

Manuális tesztelés

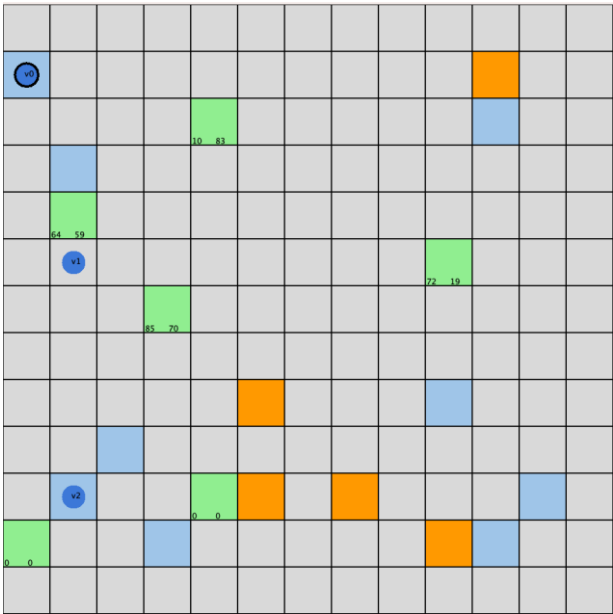
A manuális tesztelés során a cél az, hogy alaposan átvizsgáljuk a játék funkcióit. A manuális tesztek segítségével ellenőrizzük, hogy a játék, illetve a tervezett felhasználói interakciók és funkionalitások a specifikációnak megfelelően működnek-e.

Tesztek:

1. Játék indítása
2. Felhasználó virológusának mozgatása
3. Laboratóriumban genetikai kód megszerzése
4. Raktárból anyagok begyűjtése
5. Ágens létrehozása
6. Védőfelszerelés megszerzése
7. Virológusok találkozása
8. Anyagkészlet lopása
9. Felszerelés lopása
10. Játék vége a genetikai kódok megszerzésével

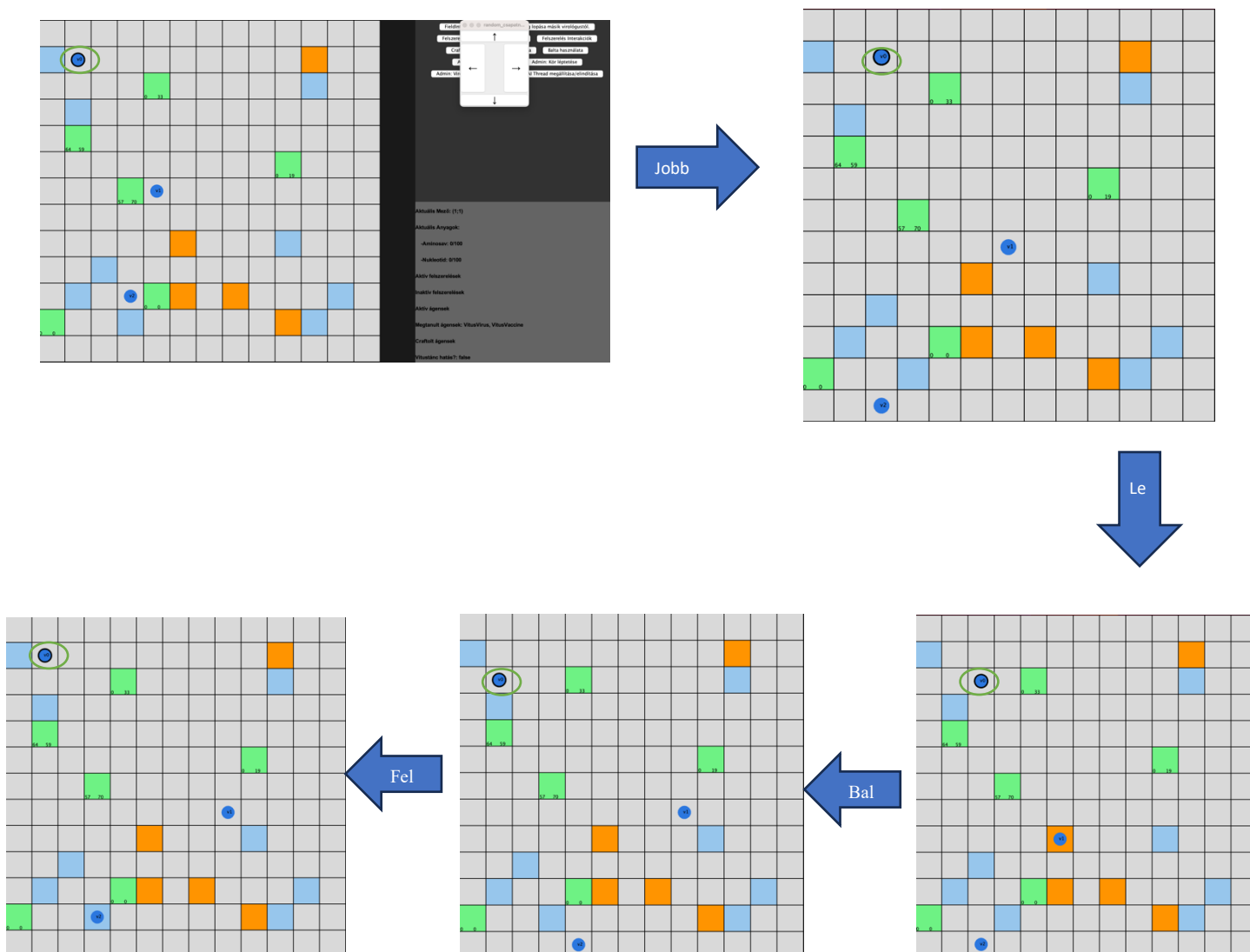
1. Játék indítása:

