Manuális tesztelési jegyzőkönyv

/\*\*

Eddig végrehajtott és dokumentált tesztesetek:

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

\*/

1. Tesztesetek tervei, végrehajtásai

1.1 A játékos egy szomszédos stabil jégtábla lép

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játékos megpróbál egy olyan stabil jégtáblára/lukra lépni ami szomszédja annak a stabil jégtáblának, amin áll. |
| **Terv** | 1. Szomszédos mező kiválasztása 2. “Átlép” gomb megnyomása |
| **Várt eredmény** | * Sikeresen lépett át * Szereplő lépéseinek száma 1-el csökken |
| **Tényleges**  **eredmény** | * Sikeres átlépés * A szereplő lépéseinek száma helyesen eggyel csökkent |

1.2 A játékos egy nem szomszédos stabil jégtábla lépne

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játékos megpróbál egy olyan stabil jégtáblára/lukra lépni ami nem szomszédja annak a stabil jégtáblának, amin áll. |
| **Terv** | 1. Nem szomszédos mező kiválasztása 2. “Átlép” gomb megnyomása |
| **Várt eredmény** | * Nem lépett át * Szereplő lépéseinek a száma 1-el csökken |
| **Tényleges**  **eredmény** | * Átlépés helyesen sikertelen * Szereplő lépéseinek száma helyesen 1-el csökken |

1.3 A játékos mozog 0 lépésszámmal

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játékos megpróbál azután mozogni, hogy elhasználta az összes lépését |
| **Terv** | 1. Véletlen mező kiválasztása 2. “Átlép” gomb megnyomása 3. Véletlen mező kiválasztása 4. “Átlép” gomb megnyomása 5. Véletlen mező kiválasztása 6. “Átlép” gomb megnyomása 7. Véletlen mező kiválasztása 8. “Átlép” gomb megnyomása 9. Ekkor a játékosnak 0 lépésszáma van 10. Szomszédos mező kiválasztása 11. Átlép megnyomása |
| **Várt eredmény** | * Nem lépett át * Szereplő lépésszáma 0 |
| **Tényleges**  **eredmény** | * Átlépés helyesen sikertelen * Szereplő lépéseinek száma helyesen 0 |

1.4 A játékos kutatóval felméri egy mező teherbírását

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy kutatót irányító játékos feltérképezi egy mező teherbírását a kutató képességével |
| **Terv** | 1. Körök lejátszása a kutató köréig 2. Kutató képességének használata |
| **Várt eredmény** | * A kiválasztott mező teherbírása megjelenik a UI felületen * A Szereplő lépésszáma eggyel csökken |
| **Tényleges**  **eredmény** | * A kiválasztott mező teherbírása megjelenik a UI felületen * A Szereplő lépésszáma eggyel helyesen csökkent * Ugyanakkor néhány esetben a kiválasztott mező teherbírása nem jelenik meg, viszont a Szereplő lépésszáma lecsökken. A példa reprodukálható, ha a paraméterezetlenül elindított játékban az alsó Kutaót jobbra léptetjük, majd a most tőle jobbra levő (tehát legalsó sor balról 3. mező) mezőt vizsgáltatjuk meg |

1.5 A játékos kutatóval megpróbálja felmérni egy mező teherbírását 0 lépésszámmal

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy kutatót irányító játékos megpróbálja feltérképezni egy mező teherbírását a kutató képességével, miután már lejátszotta mind a 4 lépését |
| **Terv** | 1. Körök lejátszása a kutató köréig 2. Véletlen mező kiválasztása 3. “Átlép” gomb megnyomása 4. Véletlen mező kiválasztása 5. “Átlép” gomb megnyomása 6. Véletlen mező kiválasztása 7. “Átlép” gomb megnyomása 8. Véletlen mező kiválasztása 9. “Átlép” gomb megnyomása 10. Ekkor a játékosnak 0 lépésszáma van 11. Kutató képességének használata |
| **Várt eredmény** | * A kiválasztott mező teherbírása nem jelenik meg a UI felületen |
| **Tényleges**  **eredmény** | * A kiválasztott mező teherbírása nem jelent meg a UI felületen, “ismeretlen” maradt |

1.6 A játékos elfogyaszt egy élelmet

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játékos elfogyasztja a nála levő élelmet, amit a játék kezdetekor kapott |
| **Terv** | 1. Véletlen mező kiválasztása 2. “Átlép” gomb megnyomása 3. Véletlen mező kiválasztása 4. “Átlép” gomb megnyomása 5. Véletlen mező kiválasztása 6. “Átlép” gomb megnyomása 7. Véletlen mező kiválasztása 8. “Átlép” gomb megnyomása 9. Ekkor a játékosnak 0 lépésszáma van 10. Élelem gomb megnyomása |
| **Várt eredmény** | * Szereplő testhője nem megnő * Szereplő lépésszáma nem csökken * Szereplő leltárából nem tűnik el az élelem |
| **Tényleges**  **eredmény** | * Szereplő testhője helyesen nem nőtt meg * Szereplő lépésszéma helyesen helyesen nem ment negatívba * Szereplő leltárában helyesen bent maradt az élelem |

