**User Acceptance Testing**

| **User Acceptance Testing** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
| **Project Name:** | Jpacman | **Project ID:** | - | | |
| **Customer/User** | Phudit | **Designer:** | Apichai Tuppoota, Pongsaton Ngonmanee | | |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **Item #** | **Acceptance Criteria or Requirement** | **Expected Result** | **Test Result** | **Test Date** | **Comments** |
| 1 | กดไปหน้า Score | ไปยังหน้า UI ของหน้า Score | Accept | 20/3/2566 |  |
| 2 | หน้า "Score" กดปุ่ม "Back" | แสดง UI หน้าเมนูหลัก | Accept | 20/3/2567 |  |
| 3 | หน้าเมนูหลักกดปุ่ม "Start" | แสดง UI หน้าเลือกด่าน | Accept | 20/3/2568 |  |
| 4 | หน้าเลือกด่านกดปุ่ม "ฺBack" | ย้อนกลับไปที่ UI หน้าเมนูหลัก | Accept | 20/3/2569 |  |
| 5 | หน้าเลือกด่าน กดเลือกด่าน 1 | ปุ่มด่านที่เลือกเปลี่ยนเป็นสีเขียว และแสดงตัวอย่างด่าน | Accept | 20/3/2570 |  |
| 6 | หน้าเลือกด่าน เลือกด่าน แล้วกด "Next" | แสดง UI หน้าเลือกความยาก | Accept | 20/3/2571 |  |
| 7 | หน้าเลือกความยากสามารถเลือกระดับความยาก | เมื่อเลือกระดับความยากจะมีภาพการเลือกโหมดแสดงอยู่ด้านขวาของ UI | Accept | 20/3/2572 |  |
| 8 | หน้าเลือกความยาก เลือกความยาก แล้วกด "Next" | แสดง UI หน้าเลือกตรีม | Accept | 20/3/2573 |  |
| 9 | หน้าเลือกความยากกดปุ่ม "ฺBack" | ย้อนกลับไปที่ UI หน้าเลือกด่าน | Accept | 20/3/2574 |  |
| 10 | หน้าเลือกตรีม | ไปที่หน้า UI เลือกระดับความยาก | Accept | 20/3/2575 |  |
| 11 | หน้าเลือกตรีม กดเลือกตรีม 1 | แสดงตัวอย่างของตรีมที่เลือก | Accept | 20/3/2576 |  |
| 12 | หน้าเลือกความยากกดปุ่ม "Back" | ย้อนกลับไปที่ UI หน้าเลือกความยาก | Accept | 20/3/2577 |  |
| 13 | หน้าเลือกตรีม กดเลือกตรีม 1 แล้วกด "Start' | แสดง UI หน้าเล่นเกมตามตรีมที่เลือก | Accept | 20/3/2578 |  |
| 14 | ชนเข้ากับ Ghost | แสดง UI ให้เลือกเล่นอีกครั้งหรือกับไปที่หน้าเมนูหลัก | Accept | 20/3/2579 |  |
| 15 | หน้า UI Retry เลือก "Retry" | แสดงหน้าเล่นเกมอีกครั้ง | Accept | 20/3/2580 |  |
| 16 | หน้า UI Retry เลือก "Main Menu" | แสดง UI หน้ากรอกชื่อเพื่อบันทึกการเล่น | Accept | 20/3/2581 |  |
| 17 | เมื่อเก็บ pellet ครบ | แสดง UI หน้ากรอกชื่อเพื่อบันทึกการเล่น | Accept | 20/3/2582 |  |
| 18 | ระบบทำงานได้ตั้งแต่ต้น ยันปิดการทำงาน | ระบบไม่เกิด Error หรือเด้งออกขณะกำลังทำงาน | Accept | 20/3/2583 |  |