Rövid Leírás:	A játékot elindítjuk a fő menüből.
Elvárt eredmény:	A játék betöltődik, megjelenik a játéktér, rajta a játékosokkal.
Tényleges eredmény:	A játék sikeresen betöltődött. A játéktér és a játékosok megjelentek.



2. Felhasználó virológusának mozgatása

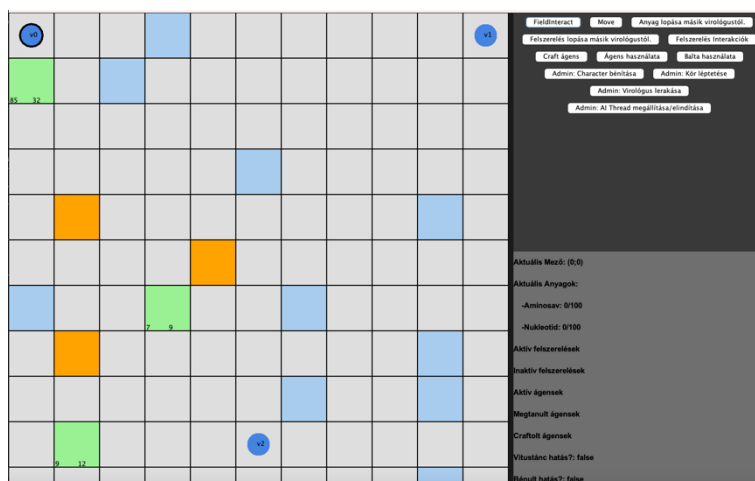
Rövid Leírás:	A játékos mozog a játéktéren egy felugró ablakon található nyilak segítségével az egér használatával.
Elvárt eredmény:	A játékos megfelelően mozog a játéktéren a megadott inputok alapján.
Tényleges eredmény:	A játékos a megadott inputoknak megfelelően mozog a pályán. A fel, le, jobbra, balra irányú mozgás is működik, a pályáról kilépni nem tud, csak valós mezőkre tud lépni.
Teszt lépései:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Játék indítása 2. Move gomb megnyomása 3. A felugró ablakból kiválasztani a kívánt irányt. 4. 2.-3. lépést ismételni mind a 4 irányra, minél többször



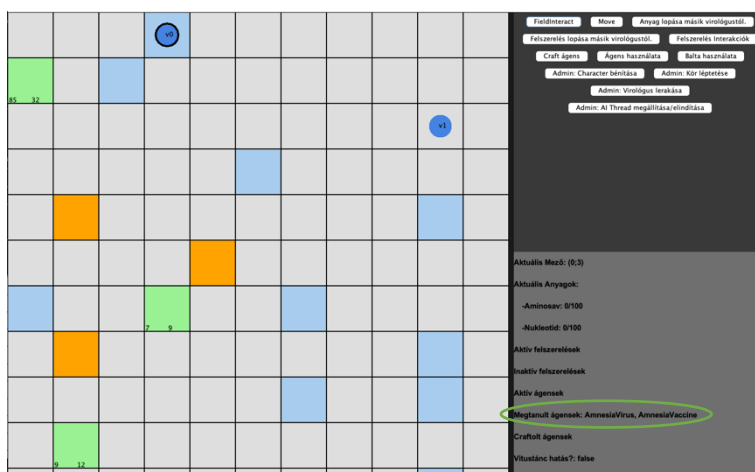
3. Laboratóriumban genetikai kód megszerzése

Rövid Leírás:	A játékos belép a laboratóriumba és letapogatja a genetikai kódot.
Elvárt eredmény:	A játékos sikeresen megszerzi a genetikai kódot a laboratóriumban.
Tényleges eredmény:	A játékos sikeresen megszerzi a genetikai kódot a laboratóriumban. Ezt a játéktér mellett jobb oldalon láthatja is a „Megtanult ágensek” felirat mellett.
Teszt lépései:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Játék indítása 2. Labor mezőre navigálás 3. Interaktálás a mezővel (FieldInteract gomb)

Játékindítás utáni kezdőállapot. Nem rendelkezik semmivel a játékos, megtanult ágensek is üres.