1.7 A játékos megpróbál elfogyasztani egy élelmet 0 lépésszámmal

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játékos megpróbálja elfogyasztani a nála levő élelmet, amit a játék kezdetekor kapott, de miután már elhasználta minden lépését |
| **Terv** | 1. Élelem gomb megnyomása |
| **Várt eredmény** | * Szereplő testhője eggyel megnő * Szereplő lépésszáma eggyel csökken * Szereplő leltárából eltűnik az élelem |
| **Tényleges**  **eredmény** | * Szereplő testhője helyesen eggyel megnőtt * Szereplő lépésszéma helyesen eggyel csökkent * Szereplő leltárából helyesen eltűnt az élelem |

1.8 A játékos takarít egy mezőn

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játékos feltakarítja az aktuális mezejét, majd a tiszta mezőn még egy takarítással próbálkozik |
| **Terv** | 1. “TAKARIT” gomb megnyomása, amíg a mező “Hóvastagság”-a nagyobb 0-nál 2. 0 “Hóvastagság”-nál “TAKARIT” gomb mégegyszeri megnyomása |
| **Várt eredmény** | * Szereplő lépésszáma eggyel csökken minden takarításnál, amíg van hó a mezőn * Az aktuális mező hóvastagsága eggyel csökken minden takarításnál * Tiszta mezőn való takarításnál a szereplő lépésszáma nem csökken * Tiszta mezőn való takarításnál az aktuális mező hóvastagsága nem fordul át negatívba |
| **Tényleges**  **eredmény** | * Szereplő lépésszáma helyesen eggyel csökken minden takarításnál, amíg van hó a mezőn * Az aktuális mező hóvastagsága helyesen eggyel csökken minden takarításnál * Tiszta mezőn való takarításnál a szereplő lépésszáma helytelenül eggyel csökken * Tiszta mezőn való takarításnál az aktuális mező hóvastagsága helyesen nem fordul át negatívba |

1.9 A játékos felvesz egy mezőben található eszközt

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játékos felvesz egy tiszta mezőben található eszközt |
| **Terv** | 1. “TAKARIT” gomb megnyomása, amíg a mező “Hóvastagság”-a nagyobb 0-nál 2. Ha a mezőben található eszköz, “FELVESZ” gomb megnyomása |
| **Várt eredmény** | * Felvétel közben a Szereplő lépésszáma eggyel csökken * Az eszköz megjelenik a Szereplő leltárában * A mezőn mutatott eszköz ikon eltűnik |
| **Tényleges eredmény** | * Felvétel közben a Szereplő lépésszáma helyesen eggyel csökkent * Az eszköz helyesen megjelent a Szereplő leltárában * A mezőn mutatott eszköz ikon helyesen eltűnt |

1.10 A játékos lyukba lép, és nem mentik meg

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játékos lyukba lép, majd befejezi a körét. A többi játékos nem menti őt ki. Ez a játék elvesztéséhez vezet |
| **Terv** | 1. Szomszédos lyuk mező kiválasztása 2. “ÁTLÉP” gomb megnyomása 3. “LÉPÉS VÉGE” gomb megnyomása 4. Az összes többi szereplővel “LÉPÉS VÉGE” gomb megnyomása |
| **Várt eredmény** | * Lyukba lépéskor az aktuális szereplő lépésszáma 0-ra csökken * Az összes szereplő lépése után a játékot a játékosok el kell veszítsék, mivel nem mentették ki a lyukba esett Szereplőt |
| **Tényleges eredmény** | * Lyukba lépéskor az aktuális szereplő lépésszáma helyesen 0-ra csökkent * A játék a kör végén “Vesztettetek” felirattal visszadob a főképernyőre |

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Kutató egy szomszédos Lukra lép és ekkor elfogy a munkája ha nincs rajta búvárruha |
| **Várt eredmény** | Kutatónak nincs több lépése, következő játékos jön |
| **Terv:** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Lukra lép, van búvárruha |
| **Rövid leírás** | Kutató egy szomszédos Lukra lép és ekkor elfogy a munkája ha van rajta búvárruha |
| **Teszt Célja** | Kutató folytatja a körét  Szereplő lépéseinek a száma 1-el csökken |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-ese t neve** | Instabil jégtáblára lépés |
| **Rövid leírás** | Kutató egy olyan szomszédos instabil jégtáblára lép amire ha rálép valaki borul. Miután rálépett felfordul és mindenki, aki rajta volt beleesik. Itt a tesztelés azonos mint a Lukra lépésnél búvárruha szempontjából. |
| **Teszt Célja** | Mindenki a víz alá kerül. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Következő játékos jön, nincs vízben |
| **Rövid leírás** | Kutató befejezte a munkáját, akkor a kontroller beállítja a következő játékos munkaszámát, és ő jön |
| **Teszt Célja** | Következő játékos elkezdi a körét |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | nem szomszédos stabil jégtáblára lép |
| **Rövid leírás** | Megpróbál egy olyan stabil jégtáblára/lukra lépni, ami nem szomszédja  annak a stabil jégtáblának amin áll. |
| **Teszt célja** | A lépés meghiúsul |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Következő játékos jön, vízben van, van búvárruha |
| **Rövid leírás** | Kutató befejezte a munkáját, akkor a kontroller beállítja a következő játékos munkaszámát, és ő jön |
| **Teszt Célja** | Következő játékos elkezdi a körét |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Következő játékos jön, vízben van, nincs búvárruha |
| **Rövid leírás** | Kutató befejezte a munkáját, akkor a kontroller beállítja a következő játékos munkaszámát, és ő jön |
| **Teszt Célja** | Következő játékos nem kezdheti el a körét, Kontroller dönt hogy meghal e |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Ásás |
| **Rövid leírás** | Kutató egy jégtáblán, amin áll eltakarít egy egységnyi havat |
| **Teszt Célja** | Eggyel csökkent a tábla hószintje Szereplő lépéseinek a száma 1-el csökken |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Ásás Lapáttal |
| **Rövid leírás** | Kutató egy jégtáblán, amin áll lapátot használ |
| **Teszt Célja** | Kettővel csökkent a tábla hószintje. Szereplő lépéseinek a száma 1-el csökken. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Evés |
| **Rövid leírás** | Kutató megeszi az ételt ami nála van ezzel eggyel nőt a testhője |
| **Teszt Célja** | Eggyel nő a kutató testhője  Szereplő lépéseinek a száma 1-el csökken |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Menekítés |

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Kutató egy stabil jégtábláról menekíti ki egy általa választott szomszédos luból / instabil jégtábláról az embereket, ha van nála kötél |
| **Teszt Célja** | Minden ember átlép arra a stabil jégtáblára ahonnan a menekítés folyt. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Játék vége |
| **Rövid leírás** | Ha játékos egy mezőn áll és megvan az összes(3) alkatrész, akkor vége a játéknak és nyertek |
| **Teszt Célja** | játék meg lett nyerve |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Törékeny lapát használat |
| **Rövid leírás** | Kutató egy stabil jégtáblán ahol 6 a hóvastagság, eltakarít kettő egységnyi havat azon a mezőn amin áll. Ezt megteszi többször |
| **Teszt Célja** | A lapát 3 használat után eltörik 0 egység hó marad a mezőn  Szereplő lépéseinek a száma 3-al csökken |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Törékeny lapát használat nem saját mezőn |
| **Rövid leírás** | Játékos kiválaszt egy nem saját mezőt és megpróbálja használni az ásót |
| **Teszt Célja** | A mezőnek nem csökken a hóvastagsága |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Sátor használat felderített stabil jégtáblán |
| **Rövid leírás** | Kutató felállítja a sátrat egy stabil jégtáblára, amit előzőleg felderítettek |
| **Teszt Célja** | Egy sátor lesz a stabil jégtáblán amin áll a Kutató Szereplő lépéseinek a száma 1-el csökken |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Kutató sátort akar használni felderítetlen mezőn |

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A Kutató rááll egy felderítetlen mezőre és megpróbál lerakni egy sátrat |
| **Teszt Célja** | A mezőn nem keletkezik sátor |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Hóesés, nincs épület |
| **Rövid leírás** | Azokon a Instabil/ Stabil jégtáblán/Lukon lévő játékosok testhője eggyel csökken, ahol hóvihar lett, és csak Noglu van rajta |
| **Teszt Célja** | Lecsökkent minden ott lévő játékos testhője |

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | Hóesés, van épület |
| **Rövid leírás** | Szereplő lukon, stabil vagy instabil jégtáblán áll, amin van sátor vagy iglu. A mezőt hóvihar éri. |
| **Teszt Célja** | A szereplő testhője nem csökken |

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Az eszkimó rááll egy felderített stabil jégtáblára és megpróbál lerakni egy iglut |
| **Teszt Célja** | A mezőn nem keletkezik iglu |

1.2 Tesztesetek tervei

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt-eset neve** | egy szomszédos stabil jégtábla lép |
|  |  |