

Manuális tesztelés dokumentáció

Saboteur karakter részletes funkcionális vizsgálata

Dokumentáció készítője: Nemes Dominik Márk

Tesztelő(k): Ágota Benedek

Általános leírás, célok:

Ezen dokumentáció a „Lords of Drukmákor” játékprogram „Saboteur” karakterének teljes funkcionális tesztelésének tervét, annak megvalósítását és kiértékelését dokumentálja. Célja, hogy felhasználói szemszögből megvizsgálja annak hibátlan és hiánytalan működését a definiált use-casek alapján és az ebből megfogalmazott tesztesetekkel. A működés mellett az ergonómiai visszajelzéseket is figyelembe vesszük a felhasználói felülettel kapcsolatban. A tesztelés végeztével az esetlegesen feltárt hibákat/módosítások javításra kerülnek kiírásra.

Terv:

Nemes Dominik Márk, a tesztelési folyamat felelőse és vezetője meghatározza a dokumentációban foglalt use-casek alapján a pontos teszteseteket, majd részletes végrehajtását, melyet *Ágota Benedek* tesztelő fog végrehajtani és kiértékelni. A beérkező visszajelzések elemzésre kerülnek és az esetleges problémák továbbításra kerülnek a fejlesztői csapat felé.

Végrehajtási útmutató:

A tesztek elvégzésekor a leírásban foglalt állapotból kell kiindulni és a cselekvést leírásnak megfelelően elvégezni.

Dokumentálandó az „eredmény” sorban minden a leírástól eltérő esemény (pl. a lépés nem történt meg), az „észrevételek” sorban pedig meglátások a játék használatával kapcsolatban (pl. logikátlan felületkialakítás).

Kikötések:

- A játékot **grafikus módban** kell futtatni
- Aktív elem: Minden olyan pályaelem, ami **NEM** cső
- A teszteket „**Saboteur**” karakterrel kell végrehajtani

Összes részletes use-case:

Use-case neve	Change
Rövid leírás	A játékos (szerelő vagy szabotőr) átállítja annak a pumpának a be- és kimenetét, amin áll.
Forgatókönyv	1. A pumpának, amin a játékos (szerelő vagy szabotőr) áll megváltozik a be- és kimenete a kiválasztott lehetőségekre. 2. A pumpának, amin a játékos (szerelő vagy szabotőr) áll nem változik meg a be- és kimenete, mert a kiválasztott lehetőségek valamilyen feltételnek nem tettek eleget.

Use-case neve	Damage
Rövid leírás	A játékos (szerelő vagy szabotőr) kilyukasztja azt a csövet, amin éppen áll. Ennek hatására, ha folyt víz a csőben, akkor az most a sivatagba fog elfolyni.
Forgatókönyv	1. A játékos (szerelő vagy szabotőr) kilyukasztja azt a csövet, amin éppen áll. 2A. A játékos (szerelő vagy szabotőr) nem tudja kilyukasztani a csövet, amin éppen áll, mert az már ki van lyukasztva. 2B. A játékos (szerelő vagy szabotőr) nem tudja kilyukasztani a csövet, amin éppen áll, mert az nem rég lett befolytva.

Use-case neve	Move
Rövid leírás	A játékos (szerelő vagy szabotőr) egy másik mezőre lép.
Forgatókönyv	1. A játékos (szerelő vagy szabotőr) a számára szabad mezőre lép. 2. A játékos (szerelő vagy szabotőr) nem tud a kiválasztott mezőre lépni, mert már áll ott valaki.
Use-case neve	Slippery
Rövid leírás	A szabotőr az adott csövet, amin áll egy rövid ideig csúszóssá teszi, aminek hatására a rálépő játékosok a cső egyik vagy másik végére kerülnek véletlenszerűen.
Forgatókönyv	1. A szabotőr csúszóssá teszi azt a csövet, amin áll. 2. A szabotőr nem tudta csúszóssá tenni azt a csövet, amin áll, mert az már csúszós volt.

Use-case neve	Sticky
Rövid leírás	A játékos (szerelő vagy szabotőr) ragadóssá teszi az adott csövet, amin áll.
Forgatókönyv	1. A játékos (szerelő vagy szabotőr) ragadóssá tette az adott csövet, amin áll. 2. A játékos (szerelő vagy szabotőr) nem tudta ragadóssá tenni az adott csövet, amin áll, mert az már ragadós volt.

Végrehajtandó tesztesetek:

Teszt-eset neve	1.A játékos sima csőre lép.
Leírás	A játékos egy aktív elemen áll és egy, az elemhez csatlakozó csőre lép, ahol nem áll senki.
Teszt célja	A játékos át tud és át is lép az üres csőre.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	2.A játékos ragadós csőre lép.
Leírás	A játékos egy aktív elemen áll és egy, az elemhez csatlakozó csőre lép, ahol nem áll senki, de az ragadós, ekkor nem tud továbblépni 1 körig.
Teszt célja	A játékos át tud és át is lép a ragadós csőre, és a következő léptetésekor nem tud ellépni, majd a következőre igen.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	3.A játékos csúszós csőre lép és a túloldalára kerül.
Leírás	A játékos egy aktív elemen áll és egy, az elemhez csatlakozó csőre lép, ahol nem áll senki, viszont az csúszós így random oldalára kerül. Ebben a testben a cső túloldalára kerül.
Teszt célja	A játékos a csőre lépéskor az másik végén lévő aktív elemre kell kerüljön.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	4.A játékos csúszós csőre lép és visszakerül oda, ahonnan indult.
Leírás	A játékos egy aktív elemen áll és egy, az elemhez csatlakozó csőre lép, ahol nem áll senki, viszont az csúszós így random oldalára kerül. Ebben a testben visszakerül a kiindulási helyére.
Teszt célja	A játékos a csőre lépéskor az másik végén lévő aktív elemre kell kerüljön.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	5.A játékos nem tud csőre lépni.
Leírás	A játékos egy aktív elemen áll és egy, az elemhez csatlakozó csőre akar lépni. Ezen a csövön áll egy másik játékos, így az foglalt és nem tud rálépni.
Teszt célja	A játékos nem tud foglalt csőre lépni.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	6.A játékos egy aktív elemre lép
Leírás	A játékos egy csövön áll és innen szeretne egy ahhoz csatlakozó aktív elemre lépni. Ilyen van és nem akadályozza semmi, így át is tud lépni
Teszt célja	A játékos „tisztá” csőről át tud lépni egy aktív elemre.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	7.A játékos egy aktív elemre próbál lépni, de nem tud, mert ragadós csövön áll.
Leírás	A játékos korábban egy ragadós csőre lépett, így nem tud lelépni arról egy szomszédos aktív elemre.
Teszt célja	A játékos ragadós csőről nem tud ellépni.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	8.A játékos lehelyez egy pumpát.
Leírás	A játékos egy csövön áll, amire lehelyezi a nála lévő pumpát.
Teszt célja	A játékos el tudja helyezni csövön a nála lévő pumpát.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	9.A játékos megpróbál pumpát lehelyezni, de nem tud, mert nincs nála pumpa.
Leírás	A játékos egy csövön áll, amin helyezhetne el pumpát, viszont nincs nála, így nem történik meg.
Teszt célja	A játékos nem tud pumpát elhelyezni, ha nincs nála.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	11.A játékos kilyukaszt egy csövet.
Rövid leírás	A játékos egy csövön áll és megpróbálja kilyukasztani. A cső foltozás utáni „védettsége” már lejárt vagy még teljesen ép, így megtörténik a lyukasztás.
Teszt célja	A játékos tud csövet lyukasztani.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	12.A játékos megpróbál kilyukasztani egy ép csövet, de nem tudja.
Rövid leírás	A játékos egy csövön áll és megpróbálja kilyukasztani. A cső foltozás utáni „védettsége” még nem járt le (alap esetben random mennyiségű körön át, a teszt érdekében ez most 1), így nem tudja kilyukasztani azt.
Teszt célja	A nemrég foltozott csövet nem lehet kilyukasztani.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	13.A játékos ragadóssá teszi a csövet, amin áll.
Rövid leírás	A játékos ragadóssá teszi azt a csövet, amin áll, de ő le tud róla lépni.
Teszt célja	A cső ragadós lesz és a játékos ellép onnan.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	14.A játékos átállítja egy pumpa be-, és kimenetét.
Rövid leírás	A játékos egy pumpán áll, amin megfelelően kiválasztja a beállítani kívánt be-, és kimeneti csöveket.
Teszt célja	A pumpa be-, és kimenete megváltozik a kiválasztottakra.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	15.A játékos sikertelenül próbálja beállítani egy pumpa be-, és kimenetét.
Rövid leírás	A játékos egy pumpán áll, amin nem megfelelően választja ki a beállítani kívánt be-, és kimeneti csöveket.
Teszt célja	A pumpa be-, és kimenete nem változik meg.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	16.A játékos lecsatlakoztatja egy cső végét az elemről, amin áll.
Leírás	A játékos megpróbálja lecsatlakoztatni az aktív elemről, amin áll egy általa választott cső végét. Ennek a másik vége csatlakoztatva van/másnál van, így sikerül neki a levétel és hozzá kerül.
Teszt célja	Az aktív elemről lekapcsolódik a cső és a játékoshoz kerül a vége.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	17.A játékos le szeretné csatlakoztatni egy cső végét az elemről, amin áll, de a másik vége szabad így azt fogja meg.
Leírás	A játékos megpróbálja lecsatlakoztatni az aktív elemről, amin áll egy általa választott cső végét. Ennek a másik vége nincs csatlakoztatva és nincs senkinél, így az került hozzá.
Teszt célja	Az aktív elem csatlakoztatva marad a cső a másik vége pedig a játékoshoz kerül.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	18.A játékos csatlakoztatja a nála lévő csövet az elemhez, amin áll.
Leírás	A játékos egy szabad csatlakozási ponttal rendelkező aktív elemén áll és egy cső nála lévő végét ide tudja csatlakoztatni.
Teszt célja	A játékostól a cső elvételre kerül és az aktív elemmel összekapcsolódnak.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	19.A játékos csatlakoztatni akarja a nála lévő csövet az elemhez, amin áll, de annak nincs szabad csatlakozása.
Leírás	A játékos egy olyan aktív elemén áll, amin nincsen szabad csatlakozási pont, így nem tudja ahhoz csatlakoztatni a csövet, aminek az egyik vége nála van és nála marad.
Teszt célja	A cső vége a játékosnál marad és nem változik semmi.
Eredmény	
Észrevételek	

Teszt-eset neve	20.A játékos csúszóssá tesz egy csövet
Leírás	A szabotőr ragadóssá teszi azt a csövet, amin áll, de ő le tud róla lépni.
Teszt célja	A cső csúszós lesz és a játékos ellép onnan.
Eredmény	
Észrevételek	

Kiértékelés, lezárás: