# Manuális tesztek dokumentálása

## Teszteset: Lépés

A megfelelő *neighbourfield* gombra kattintva a játékos valóban a megfelelő mezőre lép át.

## Teszteset: Köpeny felvétele

A köpeny ikonra kattintva megjelent az *Equipments* fülben a köpeny szöveg és az *Effects* fül alatt is látszik, hogy a köpeny hatása rákerült a játékosra.

## Teszteset: Köpeny eldobása

Az *Equipments* fülben a Köpeny szövegre kattintva a játékos eldobja a köpenyt és az újra megjelenik a mezőn.

## Teszteset: Játékos váltás

Az *End Turn* gombra kattintva játékost váltottunk. A jobb oldalon a *Player: 1* helyett *Player: 2* jelent meg.

## Teszteset: Játékos medvevírussal fertőződött meg

A *neighbourfield* gombra kattintva a játékos egy másik mezőre lépett, ami valójában egy csapda volt. A játékos ikonja ilyenkor átváltott medve ikonra.

## Teszteset: Help button

A *Help Button* megnyomásakor a játékról egy érthető, egyértelmű használati utasítást kapunk, viszont az ékezetek nem jól vannak kezelve.

## Teszteset: Raktár mezőre lépés

A raktárra lépéskor (*neighbourfield* gombra kattintva) látszik, hogy van Amino és Nukleotid a mezőn és ezek mellett a mennyiség is látszik.

## Teszteset: Anyag felvétel

Az anyag ikonra kattintva, a mező anyaga 10 egységgel csökkent és a felhasználónál 10 egységgel növekedett. Az anyagra újra rákattintva, nem történik anyag felvétel, mert a felhasználó elérte a maximális felszedhető anyag számot.

## Teszteset: Genetikai kód megtanulása

A *neighbourfield* gombra kattintva egy laborra érkeztünk, majd a genetikai kódra kattintva a felhasználó megtanulta a kódot, ami a *gencode* fülben is látszik.

## Teszteset: Medve lépés

A *2. neighbourfield* gombra kattintva a medve nem az általa kiválasztott mezőre került. A Storage mezőre próbált rálépni, de nem oda került. Ez helyes működést eredményez, ugyanis a medvének random kell lépnie.

Felfedeztük a következő hibákat:

* A medve genetikai kódokat képes megtanulni
* Ugyanazt a genetikai kódot megtanulva, a genetikai kód többször kerül felsorolásra a listában. Mivel a listában maximum 4 genetikai kód lehet, ezért ez probléma.

## Teszteset: Medve elpusztítja az anyagot

Ha a medve véletlenül a raktár mezőre lép, akkor az ott lévő aminok és nukleotidok száma lenullázódik. Ez helyes működés, ugyanis a medvének el kell pusztítania ezeket, ha ilyen mezőre lép.

## Teszteset: Dupla lépés

A játékos egy lépés után megpróbált még egyszer lépni, de ekkor valójában nem történt lépés. Ez helyes működést eredményez, viszont jó lenne erről tájékoztatni a felhasználót, valamilyen formában, hogy egyszerre csak egyet lépet és már nem léphet többször.

## Teszteset: Nem lebénult játékostól lopás megkísérlése

A lopás ebben az esetben valóban nem sikerült. Ez helyes működés, csak lebénult játékostól lehet tárgyakat lopni.

## Teszteset: Anyag felvétele táska birtokában

A játékos megpróbált táska birtokában anyagot felvenni, ez sikerült neki. A maximális 10 egység helyett, jelenleg 15 egységnyi anyag van birtokában.

## Teszteset: Ágens készítése

A játékos megpróbált ágens készíteni, ehhez a saját birtokában levő GenCode-ra kellett kattintania, az ágensek fül alatt megjelent a Dance ágens szöveg és az anyagszáma is lecsökkent.

## Teszteset: Ágens kenés

A játékos készített egy dance ágenst. Az ágens fülön kiválasztottuk az ágenst, amit használni akartunk, majd a játékost, akire az ágenst kenni szeretnénk, ezek után az ágens eltűnt az ágens fül listából. A soron következő megkent játékosnak véletlenszerűen kell lépnie az ágens hatása miatt, viszont az általa választott mezőre lépett és az Effects fül alatt sem látszik az ágens hatása, tehát a kenés valójában nem sikerült.

## Teszteset: Játék elmentése

A *Save gomb* megnyomásakor a konzolon megjelent a „*Saved”* szöveg és létrejött egy *save\_olvashato.txt* és egy *save.txt* fájl. Azt tapasztaltuk, hogy a fájlban levő adatok megfelelnek a játék állása alapján, viszont a fájlokat célszerűbb lenne másképpen elnevezni, és ne mindig a korábbi fájlt írja felül.

## Teszteset: Játék betöltése

A *Load from file* gombra kattintva és a *save.txt* fájlt kiválasztva a játék sikeresen betöltésre került és ugyanazt az állapotot kaptuk, ahol korábban abbahagytuk, tehát a betöltés sikeres volt.