

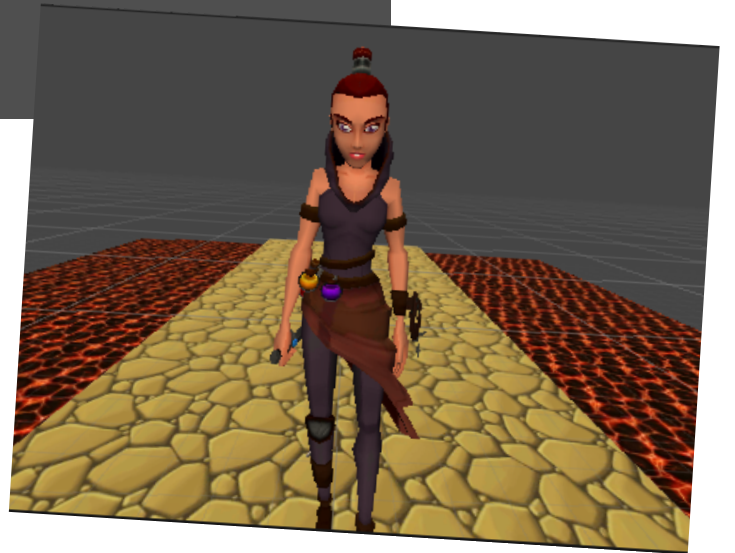
# “Regular Fight”

## Test Senaryoları



INFINITE SPARK GAMES

Time to have fun!



SAKARYA  
ÜNİVERSİTESİ

TEST NO	TEST ADI	TEST ADIMLARI	SONUÇ	DURUM
1	Oyuna giriş	Oyuna giriş yapıldı.	Giriş başarılı oldu.	GEÇTİ
2	Ana menü başla (GO) tuşu	Ana menüde başla (GO) tuşuna basıldı.	Oyun sorunsuz şekilde başladı.	GEÇTİ
3	Ana menü ayarlar(SETTINGS) tuşu	Ana menüde ayarlar (SETTINGS) tuşuna basıldı.	Ayarlar ekranı gelmedi	KALDI
4	Ana menü alışveriş (SHOP) tuşu	Ana menüde alışveriş (SHOP) tuşuna basıldı.	Karakterler(CHARACTERS) ve haritalar(MAPS) ekranı açıldı.	GEÇTİ
5	Ayarlar	Ses açma kapama denendi.	Başarılı şekilde ses açılıp kapandı.	GEÇTİ
6	Archer özel yetenek barı	Archer özel yeteneğini(çoklu ok atma) kullanıldı.	Oklarla düşman vuruldu.	GEÇTİ
7	Warrior özel yetenek barı	Warrior özel yeteneğini(kalkan) kullanıldı.	Kalkanlar karakteri korudu.	GEÇTİ
8	Assasin özel yetenek barı	Assasin özel yeteneğini(görünmez olma) kullanıldı.	Düşman atışlarının içinden geçti.	GEÇTİ
9	Archer'a yön verme	Archer'a sağ sol yönleri verildi.	Karakter sağa ve sola başarılı bir şekilde hareket etti.	GEÇTİ
10	Warrior'a yön verme	Warrior'a sağ sol yönleri verildi.	Karakter sağa ve sola başarılı bir şekilde hareket etti.	GEÇTİ
11	Assasin'e yön verme	Assasin'e sağ sol yönleri verildi.	Karakter sağa ve sola başarılı bir şekilde hareket etti.	GEÇTİ
12	Archer'ın güç barı ve özel gücü	Archer'ın güç barı dolana kadar düşman vuruldu.	Archer'ın özel gücü kullanılabilir hale geldi.	GEÇTİ
13	Warrior'ın güç barı ve özel gücü	Warrior'ın güç barı dolana kadar düşman vuruldu.	Warrior'ın özel gücü kullanılabilir hale geldi.	GEÇTİ
14	Assasin'in güç barı ve özel gücü	Assasin'in güç barı dolana kadar düşman vuruldu.	Assasin'in özel gücü kullanılabilir hale geldi.	GEÇTİ
15	Karakterin harita sınırları	Karakterle harita dışına çıkmaya çalışıldı.	Harita dışına olması gerektiği gibi çıkmadı.	GEÇTİ
16	Oyun Müziği	Oyun müziği bitene kadar oynandı.	Oyun müziği bitince tekrar başlamıyor.	KALDI
17	Oyunu archer ile kaybetmek	Bilerek bir canlı ateşine ve canlının kendisine çarpıldı.	Karakterin canı azaldı	GEÇTİ
18	Oyunu warrior ile kaybetmek	Bilerek bir canlı ateşine çarpıldı.	Karakterin canı azaldı	GEÇTİ
19	Oyunu assasin ile kaybetmek	Bilerek bir canlı ateşine çarpıldı.	Karakterin canı azaldı	GEÇTİ
20	Archer ile can kaybetme	Bilerek bir canlıya çarpıldı.	Karakterin bir canı olması gerektiği gibi gitti.	GEÇTİ
21	Warrior ile can kaybetme	Bilerek bir canlıya çarpıldı.	Karakter karşısındaki düşman canlıyı öldürdü	GEÇTİ
22	Assasin ile can kaybetme	Bilerek bir canlıya çarpıldı.	Karakter karşısındaki düşman canlıyı öldürdü.	GEÇTİ
23	Archer ile ölme	Bilerek can bitirildi.	Archer öldü.	GEÇTİ
24	Warrior ile ölme	Bilerek can bitirildi.	Warrior öldü.	GEÇTİ
25	Assasin ile ölme	Bilerek can bitirildi.	Assasin öldü.	GEÇTİ
26	Oyun içi altın biriktirme	İlerledikçe altın birikiyor mu diye denendi.	Oyunda ilerledikçe altın birikiyor.	GEÇTİ
27	Yeni harita açma	Toplanan altın ile yeni harita açmaya çalışıldı.	Yeni harita düzgün bir biçimde açıldı.	GEÇTİ
28	Yeni karakter açma	Toplanan altın ile yeni karakter açmaya çalışıldı.	Yeni karakter düzgün bir biçimde açıldı.	GEÇTİ
29	Harita farklılığı	Yeni açılan haritada daha fazla altın var mı diye kontrol edildi.	Yeni açılan haritada daha fazla toplanabilir altın var.	GEÇTİ