

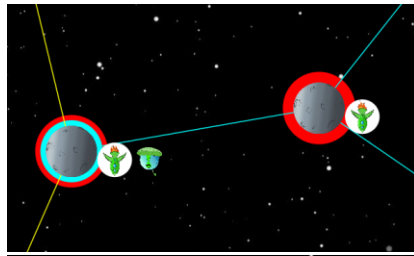
Tesztelendő műveletek és események:

- fúrás (drill)
- bányászás (mine)
- építés (build) → bázis alap
- kraftolás (craft) → robot, teleportkapu pár
- nyersanyag visszarakás (put back)
- elhelyezés (put down) → teleportkapu
- kör kihagyása (skip turn)
- napvihar
- radioaktív robbanás



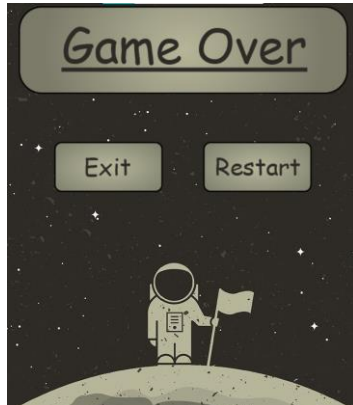
Műveletek elvárt viselkedésének leírása, és a hozzájuk tartozó tapasztalt működés leírása

1. $x (>0)$ kéregvastagságú aszteroida x fúrás művelet utáni kéregvastagsága 0, és az ez után végzett bányászás művelet hatására az aszteroida magjában lévő nyersanyag megjelenik a telespes inventory-jában és az aszteroida tulajdonságai között látszik, hogy üressé vált.
 - Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres.
2. 0 kéregvastagságú, urán magú aszteroida felrobban, ha 3 körön át van napközben, így ha ekkor rajta tartózkodik a telespes, akkor a játék véget ér, a telespes meghal, ha a telespes nincs az aszteroidán, akkor a játék folytatódik, de a felrobbant aszteroida, és a belőle kiinduló élek eltűnnek a gráfból
 - Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres.
3. 1 szén, 1 vas, 1 urán felhasználásával robot építése. A telespes inventory-jában lévő kellő nyersanyagok eltűnnek, és az aszteroidán megjelenik a megépített robot.
 - Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres.
4. A megépített robot szomszédos aszteroidák között mozog, és fúr
 - Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres.
5. $x (>0)$ kéregvastagságú aszteroida napviharba kerül, amikor rajta van a telespes, ekkor a telespes meghal, a játék véget ér
 - A játék nem ért véget, minden funkció továbbra is elérhető. Látszik azonban, hogy ez nem szándékos funkció, az űrhajó ikon (ami normál esetben azt jelzi, hogy melyik aszteroidán van éppen a telespes) ottmarad azon az aszteroidán, ahol meg kellett volna halnia, amikor pedig átlépünk egy másik aszteroidára, akkor azon is ott van a kis ikon, jelezve, hogy ott van a játékos. Ezen kívül a képernyő bal alsó sarkában minden körben kiírásra kerül, hogy melyik szektorban és hány kör múlva lesz napvihar. Ebben az esetben a napviharig hátralévő körök száma átmegy negatívba, és folyamatosan csökken körönként 1-el.



Sunstorm will happen in Sector5 in +3turns.

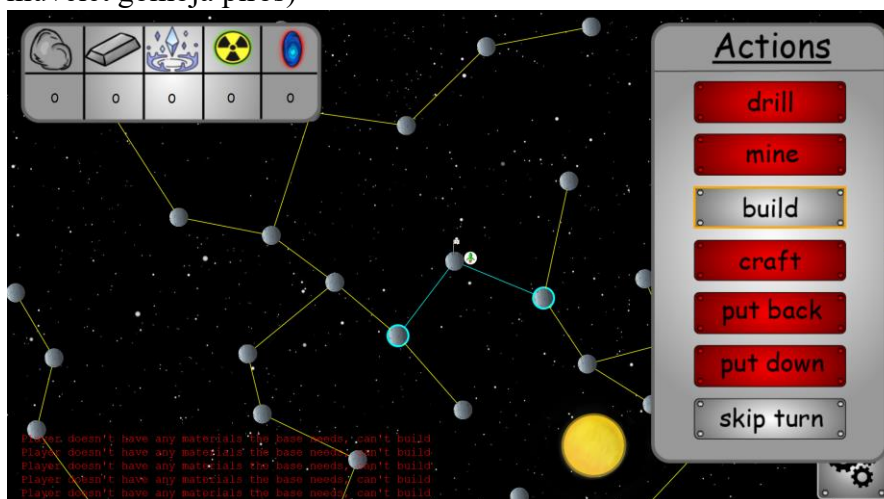
- Bizonyos esetekben viszont minden az elvárásoknak megfelelően történt, és a teszt sikeres volt.



