

Tesztesetek

ID/ Név:	UC9/CreateAgent
Verzió:	1.0
Leírás:	A virológus elkészít egy ágenszt.
Előfeltétel:	<ul style="list-style-type: none"> - A virológus rendelkezik a szükséges anyagmennyiséggel(aminosav/ nukleotid) - A virológus megtanulta az ágenshez tartozó genetikus kódot
Utófeltétel:	A virológus ágensei közé bekerül az elkészített ágens
Trigger:	A virológus úgy dönt, hogy elkészíti az ágenszt
Normál lefutások:	<ol style="list-style-type: none"> 1. A szükséges anyagok kikerülnek a virológus készletéből 2. Az elkészített ágens bekerül a virológus készletébe
Alternatív lefutások:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ha nincs meg a kellő mennyiségű anyag nem tudja az ágenszt elkészíteni 2. Ha nem ismeri a szükséges genetikai kódot, akkor sem tudja elkészíteni
Teszt eredménye:	A teszt elvégzése során a program az elvárt viselkedést mutatta a normál, és az alternatív forgatókönyv esetén is.

ID/ Név:	UC12 / Steal
Verzió:	1.0
Leírás:	B virológus le van bénulva és egy mezőn áll A virológussal, aki elrabol tőle egy felszerelést/anyagot.
Előfeltétel:	<ul style="list-style-type: none"> - A és B virológus egy mezőn áll - B virológus lebénult állapotban van - B virológus rendelkezik eltulajdonítható felszereléssel / anyaggal
Utófeltétel:	B virológus készletéből kikerül az ellopt

	anyag/felszerelés és bekerül A virológus készletébe
Trigger:	A virológus úgy dönt, hogy kirabolja lebénított B virológust
Normál lefutások:	<ol style="list-style-type: none"> 1. A felszerelés/anyag kikerül B virológus készletéből 2. A felszerelés/anyag bekerül A virológus készletébe
Alternatív lefutások:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ha B virológus nincs lebénulva akkor sikertelen a lopás 2. Ha B virológus nem rendelkezik eltulajdonítható anyaggal/felszereléssel akkor sikertelen a lopás
Teszt eredménye:	A teszt elvégzése során a program az elvárt viselkedést mutatta a normál, és az alternatív forgatókönyv esetén is.

ID/ Név:	UC5 / VitusDance
Verzió:	1.0
Leírás:	A virológus B virológusra VitusDance ágenszt ken
Előfeltétel:	<ul style="list-style-type: none"> - A és B virológus egy mezőn áll - A rendelkezik az adott ágenssel
Utófeltétel:	B virológus kontrollálhatatlan mozgásba kezd, míg az ágens hatása tart
Trigger:	A úgy dönt, hogy felkeni B -re az ágenszt
Normál lefutások:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az ágens kikerül A virológus készletéből 2. Az ágens kifejti hatását B virológuson 3. B virológus mozog a pályán, de nem a játékos akarata szerint, hanem véletlenszerűen választódik ki a következő mező, amire lép.
Alternatív lefutások:	<ol style="list-style-type: none"> 1. B-nek van kesztyűje - segítségével a felkent ágens a kenőre visszakerül. 2. B-nek van védőköpenye - 82,3%-os hatásfokkal tartja távol az ágenseket <ol style="list-style-type: none"> a. megvédi őt a köpeny

	b. nem védi meg a köpeny 3. B le van bénulva - nem fog kontrollálatlanul mozogni. mert le van bénulva 4. A virológus nem rendelkezik a szükséges ágenssel
Teszt eredménye:	A teszt elvégzése során a program az elvárt viselkedést mutatta a normál, és az alternatív forgatókönyv esetén is.

ID/ Név:	UC6 / Stunned
Verzió:	1.0
Leírás:	A virológus B virológusra bénító ágenszt ken
Előfeltétel:	- A és B virológus egy mezőn áll - A rendelkezik az adott ágenssel
Utófeltétel:	B virológus lebénul, nem tud mozogni míg az ágens hatása tart
Trigger:	A úgy dönt, hogy felkeni B -re az ágenszt
Normál lefutások:	1. Az ágens kikerül A virológus készletéből 2. Az ágens kifejti hatását B virológuson 3. B virológus nem mozog amíg az ágens hatása tart
Alternatív lefutások:	1. B -nek van kesztyűje - segítségével a felkent ágens a kenőre visszakerül. 2. B -nek van védőköpenye - 82,3%-os hatásfokkal tartja távol az ágenseket <ol style="list-style-type: none"> megvédi őt a köpeny nem védi meg a köpeny 3. A virológus nem rendelkezik a szükséges ágenssel
Teszt eredménye:	A teszt elvégzése során a program az elvárt viselkedést mutatta a normál, és az alternatív forgatókönyv esetén is.

