**ID:** TC

**Tytuł:**

Działanie bramki

**Warunki początkowe:**

1. Użytkownik musi posiadać pobraną aplikację Mr Buggy 3
2. Użytkownik musi mieć włączoną aplikację na „Zadanie #18”

**Kroki:**

1. Użytkownik z list rozwijanych wybiera liczbę
2. Użytkownik klika przycisk „Oblicz”

**Oczekiwany rezultat:**

Użytkownik w etykiecie „Wejście 1 AND Wejście 2 = x” w miejscu „x” dostaje wynik 1

**Dane testowe:**

1. Wejście 1: 1
2. Wejście 2: 1