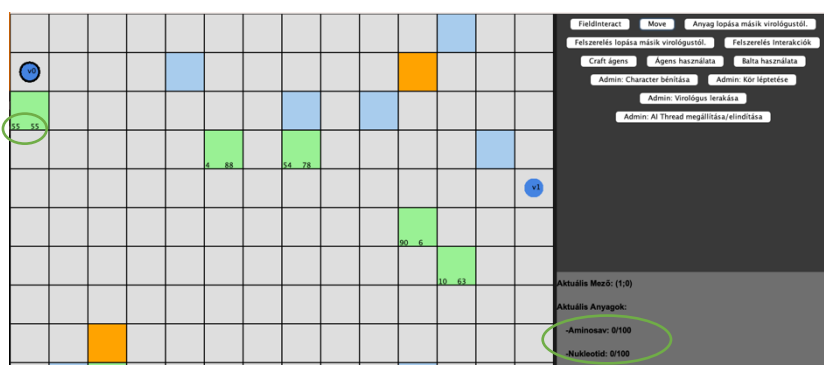
Laborra lépés (kék mező), majd azzal való interaktálás után, a játékosnál megjelennek a megtanult ágensek.



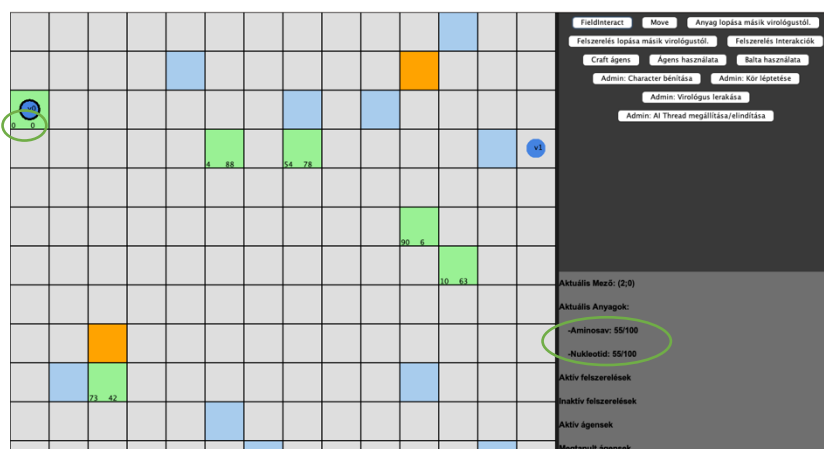
4. Raktárból anyagok begyűjtése

Rövid Leírás:	A játékos begyűjt anyagokat a raktárból.
Elvárt eredmény:	A játékos sikeresen begyűjt anyagokat a raktárból, miután interaktál egy raktár típusú mezővel, feltéve, hogy van rajta anyag.
Tényleges eredmény:	A játékos sikeresen begyűjt anyagokat a raktárból, feltéve, hogy van rajta anyag. Az interakció eredményét a játéktér mellett jobboldalt láthatja.
Teszt lépései:	<ol style="list-style-type: none"> 4. Játék indítása 5. Labor mezőre navigálás 6. Interaktálás a mezővel (FieldInteract gomb)

A felvétel előtti állapot. Üres az aktuális anyagok rész a jobboldalon. A zöld mező a raktár. Alsó indexében látható, hogy hány aminosav és hány nukleotid található rajta. Max mennyiség mindkettőből 100. Teszteltem, hogy többet egyikből sem enged felvenni a rendszer.



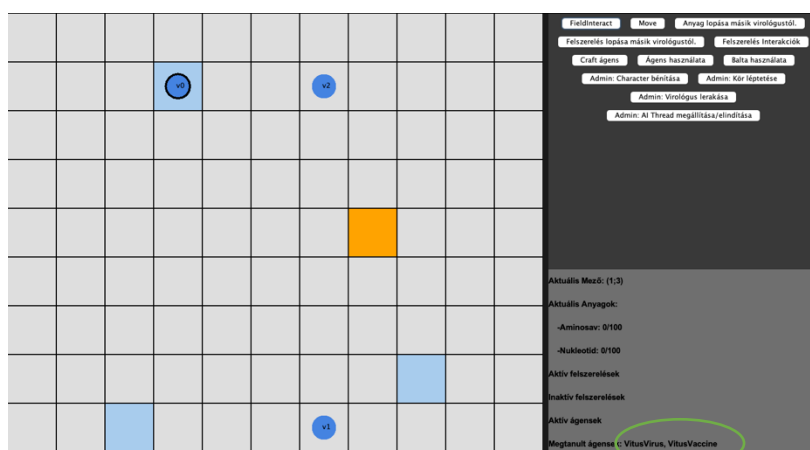
Felvétel utáni állapot. A felvett mennyiséget a mezőről levonja, a játékoshoz hozzáadja.



