

# Manual Testing – Exploratory testing

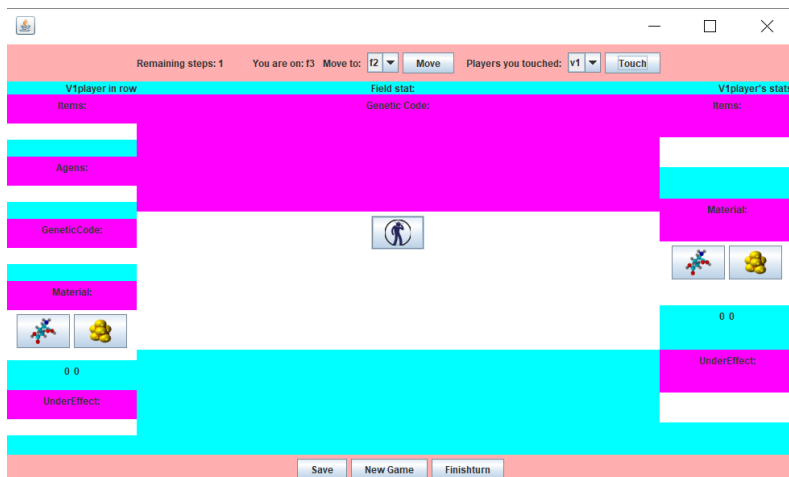
A tesztelés célja a játék különböző funkcióinak kipróbálása, a szélsőséges esetek vizsgálata. A teszteket manuálisan végezzük el.

## 1. Genetikus kód megtanulása egy laboron állva

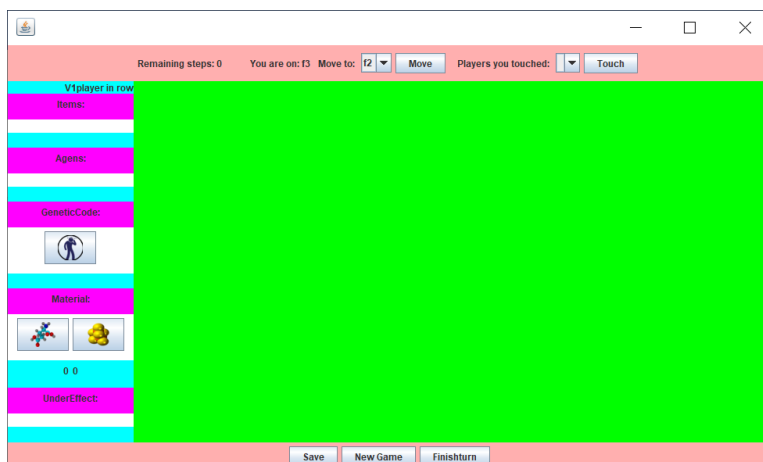
Teszt leírása: A virológus rááll egy laborra, megérinti a mezőt, és megtanulja az ott lévő genetikus kódot

Teszt elvégzése:

A labor mezőt megérintve látható, hogy rajta van egy genetikus kód:



A genetikus kódra rákattintva a játékos genetikus kódjai között megjelenik az újonnan megtanult genetikus kód:



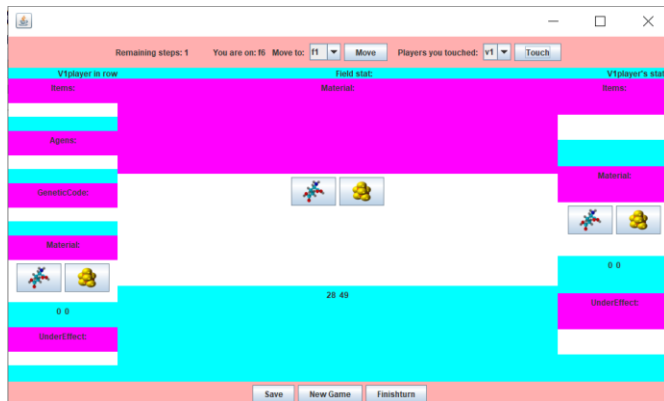
Teszt eredménye: A teszt sikeres volt, a program az elvárt módon működött