**Test Scenario Summary**

| **Use case ID/ Req. ID** | **Scenario ID** | **Test Scenario** | **No. of Test Cases** | **Pass** | **Fail** | **No run** | **Block** | **Remark / Defect ID** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| UC001 | TS001 | กดเปิดหน้า launcher | 1 | 1 | - |  |  | TS001 |
| UC002 | TS002 | หน้าเมนูหลัก เมื่อกดปุ่ม casual | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS003 | หน้าเมนูหลัก เมื่อกดปุ่ม score | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS004 | หน้าการเลือกด่าน เมื่อกดที่ตัวด่าน | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS005 | หน้าการเลือกด่าน เมื่อคลิกปุ่ม "Next" โดยเลือกด่าน | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS006 | หน้าการเลือกด่าน เมื่อคลิกปุ่ม "Next" โดยที่ยังไม่เลือกด่าน | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS007 | หน้าการเลือกด่าน เมื่อกดปุ่ม "Back" | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS008 | หน้าการเลือกความยาก เมื่อกดปุ่ม "Next" โดยเลือกระดับความยาก | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS009 | หน้าการเลือกความยาก เมื่อกดปุ่ม "Next" โดยยังไม่ได้เลือกระดับความยาก | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS010 | หน้าการเลือกความยาก เมื่อกดปุ่ม "Back" | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS011 | หน้าการเลือกตรีมเมื่อกดปุ่ม "Next" โดยเลือกตรีม | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS012 | หน้าการเลือกความยาก เมื่อกดปุ่ม "Next" โดยยังไม่ได้เลือกตรีม | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS013 | หน้าการเลือกความยาก เมื่อกดปุ่ม "Back" | 1 | 1 | - |  |  |  |
| UC003 | TS014 | ผู้เล่นกดปุ่ม "Stop" | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS015 | ผู้เล่นกดปุ่ม "Start" อีกครั้ง | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS016 | เคลื่อนที่เข้าหาช่องที่มี pellet อยู่ | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS017 | เคลื่อนที่เข้าไปหาช่องพื้นที่ว่าง | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS018 | เคลื่อนที่เข้าหาช่องที่เป็นกำแพง | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS019 | เคลื่อนที่ไปยังช่องที่มี Ghost อยู่ | 1 | 1 | - |  |  |  |
| TS020 | ผู้เล่นเคลื่อนที่ไปยังช่องที่มี pellet อันสุดท้าย | 1 | 1 | - |  |  |  |
| UC004 | TS021 | SmokeTest | 10 | 10 | - |  |  |  |
|  |  |  |  | 30 | 0 |  |  | Test Summary Report |

**Test case**

| **Scenario ID** | **Test Case ID** | **Input** | **Expected Result** | **Actual Result** | **Status (Pass/Fail/No run)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TS001 | TC01 | getGame().start() | TRUE | TRUE | Pass |
| TS002 | TC01 | panel.add(StartButton), clickbutton | TRUE | TRUE | Pass |
| TS003 | TC01 | panel.add(ScoreButton), clickbutton | TRUE | TRUE | Pass |
| TS004 | TC01 | panel.add(map1),map1.doClick | TRUE | TRUE | Pass |
| TS005 | TC01 | panel.add(map1),map1.doClick and panel.add(next),next.doClick | TRUE | TRUE | Pass |
| TS006 | TC01 | panel.add(next), next.doClick(), panel.add(easy), easy.doClick(), panel.add(select), select.doClick() | TRUE | TRUE | Pass |
| TS007 | TC01 | panel.add(prev), prev.doClick() | TRUE | TRUE | Pass |
| TS008 | TC01 | Select("Easy"), panel.add(select), select.doClick() | TRUE | TRUE | Pass |
| TS009 | TC01 | panel.add(select), select.doClick() | TRUE | TRUE | Pass |
| TS010 | TC01 | panel.add(prev), prev.doClick() | TRUE | TRUE | Pass |
| TS011 | TC01 | panel.add(select), select.doClick() | TRUE | TRUE | Pass |
| TS012 | TC01 | panel.add(select), select.doClick() | TRUE | TRUE | Pass |
| TS013 | TC01 | panel.add(PreviousButton),  PreviousButton.doClick() | TRUE | TRUE | Pass |
| TS014 | TC01 | game.stop(), game.start() | TRUE | TRUE | Pass |
| TS015 | TC01 | game.stop() | FALSE | FALSE | Pass |
| TS016 | TC01 | move player to EAST , move 1 step | 10 | 10 | Pass |
| TS017 | TC01 | move player to WEST , move 1 step | 10 | 10 | Pass |
| TS018 | TC01 | move player to NORTH , move 1 step | 0 | 0 | Pass |
| TS019 | TC01 | move player to NORTH , move 4 step | FALSE | FALSE | Pass |
| TS020 | TC01 | move player to EAST, move 2 step and WEST 4 step | FALSE | FALSE | Pass |
| TS021 | TC01 | isInProgress() before start | FALSE | FALSE | Pass |
| TC02 | isInProgress() start | TRUE | TRUE | Pass |
| TC03 | point | 0 | 0 | Pass |
| TC04 | move player to EAST , move 1 step | 10 | 10 | Pass |
| TC05 | move player to WEST , move 1 step | 10 | 10 | Pass |
| TC06 | move player to EAST , move 7 step | 60 | 60 | Pass |
| TC07 | move player to NORTH , move 6 step | 120 | 120 | Pass |
| TC08 | move player to WEST , move 2 step | 120 | 120 | Pass |
| TC09 | isAlive() | FALSE | FALSE | Pass |
| TC10 | isInProgress stop | FALSE | FALSE | Pass |

