A feladat során a játékon kézzel végigirányítható teszteseteket terveztem, és végrehajtásukat dokumentáltam. A tesztesetek tervében megtalálható a teszteset rövid leírása, tervének részletes leírása, a teszteset elvárt eredménye és a tesztesetben kapott eredmény. A tesztesetek terve olyan részletességgel bír, hogy az egymás után megnyomandó felületi elemek szekvenciáját is tartalmazza.

Összesen 20 darab tesztesetet dolgoztam ki, melyek kiválasztásánál igyekeztem a leggyakoribban előforduló lehetőségeket preferálni. Ezek a következők:

1. A játékos egy szomszédos stabil jégtábla lép
2. A játékos egy nem szomszédos stabil jégtábla lépne
3. A játékos mozog 0 lépésszámmal
4. A játékos kutatóval felméri egy mező teherbírását
5. A játékos kutatóval megpróbálja felmérni egy mező teherbírását 0 lépésszámmal
6. A játékos elfogyaszt egy élelmet
7. A játékos megpróbál elfogyasztani egy élelmet 0 lépésszámmal
8. A játékos takarít egy mezőn
9. A játékos felvesz egy mezőben található eszközt
10. A játékos lyukba lép, és nem mentik meg
11. A játékosok instabil jégtáblára lépnek
12. A medve az egyik játékos mezejére lép
13. A játékos a medve mezejére lép
14. A búvárruhával rendelkező játékos nem fagy meg
15. A búvárruhával rendelkező játékos ki tud úszni egy szomszédos mezőre
16. A vízbe esett játékost ki lehet menteni kötéllel
17. A kötél használata nem kerül lépésszámba, ha nincs kit kimenteni
18. A körök végén a játékosok testhője eggyel csökken
19. Az eszkimó iglut épít
20. Az eszkimó egy mezőre több iglut is tud építeni