש במשחק.

תרחיש טוב: הפעולה שביצע המשתמש נשמרה בהצלחה.

תרחיש רע: מידע פגום: המידע שנשמר אינו תקין/נכון.

תרחיש עצוב: הפעולה שביצע המשתמש לא נשמרה.

(13) תרחיש שימוש: שמירת חלוקת קלפים בתור.

תרחיש טוב: חלוקת הקלפים בתור נשמרה בהצלחה.

תרחיש רע: מידע פגום: המידע שנשמר אינו תקין/נכון.

תרחיש עצוב: חלוקת הקלפים בתור לא נשמרה.

14) תרחיש שימוש: שמירת תחילת המשחק.
תרחיש טוב: תחילת המשחק נשמרה בהצלחה.
תרחיש רע: מידע פגום: המידע שנשמר אינו תקין/נכון.
תרחיש עצוב: תחילת המשחק לא נשמרה.

15) תרחיש שימוש: שמירת סוף המשחק.
תרחיש טוב: סוף המשחק נשמר בהצלחה.
תרחיש רע: מידע פגום: המידע שנשמר אינו תקין/נכון.
תרחיש עצוב: סוף המשחק לא נשמר.

16) תרחיש שימוש: יצירת רשימת משחקים קיימים שניתן לצפות בהם.
תרחיש טוב: רשימת המשחקים הקיימים שניתן לצפות בהם נוצרה בהצלחה.
תרחיש רע: מידע פגום: המידע שנוצר אינו תקין/נכון.
תרחיש עצוב: אין תוצאות: רשימת המשחקים הקיימים שניתן לצפות בהם ריקה.

17) תרחיש שימוש: הוספת שחקן לליגה.
תרחיש טוב: השחקן התווסף לליגה בהצלחה.
תרחיש רע: השחקן לא התווסף לליגה.
תרחיש עצוב: ללא.

18) תרחיש שימוש: הסרת שחקן מליגה.
תרחיש טוב: השחקן הוסר מהליגה בהצלחה.
תרחיש רע: השחקן לא הוסר מהליגה.
תרחיש עצוב: ללא.

19) תרחיש שימוש: ערבוב חפיסת הקלפים.
תרחיש טוב: החפיסה עורבבה בהצלחה.
תרחיש רע: החפיסה לא עורבבה בהצלחה.
תרחיש עצוב: ללא.

20) תרחיש שימוש: הימור.
תרחיש טוב: הימור מוצלח של שחקן: השחקן מבצע הימור, המערכת שואלת האם הוא בטוח בכך והוא עונה "כן". ביטול הימור: המשתמש מתחרט על ההימור, עונה "לא" ונשאר בתוך המשחק.
תרחיש רע: ההימור לא התבצע בהצלחה.
תרחיש עצוב: ללא.

21) תרחיש שימוש: הימור עיור.
תרחיש טוב: הימור מוצלח של שחקן: השחקן מבצע הימור, המערכת שואלת האם הוא בטוח בכך והוא עונה "כן". ביטול הימור: המשתמש מתחרט על ההימור, עונה "לא" והמערכת מציגה לו אפשרויות שוב.
תרחיש רע: ההימור לא התבצע בהצלחה.
תרחיש עצוב: ללא.

22) תרחיש שימוש: פרישה מסיבוב.
תרחיש טוב: פרישה של שחקן: השחקן מגיש בקשה לפרוש מהסיבוב, המערכת שואלת האם הוא בטוח בכך והוא עונה "כן". ביטול הימור: המשתמש מתחרט על ההימור, עונה "לא" ונשאר בתוך הסיבוב.
תרחיש רע: הפרישה מהסיבוב לא התבצע בהצלחה.
תרחיש עצוב: ללא.

23) תרחיש שימוש: ביצוע check.

תרחיש טוב: שחקן ביצע check בהצלחה : השחקן מגיש בקשה לבצע check , המערכת שואלת האם הוא בטוח בכך והוא עונה "כן". ביטול ההחלטה : המשתמש מתחרט על ההחלטה , עונה "לא" והמערכת מציגה לו את האופציות האפשריות.

תרחיש רע: השחקן לא הצליח לבצע check בהצלחה.

תרחיש עצוב: ללא.