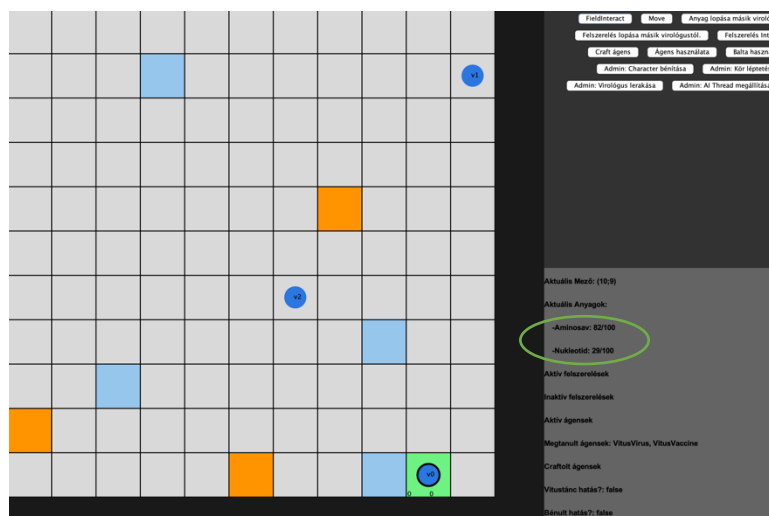
5. Ágens létrehozása

Rövid Leírás:	A játékos létrehoz egy ágens.
Elvárt eredmény:	A játékos sikeresen létrehoz egy ágens a megszerzett kód és anyagok alapján. Erről visszajelzést kap a képernyőn.
Tényleges eredmény:	A játékos sikeresen létrehoz egy ágens a megszerzett kód és anyagok alapján.
Teszt lépései:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Játék indítása 2. Laborra lépés 3. Interakció a laborral, kód begyűjtése 4. Raktárra lépés 5. Interakció a raktárral, anyag begyűjtése 6. Ha van elég anyag, akkor ágens kreálása, ha nincs, akkor 4.-5. lépés ismétlése

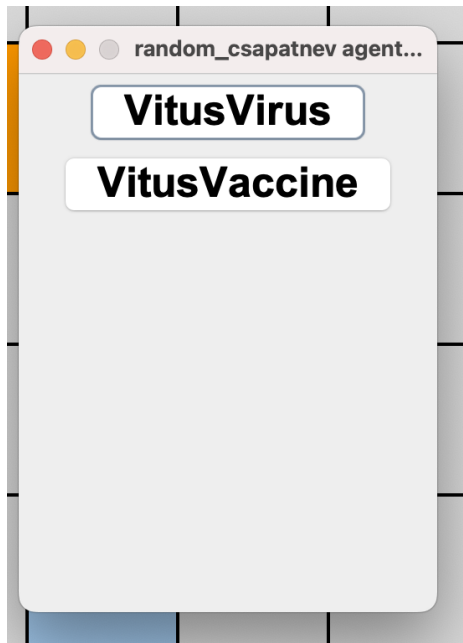
1. Laborra (kék mező) lépés, kód letapogatása.



2. Raktárra lépés, anyagok begyűjtése



3. Ágens készítése, „Craft ágens” gomb, ekkor egy felugró ablakban kiválasztjuk, hogy vírust vagy vakcinát szeretnénk létrehozni.



A választás után a „Craftolt ágens” -nél megjelenik a kiválasztott ágens. Az „aktuális anyagok”-ból levonásra kerül az adott ágenshez szükséges anyagmennyiség. Amennyiben nem áll rendelkezésre az ágens létrehozásához szükséges anyagmennyiség, a rendszer nem engedi az ágens létrehozását.

A 3x3 grid. The cell at row 1, column 0 is blue. The cell at row 0, column 0 is green and contains a blue circle with the text "v0". Below the green cell, the numbers "0" and "0" are displayed.

Aktuális Anyagok:

