

7. Prototípus koncepciója

7.0 *Változás hatása a modellre*

Módosult osztálydiagram



Új vagy megváltozó metódusok

Scientist - változás

új:

`void Kill(Scientist s):` A virológus a balta védőfelszereléssel a paraméterben megadott másik virológus halálát okozza

`void Killed():` A virológus meghal

változik:

`ActionLabel validateAction(id: ActionLabel):` A paraméterben megadott akcióhoz tartozó címkére egy olyan címkét ad vissza, amely megadja, hogy az aktív hatások mellett végrehajtható-e a cselekvés, illetve, ha igen, milyen formában

Inventory - változás

új:

`void removeInactiveItems():` A `removeInactiveAgents()` metódus helyett került be, mely eltávolítja a lejárt hatásidejű Gear és Agent objektumokat

`Material[0..*] removeExcessMaterial():` Amikor valamilyen tároló kapacitást növelő hatás lejár a Scientisten, akkor a maximális értéken túli anyagokat a függvény eltávolítja

változik:

`bool addGeneticCode(gc: GeneticCode):` Immár `bool` visszatérésüként hozzáadja `gc`-t a genetikai kódokhoz és visszaadja, sikeres volt-e

GeneticCode - változás

változik:

`bool craft(inv: Inventory):` Az ágenst elkészítő virológus Inventoryját paraméterül kapva a metódus hozzáadja a kész ágenst, illetve levonja az anyagokat sikeres craft esetén, és visszatérési értékben jelzi is a sikerességet

Gear - változás

új:

`int duration:` Megadja a védőfelszerelés hatásosságának időtartamát

ActnLabel - új enum

új:

`NEW_FIELD:` Az új mezőre lépés címkéje, mely során a medvevírussal fertőzöttek válhatnak ki valamely akciót

`BEAR:` A medvetánc vírust jelentő címke

`KILL:` A gyilkosság akciót jelentő címke

`AXE:` A gyilkosságot validáló címke

változik:

`NO_ACTN:` Az akció végrehajtásának megtagadását jelentő címke

STD_ACTN: A standard akciókat jelentő címke, melyet a Touch, Rob és UseOn is használ
 MOVE: A mozgás akciót jelentő címke
 CRAFT: A craftolás akciót jelentő címke
 LEARN: Az tanulás akciót jelentő címke
 USED_ON: Valamilyen ágens használatát jelentő címke
 REFLECT: A kesztyűvel való ágens visszadobást jelentő címke
 LOOT_MAT: Az anyag felvételét jelentő címke
 LOOT_DBL: Dupla kapacitásnyi anyag felvétele lehetséges
 ROBBED: A rablás akciót jelentő címke
 VALID_ROBBERY: A sikeres rablást jelentő címke
 NEW_TURN: Az új kört jelentő címke
 CRAZY: A vitustáncot jelentő címke

Bear - új osztály

új:

ActionLabel ActionMgmt(ActionLabel id): Kezeli a medvetánc ágenshez kapcsolódó eseményeket, ha a paraméterben NEW_FIELD címke érkezik, BEAR-t ad vissza

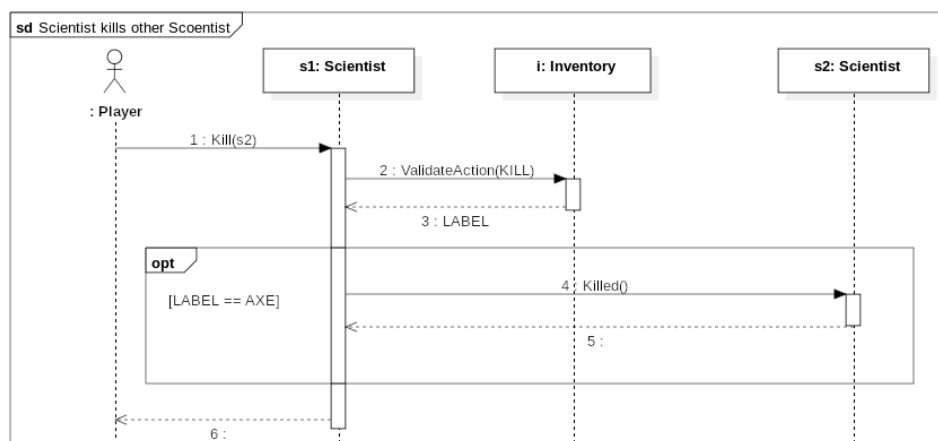
Axe - új osztály

új:

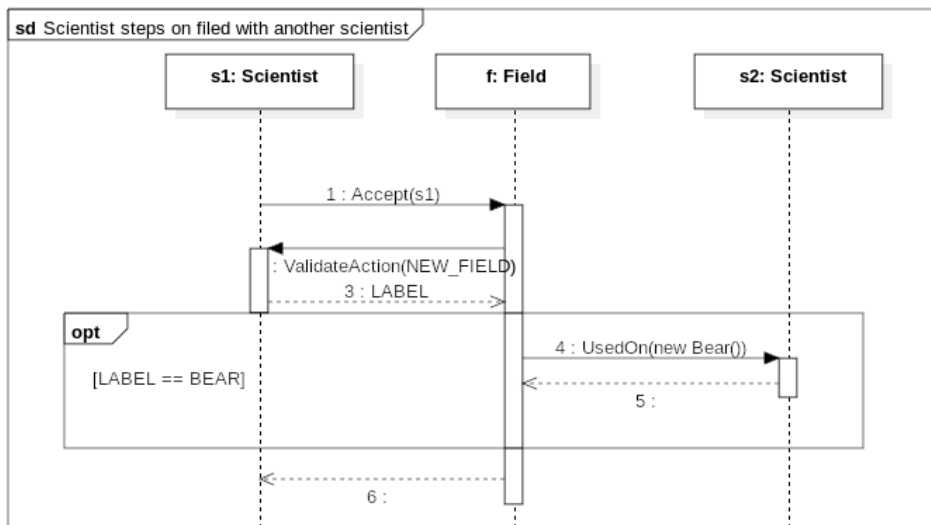
ActionLabel ActionMgmt(ActionLabel id): Kezeli a balta felszereléshez tartozó eseményeket, ha KILL érkezik a paraméterben, AXE-t ad vissza

Szekvencia-diagramok

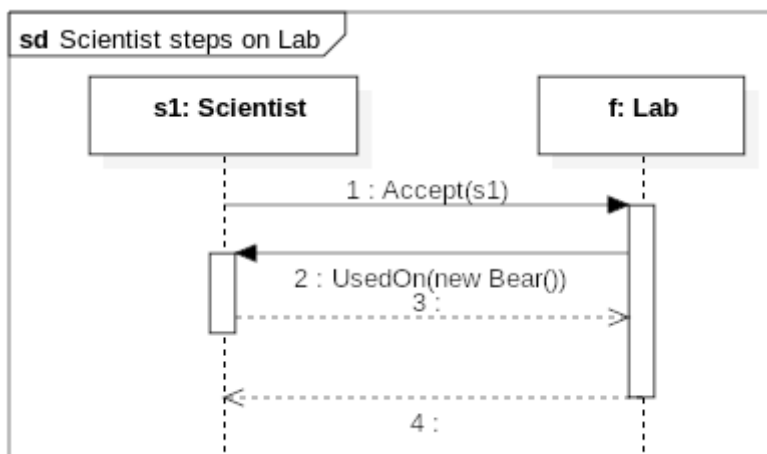
Scientist kills other Scientist



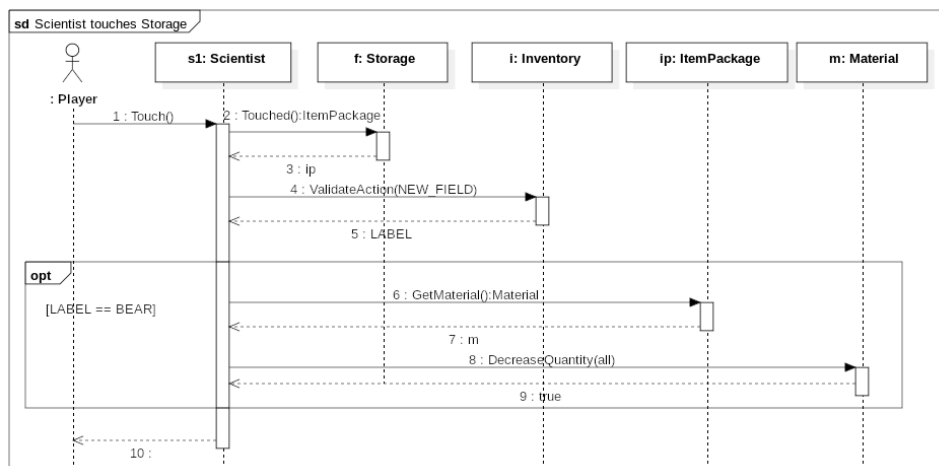
A virológus megöli a másik virológust

Scientist steps on field with other scientist (részlet)

A virológus másik mezőre lép, és medvevírussal fertőz

Scientist steps on Lab (részlet)

A virológus olyan labor mezőre lép, ahol megfertőződik medvevírussal

Scientist touches Storage (részlet)

A medvevírussal fertőzött virológus elpusztítja egy raktár mező anyagait

ValidateAction címkeátmenet változása

	Crazy	Dementia	Stun	Immunity	Bear	Gloves	Coat	Bag	Axe
NO_AC									
STD_A			NO_AC						
MOVE			NO_AC						
CRAFT		NO_AC	NO_AC						
LEARN		NO_AC	NO_AC						
USD-ON				NO_AC		REFLECT	NO_AC*		
REFLECT				NO_AC			NO_AC*		
LOOT_MAT								LOOT_DBL	
LOOT_DBL									
ROBBED			V_ROBBERY						
V_ROBBERY									
NEW_T	CRAZY		NO_AC						
CRAZY			NO_AC						
BEAR									
AXE			NO_AC						
KILL			NO_AC						AXE
NEW FIELD				BEAR					

Prototípus interface-definíciója

Az interfész általános leírása

A program parancssorral irányítható, de a parancsok megadott szkriptfájlból is hívhatóak. A pályát - a bonyolultsága miatt - JSON formátumban kell megadni.

Bemeneti nyelv

loadmap

Leírás: A paraméterben megadott fájlból betölti a pályát.

Opciók: `loadmap map.json`

A pálya egy .json formátumú fájlban van eltárolva, aminek a formátuma a következő:

```
{
  "fields": [
    {
      "type": "plain/lab/shelter/storage",
      "neighbours": [
        1
      ]
    },
    {
      "type": "plain/lab/shelter/storage",
      "neighbours": [
        0
      ]
    }
  ],
}
```

Ahol a type a mező típusa, a neighbours pedig a mező szomszédjai

start

Leírás: Elindítja a játékot a paraméterben kapott játékoszámmal és becenevekkel

Opciók: `start <név1> [<név2>] ...`

pl. `start név1 név2 név3`

show

Leírás: Megjeleníti a paraméterül kapott adatokat

Opciók: `show <virológus> <gencode | crafted | active | gear | mat | pos | all | map>`

gencode: megjeleníti az adott virológus által megtanult kódokat

crafted: megjeleníti az adott virológus ágenseit
active: megjeleníti az adott virológus aktív ágenseket
mat: megjeleníti az adott virológus által birtokolt anyagokat
gear: megjeleníti az adott virológus által birtokolt felszereléseket
pos: megjeleníti az adott virológus mezőjét és az azon található virológusokat
all: a fenti összes parancs kimenetét megjeleníti
map: megjeleníti az összes nem üres mezőt és a rajtuk található virológusokat

move

Leírás: Lépteti a soron következő virológust.

