Разработал: Бабурин Александр (ПРИ-1)

Протестировал: Зиновьев Константин (ПРИ-1)

Результат тестирование программы “Боец”

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Функциональное требование | Входные данные | Ожидаемый результат | Настоящий результат | Вывод |
| 1. Запуск программы | - | Отображение здоровья игрока, а также оппонент, hp = 10. | Отображение здоровья игрока, а также оппонент, hp = 10. | OK |
| 2. Атака ногой | 1 | Удар ногой отнимает у оппонента 3 hp(цифра 1) | Удар ногой отнимает у оппонента 3 hp(цифра 1) | OK |
| 3. Атака левой рукой | 2 | Удар левой рукой отнимает у оппонента 1 hp(цифра 2) | Удар левой рукой отнимает у оппонента 1 hp(цифра 2) | OK |
| 4. Атака правой рукой | 3 | Удар правой рукой отнимает у оппонента 2 hp(цифра 3) | Удар правой рукой отнимает у оппонента 2 hp(цифра 3) | OK |
| 5. Блокировка | 4 | При блокировке у пользователя отнимается 0 hp (цифра 4) | При блокировке у пользователя отнимается 0 hp | OK |
| 6. Блокировка + критический удар | - | При блокировке пользователь получает 0 урона , кроме критического удара: если был нанесён критический удар, то при блоке урон атаки уменьшится на 1 . | При блокировке пользователь получает 0 урона , кроме критического удара: если был нанесён критический удар, то при блоке урон атаки уменьшится на 1 . | OK |
| 7. Ввод чит-кода на здоровье | 5 | При вводе чит-кода на здоровье(цифра 5) пользователь не получает урона | При вводе чит-кода на здоровье(цифра 5) пользователь не получает урона | OK |
| 8. Ввод чит-кода на критический удар | 6 | При вводе чит-кода на критический удар(цифра 6) все удары пользователя для оппонента - критические | При вводе чит-кода на критический удар(цифра 6) все удары пользователя для оппонента - критические | OK |
| 9. Вывод информации в процессе боя | - | В выводе отображается история атак, выводится которые об атаках, какие атаки были использованы за предыдущий ход, отображается здоровье пользователя и оппонента, написано, какой урон был нанесен за предыдущий шаг. | В выводе отображается история атак, выводится которые об атаках, какие атаки были использованы за предыдущий ход, отображается здоровье пользователя и оппонента, написано, какой урон был нанесен за предыдущий шаг. | OK |
| 10. Промах | - | Если на стороне противника или оппонента генерируется случайным образом генерируется число в диапазоне от 2 до 5, то это означает промах. При промахе ни оппонет, ни пользователь не наносят и не получают урон соответственно | Если на стороне противника или оппонента генерируется случайным образом генерируется число в диапазоне от 2 до 5, то это означает промах. При промахе ни оппонет, ни пользователь не наносят и не получают урон соответственно | OK |
| 11. Критический удар(рандомизация) | - | Если на стороне противника или оппонента генерируется случайным образом генерируется число 12, то оппонент или пользователь наносит критический удар, что на единицу больше обычного удара | Если на стороне противника или оппонента генерируется случайным образом генерируется число 12, то оппонент или пользователь наносит критический удар, что на единицу больше обычного удара | OK |
| 12. Генерация номера атаки у оппонента | - | Генерация случайным образом номера атаки от 1 до 4 и применение атаки к противнику(пользователю) | Генерация случайным образом номера атаки от 1 до 4 и применение атаки к противнику(пользователю) | OK |
| 13. Очередность ударов игроков | - | Оппонент(компьютер) и игрок(пользователь) наносят удары друг другу одновременно. После ударов в консоли выводится, какой вид атаки применил игрок, а какой - оппонент | Оппонент(компьютер) и игрок(пользователь) наносят удары друг другу одновременно. После ударов в консоли выводится, какой вид атаки применил игрок, а какой - оппонент | OK |
| 14. Завершение игры | - | Игра завершается, если здоровье игрока или оппонента достигает нуля. | Игра завершается, если здоровье игрока или оппонента достигает нуля. | OK |
| 15. Реванш после завершения игры | - | При завершении игры предлагается выход из приложения или реванш. Нажатие на реванш приводит к запуску программы с нуля | При завершении игры предлагается выход из приложения или реванш. Нажатие на реванш приводит к запуску программы с нуля | OK |

Вывод: программа является работоспособной и выполняет основные функции, функциональные требования которых указаны в таблице “Результат тестирования программы «Боец»”