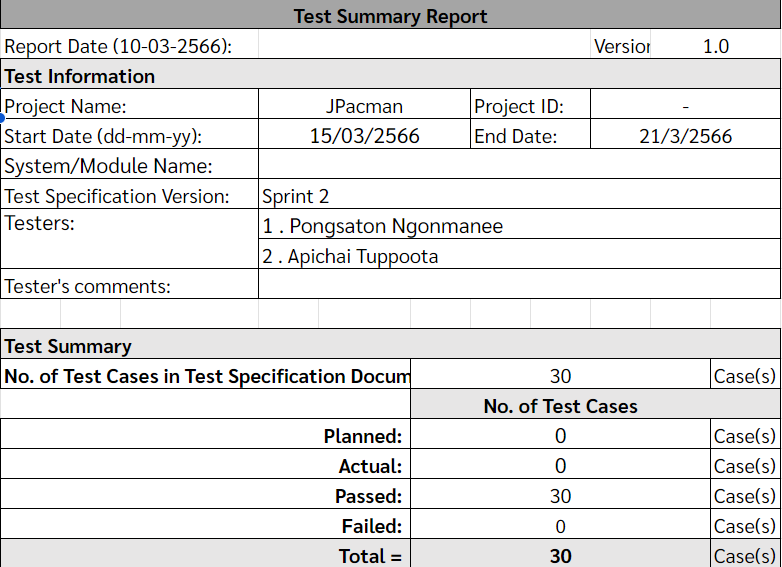
**Requirements Tracability**

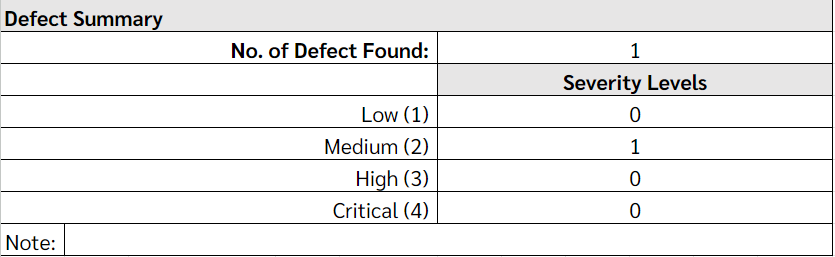
| **Use Case/Requirement** | **Test Scenario ID** | **Design Components** |
| --- | --- | --- |
| Game | TS01 | Class: Game FilPathe/: Game.java |
|  | Method: launch(), level.start(), getGame(), game.start(), game.stop(),  game.isInProgress(), game.levelWon(),  game.levelLost(),level.stop()  File/Path: Game.java  Package test source: nl.tudelft.jpacman |
| Player | TS015 - TS020 | Class: Player, Level File/Path: Level.java Player.java |
|  | Method: isAlive(), isAnyPlayerAlive(), getDirection(), getPlayers()  ,game.stop(), game.start(),launch() , , level.start() level.stop() File/Path: Level.java, ui.java, Player.java, Direction.java Package test source: nl.tudelft.jpacman |
| UI | TS002 - TS013 | Class: HomeUI, MapUI  File/Path: ui.java |
|  | Method: actionPerformed()  File/Path: ui.java  Package test source: nl.tudelft.jpacman |