Opciók: move [virológus] [új mező]

touch

Leírás: Megadja a soron következő virológus mezőjén található genetikai kódot, anyagot és felszereléseket, amennyiben van rajta. Több azonos típusú dolog esetén sorszámot társít azokhoz.

Opciók: touch [virológus]

craft

Leírás: A soron következő virológus készíthet egy ágenszt, amennyiben a feltételek adottak.

Opciók: craft [genetikai kód]

use

Leírás: Az adott virológus használhat egy ágenszt a vele azonos mezőn tartózkodó virológuson

Opciók: use [ki] [kire]

rob

Leírás: A soron következő virológus kirabolhatja a vele azonos mezőn tartózkodó virológust

Opciók: rob [kicsoda] [kicsodát]

pass

Leírás: Átadja az irányítást a következő virológusnak

Opciók: pass

setSeed

Leírás: Beállítja az RNG seedjét.

Opciók: setSeed <érték>

pl. setSeed 42

setScientist

Leírás: Egy Scientistet helyez el a kijelölt mezőn

Opciók: setScientist <játékosnév> <pozíció>

pl. setScientist V1 PL1

setMaterial

Leírás: Megadott típusú materialt helyez el a kijelölt mezőre

Opciók: setMaterial <pozíció> <típus>

pl. setMaterial 0 nucleotide

setGear

Leírás: Megadott geart helyez el a kijelölt mezőre

Opciók: setGear <pozíció> <típus> <menyiség>

pl. setGear 0 coat

setGeneticCode

Leírás: Megadott Genetic Code-ot helyez el a kijelölt mezőre

Opciók: setGeneticCode <pozíció> <típus> <nucle> <amino>

pl. setGeneticCode 0, Crazyness

runScript

Leírás: Lefuttat egy megadott szkriptet

Opciók: runScript <bemeneti fájl> [<kimeneti fájl>]

pl. runScript script.txt output.txt

saveState

Leírás: Fájlba írja a játékban található objektumok aktuális állapotát.

Opciók: saveState <kimeneti fájl>

pl. saveState output.txt

loadState

Leírás: Fájlból beolvas egy korábbi játékállapotot, majd ezt betölti

Opciók: loadState <bemeneti fájl>

pl. loadState output.txt

==== újak ====

a komment

has Gear <V1> <Gear neve>

Scientist V1 has gear Gloves uses: 2

Scientist doesn't have gear Gloves

has Material <V1> <Mat neve>

Scientist V1 has material aminoacid quantity: 20

Scientist doesn't have material aminoacid

has Gencode <Vir> <gc neve>

Scientist V1 has gencode Stun nucleotide: 30 aminoacid: 30

Scientist V1 doesn't have gencode Stun

has Crafted <Vir> <ágens neve>

Scientist V1 has crafted agent Stun quantity: 2

Scientist V1 doesn't have crafted agent Stun

has Active <Vir> <ágens neve>

Scientist V1 has active agent Stun time: 3

Scientist V1 doesn't have active agent Stun

give Gear <vir> <gear neve>

Scientist V1 has been given gear Coat

give Material <vir> <mat neve> <db>

Scientist V1 has been given material nucleotide quantity: 30

give Gencode <vir> <gc neve> <amino db> <nuk db>

Scientist V1 has been given gencode Stun aminoacid: 30 nucleotide: 30

give Crafted <vir> <ágens neve> <time>

Scientist V1 has been given crafted agent Stun time: 3

give Active <vir> <ágens neve neve> <time>

Scientist V1 has been given active agent Stun time: 3

drop Gear <vir>

kill <kicsoda> <kicsodát>

Scientist V1 has killed scientist V2

ha sikertelen: Scientist V1 couldn't kill scientist V2

Kimeneti nyelv

Minden parancs kimenetét egy új sorba írt * karakter választ el. Minden kimenet első sora a felhasználó számára olvasható, a többi sor opcionális és olyan formátumban van, hogy programmal is könnyen értelmezhető legyen.

loadmap

Map from file <filename> loaded.

Példa:

Map has been loaded: map.json

start

The game has been started. Players are: <játékosnevek>

Példa:

The game has been started. Players are: nyuszi1, malac, kutya

show Gencode <player>

<játékos neve>'s genetic codes are: <megtanult kódok>

Példa:

malac's genetic codes are: stun, dementia

show Crafted

<játékos neve>'s crafted agents are: <ágensek felsorolása élettartammal>

Példa:

malac's crafted agents are:

stun (2)

stun (1)

dementia (1)

show Active

<játékos neve>'s active effects are: <effektek felsorolása hatásidővel>

Példa:

malac's active effects are:

craziness (1)

immunity (3)

show Material

<játékos neve>'s materials are: <materialok felsorolása darabszámmal>

Példa:

malac's materials are:

aminoacid (31)

nucleotide (12)

show Gear

<játékos neve>'s gears are:

<felszerelések felsorolása élettartammal>

Példa:

malac's gears are:

bag(0)

axe(1)

gloves(2)

show Pos

<mező típusa>

<a mezőn lévő virológusok nevei>

Példa:

This field is a(n)

Storage

malac

nyuszi1

show All

A fenti összes parancs kimenete egymás után.

move

Amennyiben sikeres a lépés: Scientist V1 moved from field PL1 to PL2

Sikertelen lépés esetén: Scientist V1 couldn't move

touch

Choose one to pick:

0 – cancel

[i - <a mezőn lévő genetikai kód>]

[j - material darabszámmal]

[k - <felszerelések felsorolása élettartammal ahol szükséges>]

i, j, k helyén a következő sorszám található.

Példa:

Choose one to pick:

0 - cancel

1 - aminoacid(107)

2 - gloves(1)

3 - coat

craft

MÓDOSÍTVA

Scientist V1 has crafted agent Stun

Scientist V1 cannot craft agent Stun

use

Choose one to use:

0 - cancel

[<használható ágensek felsorolása élettartammal>]

Példa:

Choose one to use:

0 - cancel

1 - stun(1)

2 - dementia(4)

rob

[rabolt dolog típusa attribútummal, ha szükséges] has been robbed.

[Choose gear to drop:

<felszerelések felsorolása sorszámmal>] //amennyiben nem fér el a rabolt gear

Példa:

Gloves(1) has been robbed.

Choose gear to drop:

0 - Gloves(1)

1 - Coat

2 - Axe

3 - Bag

pass

Példa:

Player skipped it's turn.

set Seed

Seed set to <number>

Példa: Seed set to 42

set Scientist

Scientist <player name> set on field <fieldnum>

Példa: Scientist V1 set on field PL1

set Material

Material <mit: mennyi> has been placed on field <fieldnum>

Példa: Material has been placed on field 0

set Gear

Gear <mit> has been placed on field <fieldnum>

Példa: Gear has been placed on field 0

set Gencode

Genetic Code <mit(hatásidő)> <craftmat: mennyiség>* has been placed on field <fieldnum>

Példa: Genetic Code has been placed on field 0

drop Gear

Choose one to drop:

0 – Cancel

[i - <felszerelések felsorolása élettartammal ahol szükséges>]

I helyén a következő számok találhatók.

Példa:

Choose one to drop:

0 – Cancel

1 – Bag(107)

2 – Gloves(1)

3 – Coat

runScript

Running script <filename>

Példa: Running script script.txt

saveState

Game saved to <filename>

Példa: Game saved to game.save

loadState

Game loaded from <filename>

Példa: Game loaded from game.save

Összes részletes use-case

[A use-case-eknek a részletezettsége feleljen meg a kezelői felületnek, azaz a felület elemeire kell hivatkozniuk a bemeneti nyelv parancsai alapján.

Alábbi táblázat minden use-case-hez külön-külön.]