ID/ Név:	UC7 / Forgotten
Verzió:	1.0
Leírás:	A virológus B virológusra felejtő ágens ken
Előfeltétel:	<ul style="list-style-type: none"> - A és B virológus egy mezőn áll - A rendelkezik az adott ágenssel
Utófeltétel:	B virológus az összes eddigi megtanult ágens elfelejti amíg az ágens hatása tart
Trigger:	A úgy dönt, hogy felkeni B -re az ágens
Normál lefutások:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az ágens kikerül A virológus készletéből 2. Az ágens kifejti hatását B virológuson 3. B virológus elfelejti az ágenseket amíg az ágens hatása tart
Alternatív lefutások:	<ol style="list-style-type: none"> 1. B-nek van kesztyűje - segítségével a felkent ágens a kenőre visszakerül. 2. B-nek van védőköpenye - 82,3%-os hatásfokkal tartja távol az ágenseket <ol style="list-style-type: none"> a. megvédi őt a köpeny b. nem védi meg a köpeny 3. A virológus nem rendelkezik a szükséges ágenssel
Teszt eredménye:	A teszt elvégzése során a program az elvárt viselkedést mutatta a normál, és az alternatív forgatókönyv esetén is.

ID/ Név:	UC8 / Protected
Verzió:	1. 0
Leírás:	A virológus védő ágens ken magára
Előfeltétel:	<ul style="list-style-type: none"> - A virológus rendelkezik az adott ágenssel
Utófeltétel:	A virológus védve lesz más virológusok ágenseivel szemben amíg az ágens hatása tart
Trigger:	A virológus úgy dönt, hogy felkeni magára az ágens

Normál lefutások:	<ul style="list-style-type: none"> - Az ágens kikerül a virológus készletéből - Az ágens kifejti hatását a virológuson
Alternatív lefutások:	1. A virológus nem rendelkezik a szükséges ágenssel
Teszt eredménye:	A teszt elvégzése során a program az elvárt viselkedést mutatta a normál, és az alternatív forgatókönyv esetén is.

ID/ Név:	UC10 / LearnGeneticCode
Verzió:	1.0
Leírás:	A virológus megtanul egy genetikus kódot
Előfeltétel:	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus egy labor mezőn áll 2. A virológus még nem ismeri még ezt a genetikus kódot
Utófeltétel:	A kód bekerül a virológus megtanult genetikus kódjai közé
Trigger:	A virológus letapogatja a falról a kódot
Normál lefutások:	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus letapogatja a kódot a labor faláról 2. A kód bekerül a virológus megtanult kódjai közé
Alternatív lefutások:	Ha a virológus már ismeri az adott kódot nem történik változás
Teszt eredménye:	A teszt elvégzése során a program az elvárt viselkedést mutatta a normál, és az alternatív forgatókönyv esetén is.

ID/ Név:	UC13/Collect Equipment
Verzió:	1.0
Leírás:	A virológus felvesz egy felszerelést.

Előfeltétel:	<ul style="list-style-type: none"> - A virológus Shelter mezőn áll - Kevesebb, mint 3 felszerelés van a virológuson.
Utófeltétel:	<ul style="list-style-type: none"> - A felszerelés felkerül a virológusra
Trigger:	A virológus úgy dönt, hogy felveszi a felszerelést
Normál lefutások:	<ul style="list-style-type: none"> - A Shelter készletéből kikerül a felszerelés - A virológus készletébe bekerül a felszerelés
Alternatív lefutások:	<ul style="list-style-type: none"> - A virológus már rendelkezik 3 felszereléssel
Teszt eredménye:	A teszt elvégzése során a program az elvárt viselkedést mutatta a normál, és az alternatív forgatókönyv esetén is.

ID/ Név:	UC14 / Collect Material
Verzió:	1.0
Leírás:	A virológus felvesz egy korlátos mennyiségű anyagot(aminosav/nukleotid)
Előfeltétel:	<ul style="list-style-type: none"> - A virológus Warehouse mezőn áll - Kevesebb anyagmennyiséggel rendelkezik a virológus mint a maximum
Utófeltétel:	A kívánt mennyiség bekerül a virológus készletébe
Trigger:	A virológus úgy dönt, hogy begyűjt korlátos mennyiségű anyagot
Normál lefutások:	1. A kívánt mennyiség bekerül a virológus készletébe
Alternatív lefutások:	1. A virológus több anyagot akar felszedni, mint a készlet korlátja
Teszt eredménye:	A teszt elvégzése során a program az elvárt viselkedést mutatta a normál, és az alternatív forgatókönyv esetén is.