-Aminosav: 77/100

-Nukleotid: 24/100

Aktív felszerelések

Inaktív felszerelések

Aktív ágensek

Megtanult ágensek: VitusVirus, VitusVaccine

Craftolt ágensek: VitusVirus

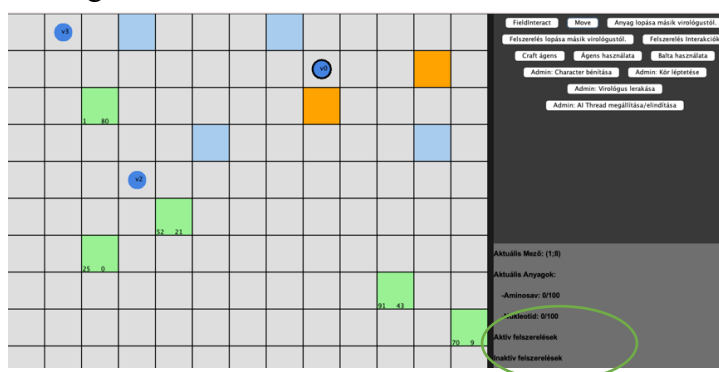
Vitustánc hatás?: false

Bénult hatás?: false

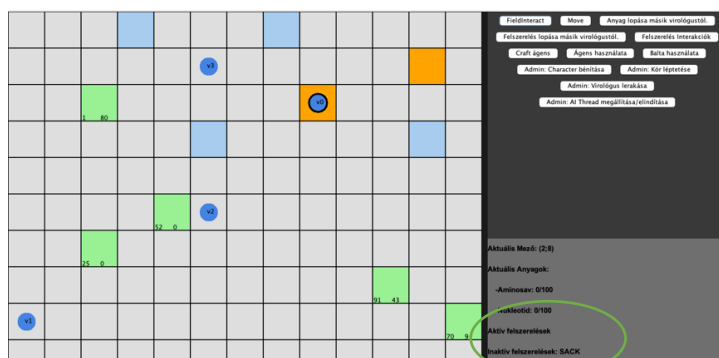
6. Védőfelszerelés megszerzése

Rövid Leírás:	A játékos megszerzi a védőfelszerelést az óvóhelyen.
Elvart eredmény:	A játékos sikeresen megszerzi a védőfelszerelést az óvóhelyen. Erről visszajelzést kap a képernyőn.
Tényleges eredmény:	A játékos sikeresen megszerzi a védőfelszerelést az óvóhelyen.
Teszt lépései:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Játék indítása 2. Óvóhelyre navigálás 3. Interakció a mezővel

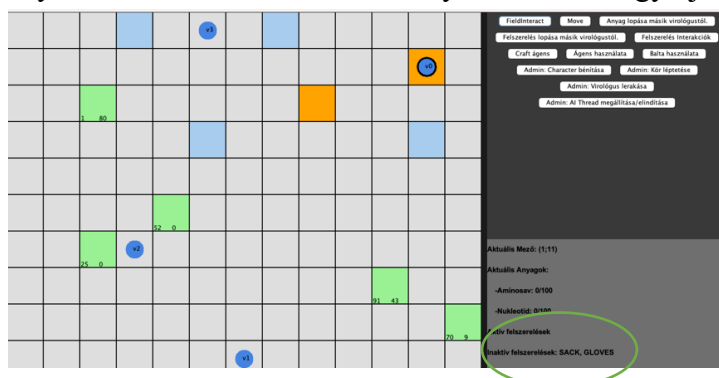
1. Kezdőállapot, még nincs védőfelszerelés.



2. Óvóhelyre navigálás, interakció a mezővel. Az adott mezőn lévő felszerelés felvétele, visszajelzés adása a képernyőn. Ugyanazon mezővel kapcsolatos újabb interakció hatására helyesen nem történik semmi.



3. Másik óvóhelyen történő interakció során helyesen felvesz egy újabb felszerelést.

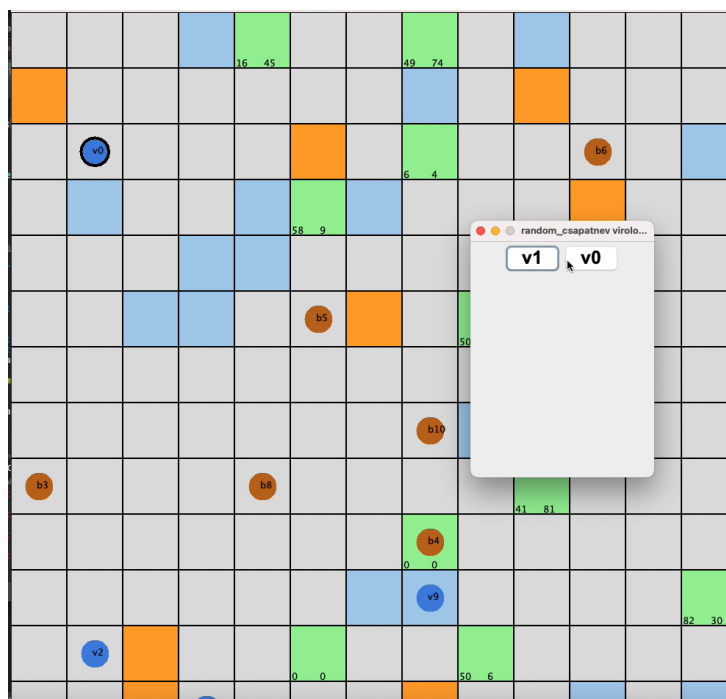


7. Virológusok találkozása

Rövid Leírás:	Ellenőrizzük, hogy a játék megfelelően kezeli a virológusok találkozását a játéktéren.
Elvárt eredmény:	Ha legalább egy másik virológussal ugyanazon a mezőn áll a játékos karaktere, akkor a másik virológus intraktálására használatos gombok használata esetén egy felugró ablakot kell látnunk, amiben kiválasztható az adott mezőn álló virológusok közül egy, akire érvényesíteni szeretnénk az adott gomb hatását.
Tényleges eredmény:	Ha több virológus is egy mezőn áll, akkor megjelenik az elvárt ablak, ahol kiválaszthatjuk, az interaktálni kívánt virológust.
Teszt lépései:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Játék indítása 2. Egy másik virológussal egy mezőre lépni 3. „Anyag lopása másik virológustól” gomb használata

A képen látható állásban a v1 virológussal léptem egy mezőre, majd az „Anyag lopása másik virológustól” gomb hatására megjelent az elvárt ablak, a helyes adatokkal.