## 2. Anyaggyűjtés egy raktáron állva

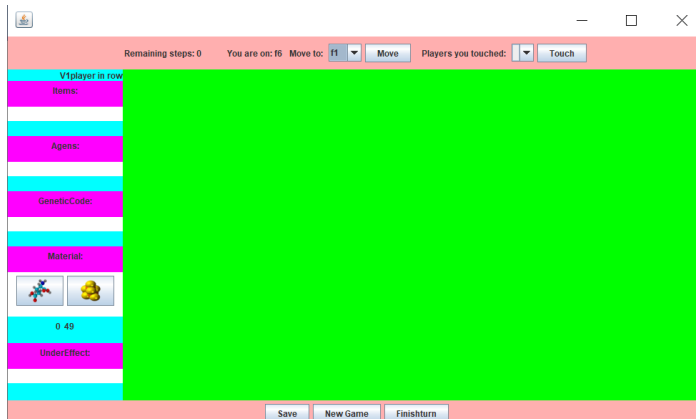
Teszt leírása: A virológus rááll egy raktárra, megérinti a mezőt, és felveszi az egyik anyagból az összeset amennyi ott található, vagy amennyi a zsebébe fér.

Teszt elvégzése:

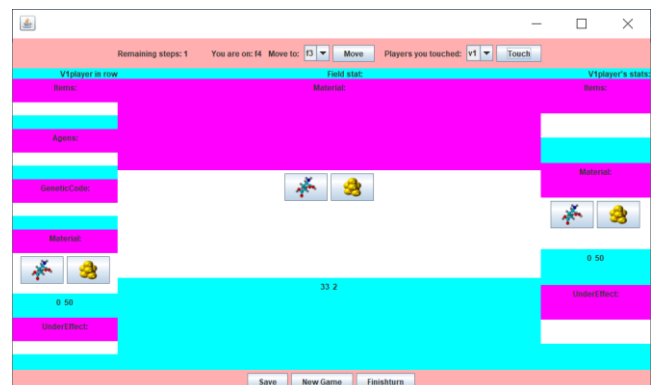
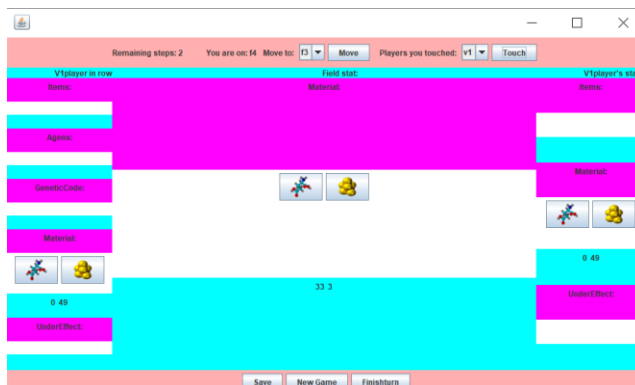
A raktárt megérintve látható, hogy 49 nukleotid van rajta:



A nukleotid ikonjára kattintva a virológus felveszi mindet:



Amikor legközelebb próbálunk nukleotidot felvenni, akkor már csak annyit tudunk felvenni, amennyi a zsebünkben elfér (50), a maradék a raktárban marad.



Teszt eredménye: A teszt sikeres volt, a program az elvárt módon működött

### 3. Ágens készítés

Teszt leírása: A virológus egy már megtanult genetikus kódból ágenst készít, felhasználva a szükséges nyersanyagokat. Ha nincs elég nyersanyag, akkor nem készül el az ágens.

Teszt elvégzése:

A teszt elvégzése során hibát tapasztaltam: Miután rákattintottam a genetikus kódra nem jelent meg az ágens a zsebemben, pedig volt elég anyagom hozzá. A hibát javítottam, rosszul ellenőriztük, hogy milyen ágenst akarok készíteni.

A hiba javítása után:

Ha nincs elég nyersanyag nem készül el az ágens. Ha van, akkor megjelenik a zsebemben az ágens, és annyi csökken az anyagkészletem, amennyi az ágens ára (15 aminosav, 15 nukleotid):