- 0 kéregvastagságú, üres magú aszteroidán van a telepes, amikor napvihar éri, a telepes ekkor túléli, és a játék megy tovább
 - Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres.
- Napközben lévő 0 kéregvastagságú aszteroida magjából a jég elszublimál, nem lehet kibányászni, az aszteroida üres lesz.
 - Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres.
- Rendelkezésre áll 2 vas, 1 jég, 1 urán, a telepes tud teleportot építeni. A két teleportkapu megjelenik a telepes inventoryjában, az építéshez felhasznált nyersanyagok pedig eltűnnek az inventoryból
 - Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres.
- Első teleportkapu lerakása (egy pár tagjai közül) : a teleportkapu megjelenik az aszteroida mellett
 - Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres.
- Második teleportkapu lerakása (egy pár tagjai közül): megjelenik az adott aszteroida mellett, és megjelenik az összeköttetés a két aszteroida között.
 - Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres.
- Letett teleportkaput napvihar éri, ekkor megbolondul, kinézete megváltozik (törött) valamint elkezd mozogni szomszédos aszteroidákra. Párjával továbbra is kapcsolatban marad, továbbra is át lehet menni egyikből a másikra és fordítva.
 - Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres.
- Rendelkezésre áll a telepes inventory-jában legalább 3 vas, ekkor lehet bázis alapot építeni. A bázis megjelenik az aszteroidán, a felhasznált 3 vas pedig eltűnik a telepes inventory-jából, és megjelenik a báziséban.
 - Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres

13. Bázis alappal rendelkező aszteroidán build művelet hatására a telepesnél lévő összes nyersanyag beleépül a bázisba, vagyis eltűnik a telepes inventory-jából, és megjelenik a bázisában.

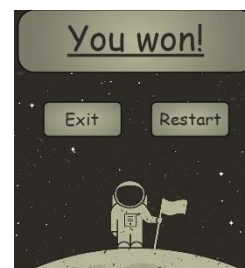
- Miután az összes kibányászott nyersanyagot beleépítettük a bázisba, és nincs már a telepesnél semmi, de továbbra is nyomogatjuk a build gombot, akkor a képernyő bal alsó sarkában jönnek az üzenetek, hogy ez a funkció jelenleg nem elérhető, viszont a build gomb továbbra is szürke, azaz elérhető állapotú (ha egy művelet elvégzéséhez nem állnak fenn a kellő körülmények, akkor a művelet gombja piros)



- A gomb színén kívül a többi dolog az elvárásoknak megfelelően történt

14. Ha a bázis inventory-jába minden nyersanyagból kerül legalább 3, akkor a telepes megnyerte a játékot, a játék véget ér.

- Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres



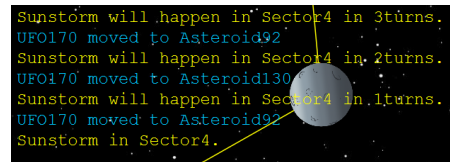
15. A telepesnél van kibányászott nyersanyag, és éppen üres aszteroidán tartózkodik. Ekkor elérhető a put back művelet, aminek segítségével a telepes kiválasztja az inventory-jában lévő valamelyik nyersanyagot, amiből 1 egységet behelyez az aszteroida magjába. Ekkor a telepes inventory-jából levonódik a kiválasztott nyersanyag, és megjelenik az aszteroida magjában.

- a put back gomb megnyomásakor feljön a menü, hogy melyik nyersanyagból akar visszarakni a telepes. Amiből 0 van nála, annak a gombja piros, amiből van legalább 1, annak a gombja szürke.
- jég, vas és urán esetében hibátlanul működik
- szén esetében nem történik semmi, a gomb látszódik, hogy elérhető, de a megnyomásakor a telepes inventory-ja változatlan marad, és az aszteroida magja is üres marad.

16. A skip turn műveletkor a telepes nem csinál semmit a körében, a játék következő köre következik. Ezt jól lehet ellenőrizni a képernyő bal alsó sarkában megjelenő

üzenetekkel, amik jelzik, hogy melyik szektorban és hány kör múlva lesz napvihar. A skip turn nyomogatásánál a telepes helyben marad, inventory-ja, valamint az aszteroida tulajdonságai változatlanok maradnak, az üzenetekben pedig látjuk, hogy csökken a napviharig hátralévő körök száma.

- Minden az elvárásoknak megfelelően történt, a teszt sikeres



```
Sunstorm will happen in Sector4 in 3turns.  
UFO170 moved to Asteroid92  
Sunstorm will happen in Sector4 in 2turns.  
UFO170 moved to Asteroid130  
Sunstorm will happen in Sector4 in 1turns.  
UFO170 moved to Asteroid92  
Sunstorm in Sector4.
```