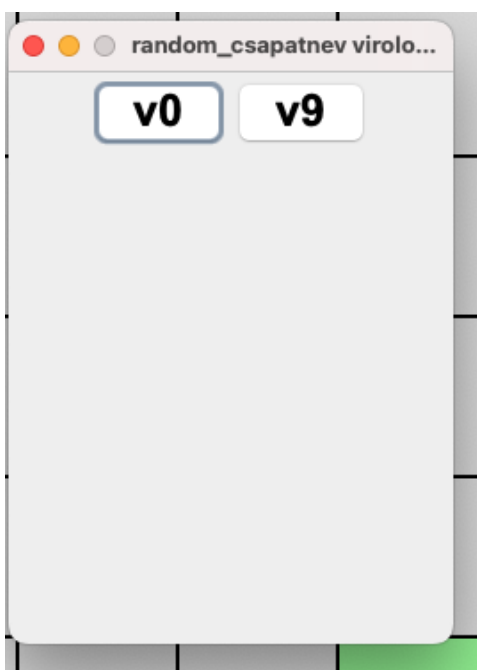
Amennyiben nincs másik virológus a játékos mezőjén, akkor nem jelenik meg ez az ablak a gombok megnyomásának hatására.



8. Anyagkészlet lopása

Rövid Leírás:	Ellenőrizzük, hogy a játék megfelelően kezeli, ha a játékos egy másik virológustól anyagot próbál lopni.
Elvárt eredmény:	Ha két virológus sikeresen találkozik és az egyik megpróbálja ellopni az anyagokat a másiktól, akkor a játék megfelelően kezeli a lopási kísérletet és végrehajtja a szükséges interakciókat.
Tényleges eredmény:	A lopási kísérlet nem sikerül, a játék nem mozdtítja át az anyagokat a játékos virológusának a készlete közé.
Teszt lépései:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Játék indítása 2. A játékos irányítja az egyik virológust, a másik virológus pedig véletlenszerűen mozog a pályán. 3. Az véletlenszerűen mozgó virológus rendelkezik anyagokkal a készletében. 4. A két virológus olyan mezőre lép, ahol találkoznak. 5. Az irányított virológus megpróbálja ellopni az anyagokat a másik virológus készletéből.

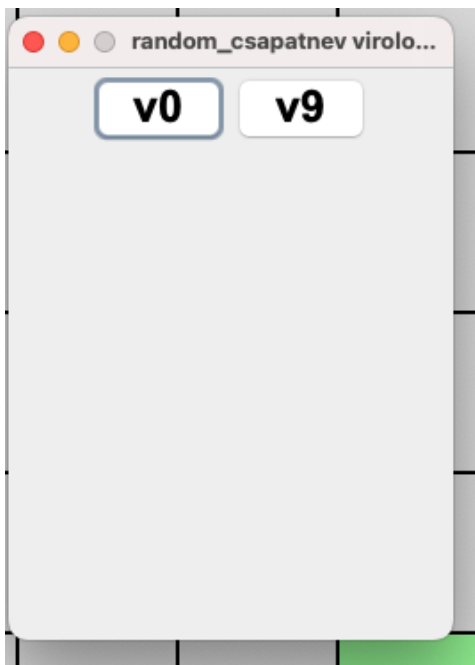
A felugró ablak sikeresen megjelenik, viszont a megtámadott virológus kiválasztása után nem történik meg az anyagnak az átmozgatása a játékos virológusának a készletébe.



9. Felszerelés lopása

Rövid Leírás:	Ellenőrizzük, hogy a játék megfelelően kezeli, ha a játékos egy másik virológustól felszerelést próbál lopni.
Elvárt eredmény:	Ha két virológus sikeresen találkozik és az egyik megpróbál ellopni egy felszerelést a másiktól, akkor a játék megfelelően kezeli a lopási kísérletet és végrehajtja a szükséges interakciókat.
Tényleges eredmény:	A lopási kísérlet nem sikerül, a játék nem mozdtítja át a felszerelést a játékoshoz.
Teszt lépései:	<ol style="list-style-type: none">1. Játék indítása2. A játékos irányítja az egyik virológust, a másik virológus pedig véletlenszerűen mozog a pályán.3. Az véletlenszerűen mozgó virológus rendelkezik védőfelszereléssel.4. A két virológus olyan mezőre lép, ahol találkoznak.5. Az irányított virológus megpróbálja ellopni a védőfelszerelést a másik virológus készletéből.

