### Метод test\_check\_classes

Тест №1

Цель: проверить возможность создания экземпляров классов.

Тип: функциональный.

Входные данные: конструкторы получают экран (из pygame); Cell получает координаты точек; Human, Bot получают цвета игроков.

Ожидаемый результат: успешное создание экземпляров классов.

### Метод test\_check\_create\_game

Тест №2

Цель: проверить работоспособность метода create\_game.

Тип: функциональный.

Входные данные: экран (из pygame), получает координаты точек.

Ожидаемый результат: успешное создание игры.

### Метод test\_check\_generate\_start

Тест №3

Цель: проверить работоспособность метода generate\_start\_point.

Тип: функциональный.

Входные данные: размеры поля.

Ожидаемый результат: генерирование точки, удовлетворяющих нужным критериям.

### Метод test\_check\_generate\_finish

Тест №4

Цель: проверить работоспособность метода generate\_finish\_point.

Тип: функциональный.

Входные данные: размеры поля.

Ожидаемый результат: генерирование точки, удовлетворяющих нужным критериям.

### Метод test\_check\_human\_start\_finish

Тест №5

Цель: проверить работоспособность метода generate\_human\_start\_finish.

Тип: функциональный.

Входные данные: размеры поля.

Ожидаемый результат: генерирование точек, удовлетворяющих нужным критериям.

### Метод test\_check\_bot\_start\_finish

Тест №6

Цель: проверить работоспособность метода generate\_bot\_start\_finish.

Тип: функциональный.

Входные данные: размеры поля.

Ожидаемый результат: генерирование точек, удовлетворяющих нужным критериям.

### Метод test\_remove\_walls

Тест №7

Цель: проверить работоспособность метода remove\_walls.

Тип: функциональный.

Входные данные: два объекта класса Cell.

Ожидаемый результат: функция удаляет нужные стенки

### Метод test\_bot\_step

Тест №8

Цель: проверить работоспособность метода stepNext класса Bot.

Тип: функциональный.

Входные данные: готовое игровое поле, объект класса Bot.

Ожидаемый результат: координаты объекта изменяются на нужные значения.

### Метод test\_human\_step

Тест №9

Цель: проверить работоспособность методы передвижения класса Human.

Тип: функциональный.

Входные данные: готовое игровое поле, объект класса Human.

Ожидаемый результат: координаты объекта изменяются на нужные значения.