Use-case neve	Loadmap
Rövid leírás	Betölti és létrehozza a fájlban megadott pályát.
Aktorok	GameController
Forgatókönyv	1. Megfelelő típusú mezők létrehozása

Use-case neve	Start
Rövid leírás	Elindítja a játékot
Aktorok	Player
Forgatókönyv	1. A játék elindítása

Use-case neve	Show
Rövid leírás	Megjeleníti a paraméterül kapott, virológushoz kapcsolódó adatokat
Aktorok	Player
Forgatókönyv	A. Megjeleníti a soron következő virológus által megtanult kódokat B. Megjeleníti a soron következő virológus ágenseit C. Megjeleníti a soron következő virológus által megtanult kódokat D. Megjeleníti a soron következő virológus által birtokolt anyagokat E. Megjeleníti a soron következő virológus által birtokolt felszereléseket F. Megjeleníti a soron következő virológus mezőjét és az azon található virológusokat G. A fenti összes parancs kimenetét megjeleníti H. Megjeleníti az összes nem üres mezőt és a rajtuk található virológusokat

Use-case neve	Move
Rövid leírás	Lépteti a soron következő virológust
Aktorok	Player
Forgatókönyv	A. A virológus egy másik mezőre lép B. A virológus lépése sikertelen

Use-case neve	Touch
Rövid leírás	Megadja a virológus mezőjén található genetikai kódot, anyagot és felszereléseket, melyekből fel is vehet valamit
Aktorok	Player
Forgatókönyv	1. Megjelennek a felvehető, gyűjthető objektumok 2. A Játékos választ, mit akar felvenni

Use-case neve	Craft
Rövid leírás	A virológus készíthet egy ágenszt, amennyiben a feltételek adottak
Aktorok	Player

Forgatókönyv	1. A virológus elkészít egy kiválasztott ágenszt
Use-case neve	Use
Rövid leírás	A virológus használhat egy ágenszt a vele azonos mezőn tartózkodó virológuson
Aktorok	Player
Forgatókönyv	A. A virológus felhasznál egy általa korábban elkészített ágenszt egy másik virológuson B. A virológus felhasznál egy általa korábban elkészített ágenszt saját magán
Use-case neve	Rob
Rövid leírás	A soron következő virológus kirabolhatja a vele azonos mezőn tartózkodó virológust
Aktorok	Player
Forgatókönyv	1. A virológus kirabol egy másik virológust
Use-case neve	Pass
Rövid leírás	A játékos átadja az irányítást a következő virológusnak
Aktorok	Player
Forgatókönyv	1. A játékos jelenlegi köre véget ér
Use-case neve	Set Seed
Rövid leírás	Beállítja az RNG seedjét.
Aktorok	GameController
Forgatókönyv	1. A GameController beállítja az RNG seedjét.
Use-case neve	Create Scientist
Rövid leírás	Egy Scientist-et helyez el a megadott mezőn.
Aktorok	GameController
Forgatókönyv	1. Scientist létrehozása 2. Scientist elhelyezése a mezőn
Use-case neve	Create Material
Rövid leírás	Material-t helyez el a megadott mezőn
Aktorok	GameController
Forgatókönyv	1. Material létrehozása 2. Material elhelyezése a mezőn
Use-case neve	Create Gear
Rövid leírás	Gear-t helyez el a megadott mezőn
Aktorok	GameController
Forgatókönyv	1. Gear létrehozása 2. Gear elhelyezése a mezőn
Use-case neve	Create Genetic Code
Rövid leírás	Genetic Code-ot helyez el a megadott mezőn
Aktorok	GameController

Forgatókönyv	1. GeneticCode létrehozása 2. Genetic Code elhelyezése a mezőn
---------------------	---

Use-case neve	Run Script
Rövid leírás	Teszteléshez használt szkriptet lehet vele elindítani
Aktorok	GameController
Forgatókönyv	1. A megadott szkript lefut

Use-case neve	Save State
Rövid leírás	A játék állapotának elmentése
Aktorok	GameController
Forgatókönyv	1. A játék állapota elmentődik a kijelölt fájlba

Use-case neve	Load State
Rövid leírás	A játék állapotának betöltése egy korábbi mentésből
Aktorok	GameController
Forgatókönyv	1. A játék betöltődik a kijelölt fájlból

Tesztelési terv

Teszt-eset neve	Start Game
Rövid leírás	A játékos elindítja a játékot
Teszt célja	Teszteli, hogy a pálya betölt és a játék elindul.

