# Test Charter

Title: ActionsWithPipePickedUP

Objective: Bugok keresése, ha egy karakter felvesz egy csövet

Scope: Nem mozgással (egyéb parancsokkal) kapcsolatos bugok

Tester's Name: Romoda Bálint

Date: 2024.05.20

# Session Details

Session Duration: 35 perc

Start Time: 19:40

End Time: 20:15

# Exploration notes

Scenario 1: Ha felveszek egy csövet, akkor lehet-e sticky az a cső?

Steps Taken: Felvettem az egyik karakterrel egy csövet, ami mellette volt, odébb léptem vele, majd ráléptem egy másikkal. A következő körben sticky-vé tettem, majd leléptem róla és vissza.

Observations: A sticky beállítható, ha odébb mozgunk vele, akkor is megmarad a tulajdonsága, ha rálépek, akkor tényleg odaragad a karakter megfelelő ideig.

Scenario 2: Ki tudom-e lyukasztani, illetve meg tudom-e javítani a felvett csövet?

Steps Taken: Felveszek egy csövet. Egy másik karakterrel kilyukasztom. Lerakom a csövet. Ismét felveszem, majd megjavítom egy másik karakterrel. Ismét lerakom.

Observations: A cső helyesen mutatta állapotát minden esetben.

Scenario 3: Ha csúszóssá teszem a csövet, akkor megfelelően kezeli-e a felvételt?

Steps Taken: Felveszek egy csövet. Egy másik karakterrel csúszóssá teszem. Lelépek a csőről, majd vissza, ameddig csúszós, majd a végén még egyszer, amikor már nem.

Observations: A cső helyesen mutatta állapotát minden esetben. A karakter minden alkalommal a pumpához csatolt végéhez csúszott a csőnek, majd az utolsó lépéskor már nem csúszott. Ez így helyes.

# Debrief

A tesztelés közben ellenőriztem, hogy amikor felvesz egy karakter egy csövet, a csövön végrehajtott különböző műveletek helyesen hajtódnak-e végre. Azt találtam, hogy a cső minden esetben helyesen kezeli a felvett állapotának összehangolását az egyéb állapotaival, akcióival.