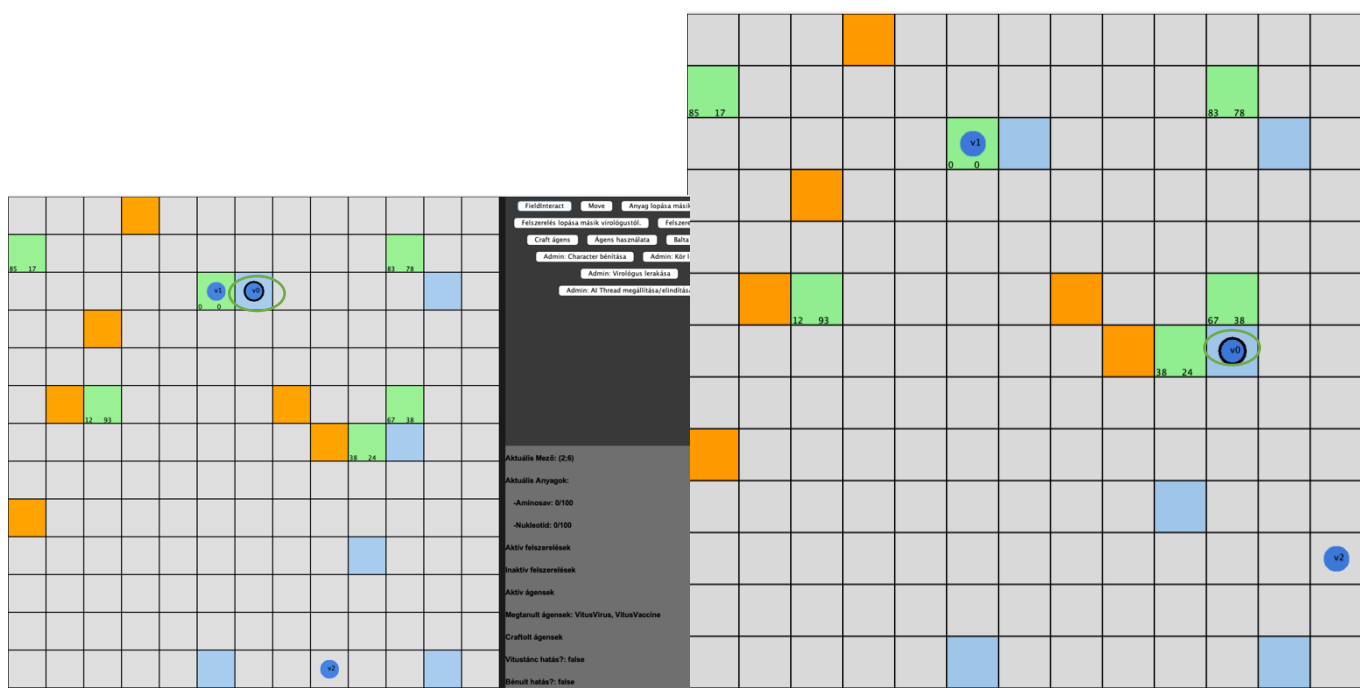
A felugró ablak sikeresen megjelenik, viszont a megtámadott virológus kiválasztása után nem történik meg a védőfelszerelés átmozgatása a játékos virológusához.

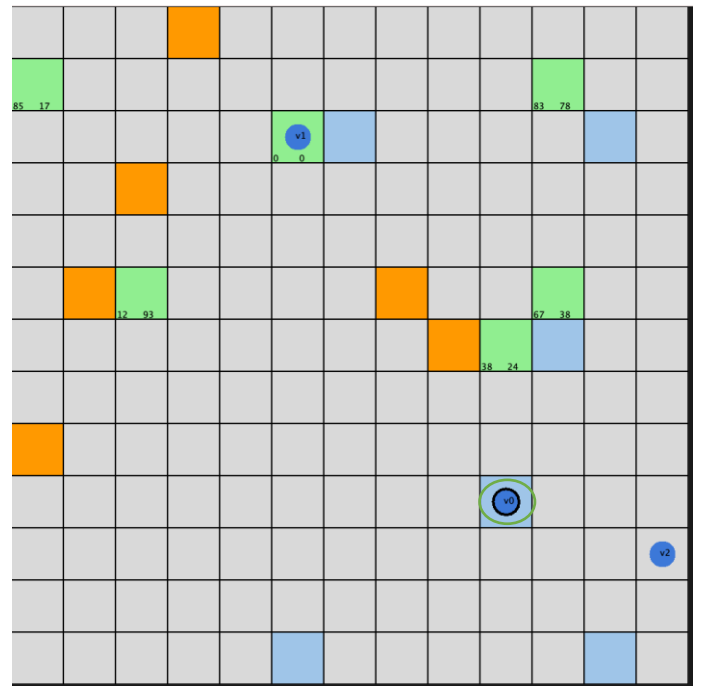
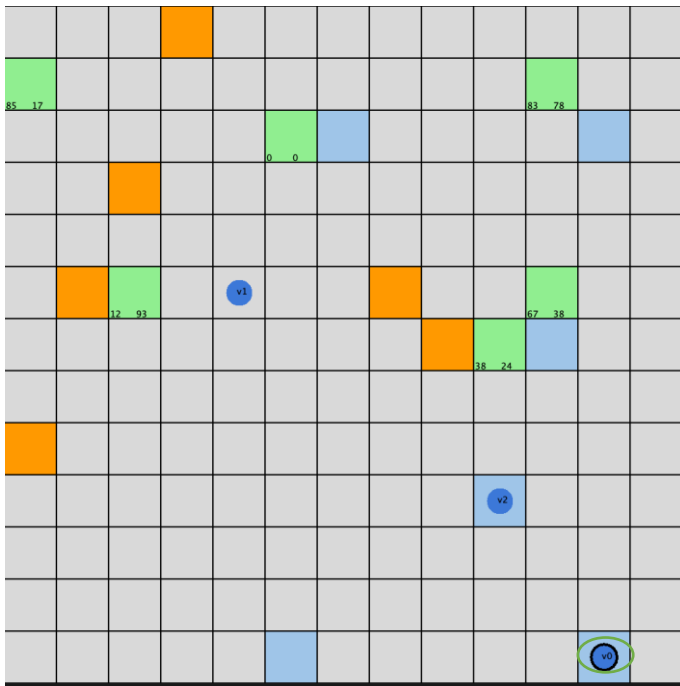