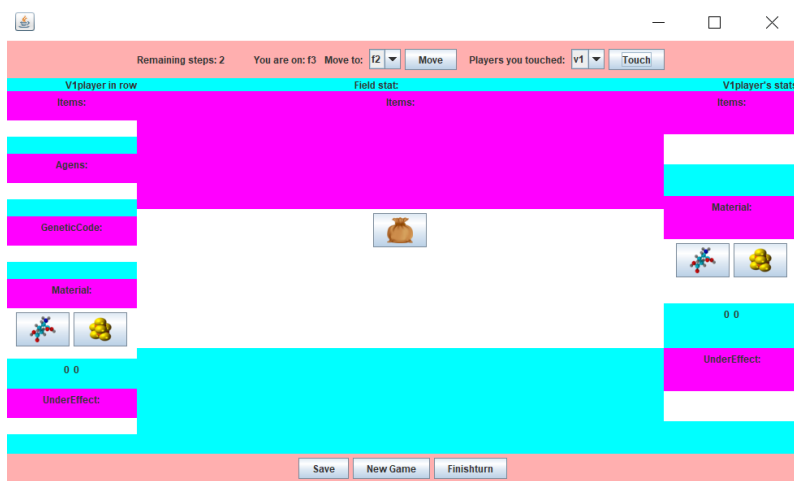
Teszt eredménye: A hiba javítása után a teszt sikeres volt, a program az elvárt módon működött

### 4. Tárgy felvétele

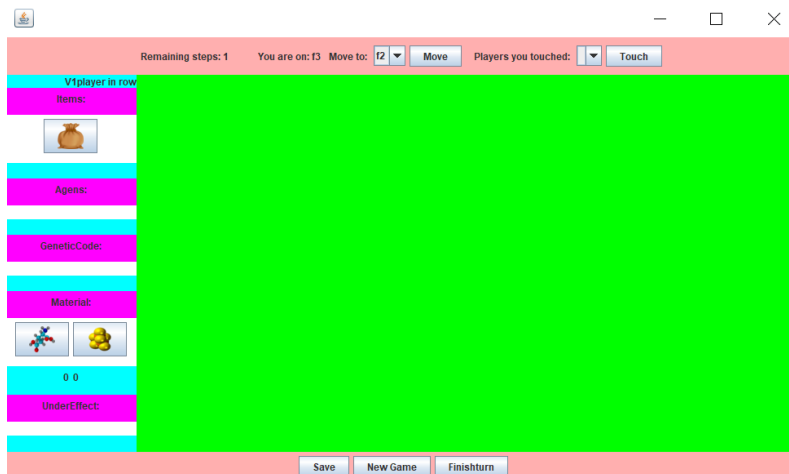
Teszt leírása: A virológus rááll egy óvóhelyre, megérinti a mezőt, és felvesz egy tárgyat. A virológusnak maximum 3 tárgya lehet. Ha felvesz egy tárgyat akkor amikor már elérte ezt a limitet, akkor lerakja az egyik már meglévő tárgyat az óvóhelyre, e helyére jön az új.

Teszt elvégzése:

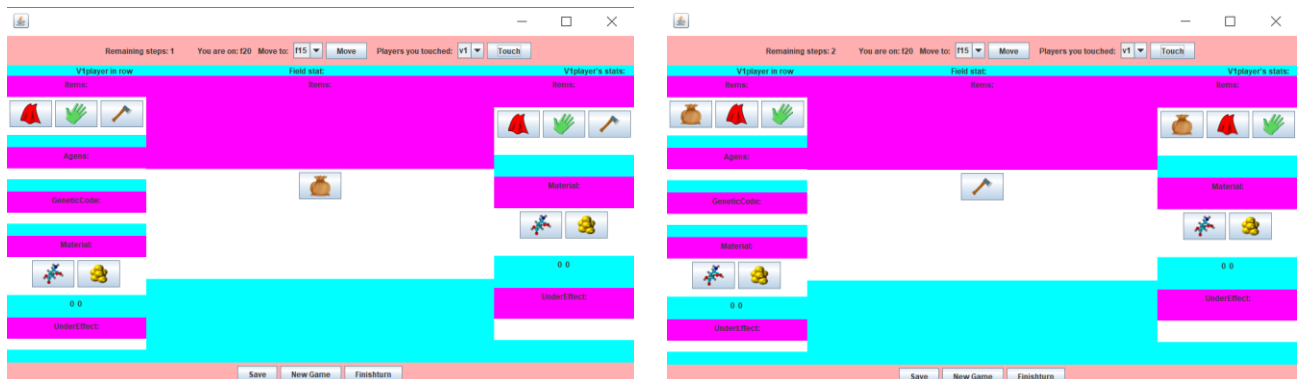
Az óvóhelyet megérintve látjuk a rajta lévő tárgyat:



A tárgyra kattintva hozzáadódik a zsebünkhöz:



Ha tele van a zseb, akkor kicserélődik a tárgy:



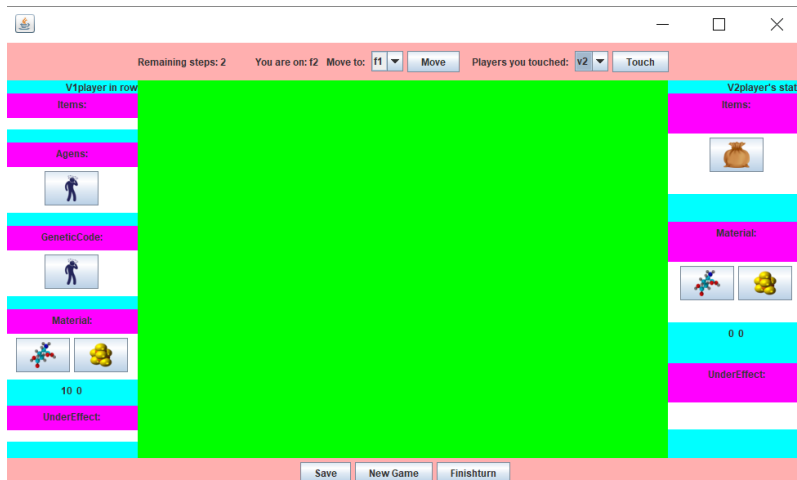
Teszt eredménye: A teszt sikeres volt, a program az elvárt módon működött

## 5. Tárgy ellopása

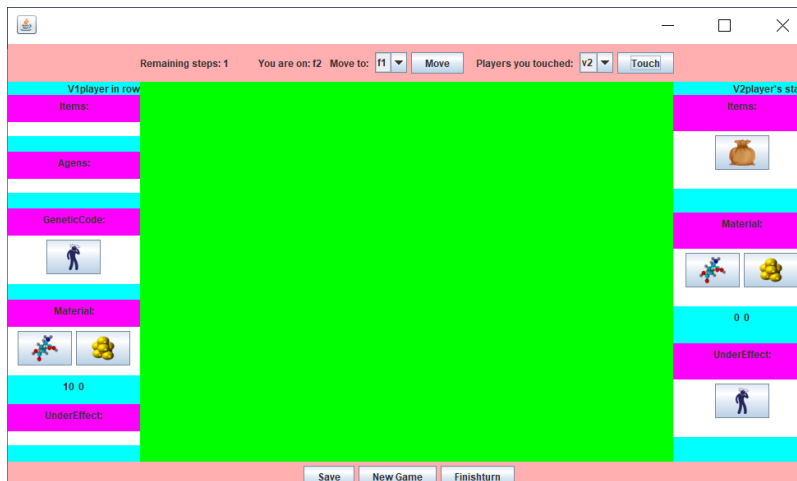
Teszt leírása: Az egyik virológus megtanulja a kábítás genetikus kódját, készít egy kábító ágenst, majd ezt az ágenst rákeni a másik virológusra. Ezután ellopja tőle az egyik tárgyát.

Teszt elvégzése:

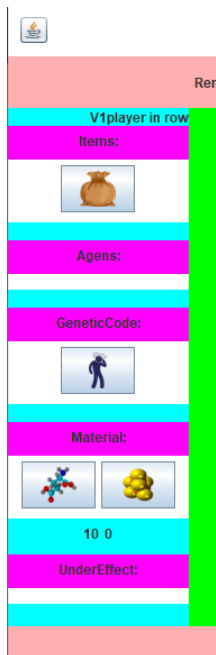
Ugyan azon a mezőn állva a virológus látja a másikat:



Miután rákenste a kábító ágenst látszik a másik virológuson a hatás:



Ezután a tárgyra kattintva el tudja lopni azt:



Teszt eredménye: A teszt sikeres volt, a program az elvárt módon működött

## 6. Köpeny hatása

Teszt leírása: Az egyik virológus megpróbál egy ágenst kenni egy olyan virológusra aki rendelkezik köpennyel. Ekkor a támadó virológus elveszti az ágenst, de a másik nem feltétlen kerül az ágens hatása alá. Van egy esély, hogy megvédi a virológust

Teszt elvégzése:

Van rá esély, hogy a köpeny nem védi meg a virológust, és lehet, hogy megvédi:



Teszt eredménye: A teszt sikeres volt, a program az elvárt módon működött