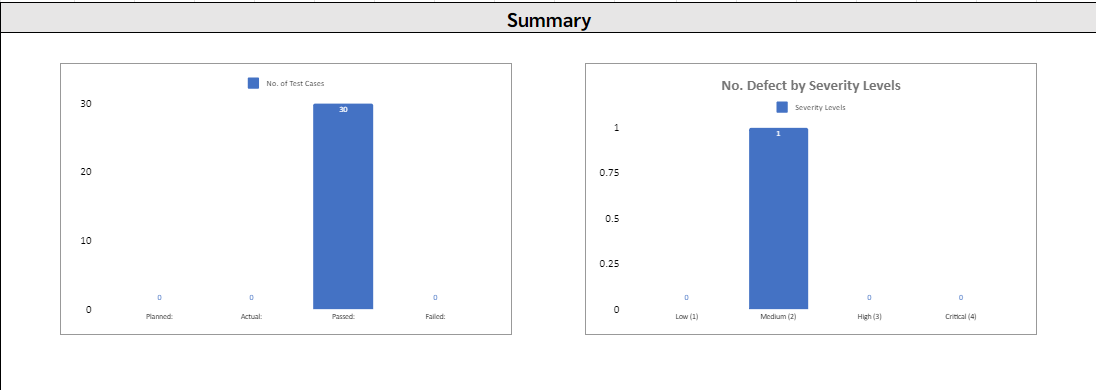
**Defect Summary**

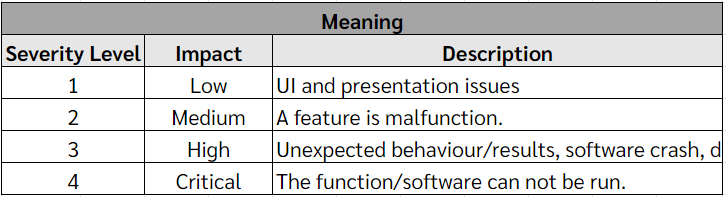
| **No** | **Defect No** | **Defect Title** | **Report Date** | **Defect Details** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | DF01 | การเคลื่อนที่ของ Ghost | 10/3/2566 | จากการทดสอบแบบ Manual ของ Apichai และ Pongsaton พบว่า Ghost สีฟ้าจะมีการเคลื่อนที่แบบผิดปกติเช่น บางครั้งหยุดเดิน ,หันหน้าใส่กำแพงแล้วหยุด, ไม่เคลื่อนที่หา Pacman เลย |

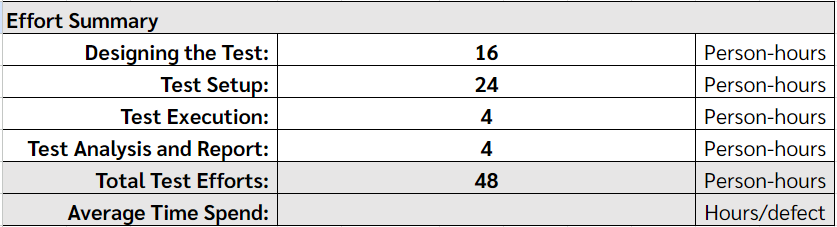
**Test Summary Report**

****

****

****

****

****