Manuális tesztelési jegyzőkönyv

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. Játék paraméterezetlen indítása 2. Szomszédos lyuk mező kiválasztása 3. “ÁTLÉP” gomb megnyomása 4. “LÉPÉS VÉGE” gomb megnyomása 5. 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 |

1.11 A játékosok instabil jégtáblára lépnek

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A kezdő játékos instabil jégtáblára lép, ami viszont 2 Szereplőt még elbír. Ezután a következő játékos is a mezőre lép, minek hatására mindketten vízbe esnek |
| **Terv** | 1. Játék paraméterezetlen indítása 2. Eszkimóval a 3.sor balról 4. mezejére lép 3. “LÉPÉS VÉGE” gomb megnyomása 4. “LÉPÉS VÉGE” gomb újbóli megnyomása 5. Alsó kutatóval a 3.sor balról 4. mezejére lép |
| **Várt eredmény** | * A 3.sor balról 4. mezeje két játékossal még nem borul fel * A 3. játékos megérkeztekor a Szereplők beborulnak a vízbe |
| **Tényleges eredmény** | * A 3.sor balról 4. mezeje két játékossal helyesen nem borult fel * A 3. játékos megérkeztekor a Szereplők helyesen beborultak a vízbe |

1.12 A medve az egyik játékos mezejére lép

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játék végét az okozza, hogy a medve megtalálja az egyik játékost |
| **Terv** | 1. Játék paraméterezetlen indítása 2. Eszkimóval az 1.sor balról 3. mezejét kijelöl 3. “ÁTLÉP” gomb megnyomása 4. “LÉPÉS VÉGE” gomb megnyomása 5. Kutatóval a 2.sor balról 1. mezejére eljut 6. “LÉPÉS VÉGE” gomb kétszeres megnyomása |
| **Várt eredmény** | * Bizonyos valószínűséggel a medve a közelében levő két játékos valamelyikének mezejére fog lépni, mely esetben a játék a játékosok vereségével véget ér * Abban az esetben, ha a medve a megmaradt 1 (1.sor balról 1. mező) mezőre lép, a teszt megismétlendő |
| **Tényleges eredmény** | * A medve az egyik játékos mezejére lépett, és a játék a játékosok vereségével véget ért |

1.13 A játékos a medve mezejére lép

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játék végét ezúttal az okozza, hogy az egyik játékos a medve karjaiba rohan |
| **Terv** | 1. Játék paraméterezetlen indítása 2. Eszkimóval az 1.sor balról 3. mezejét kijelöl 3. “ÁTLÉP” gomb megnyomása 4. Első sor balról 2. mező kiválasztása 5. “ÁTLÉP” gomb megnyomása |
| **Várt eredmény** | * A Szereplő lépésszáma minden lépéskor eggyel csökken * A cselekvéssor végére a Szereplő a medve mezején áll * A játék véget ér, a játékosok vesztettek |
| **Tényleges eredmény** | * A Szereplő lépésszáma minden lépéskor helyesen eggyel csökkent * A cselekvéssor végére a Szereplő helyesen a medve mezején állt * A játék helyesen véget ért a játékosok vereségével |

1.14 A búvárruhával rendelkező játékos nem fagy meg

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játékos képes felvenni a nála levő búvárruhát, aminek segítségével meghatározatlan ideig nem hal meg a vízben |
| **Terv** | 1. Játék paraméterezetlen indítása 2. “LÉPÉS VÉGE” gomb megnyomása 3. Felső kutatóval a kezdő mezőn “TAKARIT” gomb megnyomása, amíg meg nem jelenik a búvárruha 4. Felső kutatóval a kezdő mezőn “FELVESZ” gomb megnyomása 5. Felső kutatóval a búvárruha ikon megnyomása 6. Felső kutatóval a 3.sor balról 3. mezejének kijelölése 7. “ÁTLÉP” gomb megnyomása 8. “LÉPÉS VÉGE” gomb megnyomása 6-szor |
| **Várt eredmény** | * A kutató magához veszi és felveszi a búvárruhát * A kutató a 3.sor balról 3. mezején lyukba esik * A kutató 2 kör lefolyása alatt sem fagy meg a vízben a búvárruha miatt |
| **Tényleges eredmény** | * A kutató helyesen magához vette és felvette a búvárruhát * A kutató a 3.sor balról 3. mezején helyesen lyukba esett * A kutató 2 kör lefolyása alatt sem fagyott meg a vízben a búvárruha miatt, ahogy ez a játék meg nem állásából látható |

1.15 A búvárruhával rendelkező játékos ki tud úszni egy szomszédos mezőre

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A búvárruhával rendelkező játékos ki tud úszni egy szomszédos mezőre, ha van még rá lépésszáma |
| **Terv** | 1. Játék paraméterezetlen indítása 2. “LÉPÉS VÉGE” gomb megnyomása 3. Felső kutatóval a kezdő mezőn “TAKARIT” gomb megnyomása, amíg meg nem jelenik a búvárruha 4. Felső kutatóval a kezdő mezőn “FELVESZ” gomb megnyomása 5. Felső kutatóval a búvárruha ikon megnyomása 6. Felső kutatóval a 3.sor balról 3. mezejének kijelölése 7. “ÁTLÉP” gomb megnyomása 8. “LÉPÉS VÉGE” gomb megnyomása, amíg megint nem a búvárruhás kutató jön 9. 2.sor balról 4. mezejének kijelölése 10. “ÁTLÉP” gomb megnyomása |
| **Várt eredmény** | * A kutató magához veszi és felveszi a búvárruhát * A kutató a 3.sor balról 3. mezején lyukba esik * A kutató, amennyiben van rá lépésszáma, át tud lépni szomszédos mezőkre |
| **Tényleges eredmény** | * A kutató helyesen magához vette és felvette a búvárruhát * A kutató a 3.sor balról 3. mezején helyesen lyukba esett * A kutató sikerrel átment egy szomszédos mezőre |

1.16 A vízbe esett játékost ki lehet menteni kötéllel

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Az egyik játékos vízbe esik, ahonnan a másik játékosnak ki kell őt mentenie, vagy elvesztik a játékot |
| **Terv** | 1. Játék paraméterezetlen indítása 2. Eszkimóval 3.sor balról 2. mezejére lép 3. “LÉPÉS VÉGE” gomb kétszeri megnyomása 4. Alsó kutatóval 4. sor balról 2. mezejére lép 5. “TAKARIT” gomb megnyomása a kötél ikon megjelenéséig 6. “FELVESZ” gomb megnyomása 7. 3. sor balról 1. mezejére lép 8. 3. sor balról 2. mezejét kijelöl, kötél ikon megnyomása |
| **Várt eredmény** | * Az eszkimó a 3. sor balról 2. mezején lyukba esik * Az alsó kutató felveszi a kötelet * Az alsó kutató kimenti az eszkimót a kötéllel * Ennek során a kötél nem használódik el, a kutató lépésszáma eggyel csökken és az eszkimo a kutató mezejére kerül |
| **Tényleges eredmény** | * Az eszkimó a 3. sor balról 2. mezején helyesen lyukba esett * Az alsó kutató helyesen felvette a kötelet * Mentés során a kötél helyesen nem használódott el, a kutató lépésszáma eggyel csökkent és az eszkimo a kutató mezejére került |

1.17 A kötél használata nem kerül lépésszámba, ha nincs kit kimenteni

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Üres mezőn használva a kötelet a használó lépésszáma nem csökken |
| **Terv** | 1. Játék paraméterezetlen indítása 2. “LÉPÉS VÉGE” gomb kétszeri megnyomása 3. Alsó kutatóval 4. sor balról 2. mezejére lép 4. “TAKARIT” gomb megnyomása a kötél ikon megjelenéséig 5. “FELVESZ” gomb megnyomása 6. Szomszédos mező kijelölése 7. Kötél ikon megnyomása |
| **Várt eredmény** | * Az alsó kutató felveszi a kötelet * A kötél használata közben a kutató lépésszáma nem csökken |
| **Tényleges eredmény** | * Az alsó kutató helyesen felvette a kötelet * De a kötél használata közben a kutató lépésszáma eggyel csökkent |

1.18 A körök végén a játékosok testhője eggyel csökken

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A körök végén a minden egyes játékos testhője eggyel csökken. Ha valaki testhője eléri a nullát, a játék vereséggel ér véget |
| **Terv** | 1. Játék paraméterezetlen indítása 2. “LÉPÉS VÉGE” gomb háromszori megnyomása 3. Ennek ismétlése a játék véget éréséig |
| **Várt eredmény** | * Minden játékos testhője minden kör végén pontosan eggyel csökken * Bármely játékos 0 testhőjénél a játék vereséggel véget ér |
| **Tényleges eredmény** | * Minden játékos testhője minden kör végén pontosan eggyel csökkent * A teszt végekor a játék helyesen vereséggel véget ért |

1.19 Az eszkimó iglut épít

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Az eszkimó különleges képességét felhasználva iglut épít a mezejére, mely megvédi őt a medvétől |
| **Terv** | 1. Játék paraméterezetlen indítása 2. “KÉPESSÉG” gomb megnyomása 3. “LÉPÉS VÉGE” gomb megnyomása, amíg a medve az eszkimó mezejére nem lép |
| **Várt eredmény** | * Az eszkimó lépésszáma az iglu építésekor eggyel csökken * A medve az eszkimó mezején állva sem tudja bántani az eszkimót |
| **Tényleges eredmény** | * Az eszkimó lépésszáma az iglu építésekor helyesen eggyel csökkent * A medve az eszkimó mezején állva sem tudta bántani az eszkimót |

1.20 Az eszkimó egy mezőre több iglut is tud építeni

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Az eszkimó különleges képességét felhasználva több iglut is tud építeni a mezejére |
| **Terv** | 1. Játék paraméterezetlen indítása 2. “KÉPESSÉG” gomb háromszori megnyomása |
| **Várt eredmény** | * Az eszkimó három iglut épít, mely látszódik abból, hogy lépésszáma háromszor ment le |
| **Tényleges eredmény** | * Az eszkimó lépésszáma helyesen háromszor ment le |