10. Játék vége a genetikai kódok megszerzésével

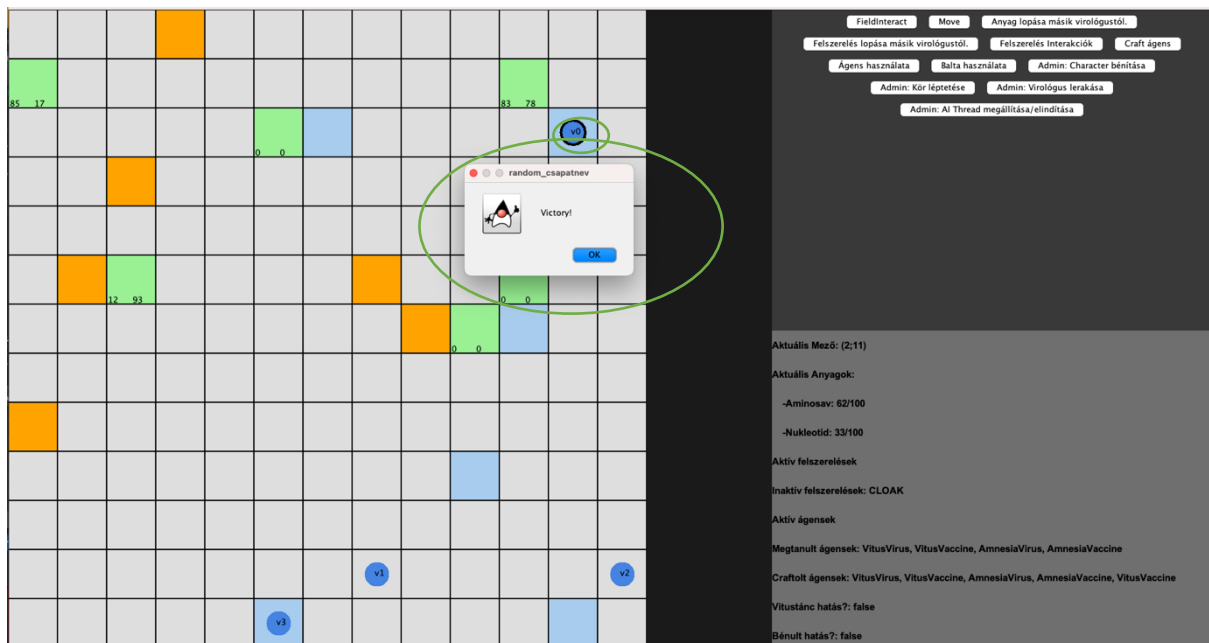
Rövid Leírás:	Ellenőrizzük, hogy a játék megfelelően értékeli és jelzi a játék végét, amikor egy virológus megszerzi az összes genetikai kódot.
Elvárt eredmény:	Ha egy virológus sikeresen megszerzi az összes genetikai kódot, a játék megfelelően értékeli és jelzi a győzelmet.
Tényleges eredmény:	A játékos virológusa sikeresen megszerezte az összes genetikai kódot, a játék helyesen értékelt és jelentette a győzelmet.
Teszt lépései:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Játék indítása 2. A játékos irányítja a virológusát a játéktéren. 3. A játékos elmozdul a laboratórium mezőkre, ahol lehetősége van genetikai kódokat megszerezni. 4. A virológus megszerzi az összes genetikai kódot a laboratórium mezőkről. 5. A játék ellenőrzi, hogy valóban minden genetikai kódot megszereztek-e. 6. Ha a virológus sikeresen megszerezte az összes genetikai kódot, a játék jelzi a győzelmet és befejezi a játékot.

Elkezdtem bejárni az összes laboratóriumot (kék mezők) és interaktáltam velük, hogy begyűjtsem a kódokat.





Miután minden genetikai kódot letapogattam, a program ezt „Victory!” felirattal jelzi.



Amennyiben nem a felhasználó, hanem egy másik virológus nyerni a játékot, akkor a „Game Over!” felirat jelenik meg egy felugró ablakban.