Teszt-eset neve	Scientist Steps on Field
Rövid leírás	A folyamat bemutatja, ahogyan a Scientist egy másik mezőre lép.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist egy másik mezőre(Field) lép.

Teszt-eset neve	Scientist Cannot Step on Field
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor a Scientist valamilyen okból kifolyólag nem tud másik mezőre lépni
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist lépése megghiúsul

Teszt-eset neve	Scientist Unable to Move
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor a Scientist-en olyan Agent fejt ki a hatását, ami megakadályozza a lépést.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist lépése megghiúsul

Teszt-eset neve	Scientist Learns Genetic Code
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor a Scientist megtanul egy új Genetic Code-ot.

Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist megtanul egy új Genetic Code-ot.
--------------------	---

Teszt-eset neve	Scientist Wins Game
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist megnyeri a játékot.
Teszt célja	Teszteli, hogy a játékos megnyeri a játékot.

Teszt-eset neve	Scientist Unable to Learn
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor a Scientist-en olyan Agent fejt ki hatást, ami megakadályozza a Genetic Code tanulást.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist Genetic Code tanulása megghiúsul.

Teszt-eset neve	Genetic Code has been Already Learnt
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor a Scientist egy már korábban megtanult Genetic Code-ot akar megtanulni.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist Genetic Code tanulása megghiúsul.

Teszt-eset neve	Invalid Robbery because Victim Is Not Stunned
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist nem tud rabolni, mivel a célpont nincs bénult állapotban.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist másik Scientist felé irányított rablása megghiúsul.

Teszt-eset neve	Scientist Robs Material from Other Scientist
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist anyagkészletet rabol egy másik Scientist-től.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist elrabolja egy másik Scientist Material készletét.

Teszt-eset neve	Scientist Robs Gear and There Is Enough Space
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist felszerelést rabol egy másik Scientist-től.
Teszt célja	A Scientist elrabolja egy másik Scientist felszerelését.

Teszt-eset neve	Scientist Robs Gear and There Is Not Enough Space
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist felszerelést rabol egy másik Scientist-től, de nincs elég helye.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist elrabolja egy másik Scientist felszerelését(Gear) és a sajátjai közül egyet eldob.

Teszt-eset neve	Scientist Unable to Touch
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist nem tudja letapogatni a mezőt, ahol áll.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist tapogatása megghiúsul.

Teszt-eset neve	Scientist Picks up Gear
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist felvesz egy felszerelést egy mezőről.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist felvesz egy Gear-t.

Teszt-eset neve	Scientist Picks Up and Drops Gear
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist felvesz és eldob egy felszerelést.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist felvesz egy Gear-t, majd eldob egyet sajátjai közül.

Teszt-eset neve	Scientist Picks Up Material
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist felvesz valamennyi anyagkészletet a raktár mezőről.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist Material készletet vesz fel egy Storage mezőről.

Teszt-eset neve	Crafts Agent
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist a nála lévő anyagokból és a már megtanult genetikai kód alapján elkészít egy ágenst.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist létrehoz egy új Agent-et.

Teszt-eset neve	Scientist tries to craft but doesn't have enough material
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist egy ágenst próbál craftolni, azonban ehhez nincs elegendő anyagkészlete.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist Agent létrehozása megghiúsul, amikor nincs elég Material készlete.

Teszt-eset neve	Scientist tries to craft, but he has dementia
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist Dementia ágens hatása alatt áll, ami miatt elfelejti a már megtanult genetikai kódokat egy időre
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist Agent létrehozása megghiúsul, amikor Dementia-val rendelkezik.

