

Тест-план проекта Monopoly

1.Объект тестирования

Monopoly-одна из самых популярных игр по всему миру,сложность которой сложной стратегией и обуславливается простыми правилами, скоростью игры и простой стратегией.

Функциональные требования не были выполнены полностью в связи с тем что,во время хода когда игрок попадал на поле противника и у него не было денег чтобы заплатить ренту,игрок не мог продавать монополии и из-за этого проигрывал

Нефункциональные требования выполнены полностью,реализован простой интерфейс программы.

2.Риски

В связи с тем что сторонние сервисы и библиотеки отсутствуют в данном проекте,единственным риском является использование сторонних библиотек,которые могут содержать уязвимости

3.Аспекты тестирования

Для данной игры будет проведен ряд тестов,которые будут включать в себя тестирование следующих частей приложения:тест создания игры,тест потери/получения средств игрока,тест движения игрока по полю,тест полей со случайными событиями,тест попадания в тюрьму,тест обмена между игроками ,тест постройки домов,тест проигрыша игрока

4.Подходы к тестированию

Тестирование будет проходить в ручном режиме в связи с тем,что в игре отсутствует режим игры по сети и вся игра играется с одного ПК,тем самым это даст возможность тестировать весь функционал программы одновременно.

5.Представление результатов

Результаты будут представлены в виде таблицы,содержащей в себе описание теста и его результат.Тест можно считать пройденным только в случае полного совпадения реального результата с ожидаемым,иначе тест считать проваленным.

6.Выводы

Вышеописанные требования позволяют протестировать работу программы и убедиться в ее стабильности,что поможет в разработке дальнейших планов по развитию программы и ее выводу на рынок,так как при сбое того или иного компонента системы можно сделать очередную итерацию разработки и тестирования данного кейса в соответствии с уже одобренными компонентами системы,которые прошли тесты и используются в модуле,содержащем ошибку.

ID	Описание	Сценарий	Ожидаемый результат	Полученный результат	Итог
1	Попытка создания игры	1.Ввести значение количества игроков(N) от 2 до 8 2.Нажать кнопку ОК 3.Ввести имя игрока 4.Нажать кнопку ОК 5.Повторить пункт 3-4 N раз	Отображение игрового поля и фишек игроков	Совпадает с ожидаемым Добавление денег на счет игрока и смена статуса владельца поля(Owner:)	Пройден
2	Попытка перемещения игрока по полю	1.Нажать кнопку Roll Dice 2.Отображения диалогового окна с информацией какое число мы выкинули 3.Нажать кнопку ОК	Перемещение игрока на другую ячейку	Совпадает с ожидаемым	Пройден
3	Попытка покупки поля	1.Нажать кнопку Purchase Property	Списывание денег со счета игрока.Добавление поля во владение игрока(смена у поля статуса владельца)	Совпадает с ожидаемым	Пройден
4	Попытка обмена между игроками	1.Нажать кнопку Trade 2.Указать игрока в поле Sellers,ячейку желаемую к покупке в Properties и ввести сумму к покупке в поле Amount. 3.Нажать кнопку ОК. 4.Отображение диалогового окна 5.Нажать кнопку Ок или Cancel	Передача денег и поля между игроками.Обмен завершен.	Совпадает с ожидаемым	Пройден
5	Попытка попадания в тюрьму и выхода из нее	1.Попадание на клетку Go to Jail. 2.Отображения диалогового окна 3. Нажать кнопку ОК. 4.Перемещение игрока на поле Jail без добавления средств за пройденный круг 5.Во время следующего хода нажать кнопку Get Out of Jail 6.Списывание денег с игрока и разрешение продолжить ход	При попадании на клетку Go to Jail происходит перемещение игрока на поле Jail без добавления средств за пройденный круг Во время следующего хода после нажатия кнопки Get Out of Jail происходит списывание денег и есть возможность продолжить ход и нажать на кнопку Roll Dice	Совпадает с ожидаемым	Пройден

6	Попытка попадания на поле со случайным событием	1. Попадание на клетку Chance или Community chest 2. Нажать кнопку Draw Card. 3. Отображения диалогового окна с случайным сообщением 4. Нажать кнопку ОК. 5. Добавление/списывание денег у игрока	Случайные события работают при попадании на клетку Chance или Community chest.	Совпадает с ожидаемым	Пройден
7	Попытка добавления/списывания денег у игрока	1. В зависимости от ситуации обновлять данные о наличии денег у игрока	Добавление/списывание работает исправно	Совпадает с ожидаемым	Пройден
8	Попытка строения домов в монополии	1. Если у игрока под контролем целая группа полей (выделена разным цветом) то разрешить нажимать кнопку Buy House. 2. Нажать кнопку Buy House. 3. Отображения диалогового окна 4. Указать группу полей и количество домов для покупки. 5. Нажать кнопку Ок 6. Изменение стоимости ренты для игроков-соперников при попадании на эту группу полей	Покупка домов работает при заданных условиях. Стоимость ренты для игроков-соперников повысилась	Совпадает с ожидаемым	Пройден
9	Попытка проверки поражения игрока	1. Попадание на клетку другого игрока 2. Нажатие на кнопку End Turn 3. В случае нехватки средств во время списывания со счета игрок проигрывает	При заданных условиях поражение игрока засчитывается	Совпадает с ожидаемым	Пройден
10	Попытка продажи поля игрока	1. Нажать кнопку Sell 2. Указать поле для продажи в Properties 3. Добавление денег на счет игрока и смена статуса владельца поля (Owner:)	Добавление денег на счет игрока и смена статуса владельца поля	Не совпадает с ожидаемым	Не пройден