Teszt-eset neve	Scientist tries to craft without any known genetic code
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist úgy próbál meg ágenst craftolni, hogy nem ismer még genetikai kódot.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist Agent létrehozása megghiúsul, amikor nem ismer Genetic Code-ot.

Teszt-eset neve	Scientist tries to craft, but he is stunned
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist-en Stun ágens fejt ki hatását, azaz nem tud cselekvést végrehajtani.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist Agent létrehozása megghiúsul, amikor Stun-nal rendelkezik.

Teszt-eset neve	Scientist uses Agent on a Scientist
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist sikeresen megken egy másik Scientist-et valamilyen ágenssel.
Teszt célja	Teszteli, hogy egy Scientist megkenésre kerül egy másik Scientist által egy megadott Agent-el.

Teszt-eset neve	Scientist uses Agent on themselves
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist megkeni saját magát valamilyen ágenssel.
Teszt célja	Teszteli, hogy a egy Scientist megkeni saját magát egy Agent-el.

Teszt-eset neve	Scientist uses Agent on other Scientist who has Gloves
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist megken egy másik Scientist-et, azonban a megkent fél rendelkezik Gloves felszereléssel, ami megvédi.
Teszt célja	Teszteli, hogy a megkent fél, a Gloves segítségével elteszi az Agent-et.

Teszt-eset neve	Agent effect blocked by Coat
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist megken egy másik Scientist-et, aki rendelkezik köpennyel, ami kivédi az ágenst.
Teszt célja	Teszteli, hogy a megkent fél Coat segítségével blokkolja a rákent Agent hatását.

Teszt-eset neve	Agent effect blocked by Immunity
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist megken egy másik Scientist-et, aki rendelkezik Immunity-vel, ami kivédi az ágenst.
Teszt célja	Teszteli, hogy a megkent fél Immunity segítségével blokkolja a rákent Agent hatását.

Teszt-eset neve	Scientist tries to use agent while they are stunned
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist stun hatása alatt próbál ágenst használni.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist Agent használata megghiúsul.

Teszt-eset neve	Scientist with Bear steps on Storage
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy medvetánccal fertőzött Scientist egy Storage mezőre lép.
Teszt célja	Teszteli, hogy a medvetánccal fertőzött Scientist elpusztítja a Storage-n található anyagokat.

Teszt-eset neve	Scientist kills other Scientist
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist a nála található baltával megöl egy másik Scientistet.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Axe-el eltalált Scientist meghal, számára befejeződik a játék.

Teszt-eset neve	Scientist gets infected by Bear
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist rálép egy mezőre, ahol medvetánccal fertőződik meg.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist medvetánccal fertőződik meg.

Teszt-eset neve	Scientist doesn't get infected by Bear because Immunity
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist rálép egy mezőre, ahol medvetánccal fertőződné meg, azonban a rajta található Immunity ágens megvédi őt.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientist megfertőződése megghiúsul.

Teszt-eset neve	Gloves disappear after the third use
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy Scientist harmadik alkalommal használja fel a nála található Gloves felszerelést, így az a használat követően szertefoszlik.
Teszt célja	Teszteli, hogy a Scientistnél található Gloves szertefoszlik.

Teszt-eset neve	Scientist infects other Scientist with Bear
Rövid leírás	A folyamat bemutatja azt az esetet, amikor egy medvetánccal fertőzött Scientist megfertőz egy másik Scientistet, aki éppen akkor lépett a mezőre.
Teszt célja	Teszteli, hogy a mezőre lépő Scientist medvetánccal fertőződik meg.

Tesztelést támogató segéd- és fordítóprogramok specifikálása

A tesztelés parancssorból történik, de külön opció van egy szkriptfájl futtatására, így nem kell minden parancsot az stdin-re írni. A szkriptfájl formátuma teljesen megegyezik a parancssoros verzióval.