Фамилия тестировщика – Парфёнов А.В.

Программа – Аверченков Д.А.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Функциональное требование | Вход | Ожидаемый результат | Результат  де-факто | Вывод |
| 1 | Выбор очередности хода. | Старт программы | Выбор между крестиком и ноликом у первого игрока. | Выберете, чем ходит первый игрок:  1. Крестик  2. Нолик | Корректно работающий алгоритм, соответствующий функциональным требованиям.  После того, как первый игрок определил свой игровой символ, второму достается оставшийся, что полностью соответствует ожидаемому выводу. |
| 1 | Выбор крестика | Крестик был выбран. |
| 2 | Ввод имени. | 1 – admin  2 – zxc | Выбор имени первым игроком, затем выбирает второй игрок. | Оба имени были приняты программой. | Программа корректно работает при вводе разных имен. При попытке ввода одинаковых имен не появляется сообщение об ошибке, игра продолжается. Также программа некорректно себя ведет при попытке ввода двойного (и более) имени. |
| Ввод одинаковых имен. | 1- admin  2- admin | Сообщение об ошибке. | Оба имени были приняты программой, имена в программе выглядят одинаково. |
| 3 | Выбор места для символа. | 5 | Фигура, выбранная первой должна оказаться в центральной клетке. | Что крестик, что нолик, в зависимости от права ходить первым, корректно располагаются в центральной клетке. | Корректно работающий алгоритм, соответствующий функциональным требованиям. |
| 4 | Расположение фигуры в клетку, занятую иной (вражеской) фигурой. | Попытка расположить крестик в клетке, заведомо занятой ноликом. | Переход хода оппоненту. | Штраф! Ход переходит сопернику. | Корректно работающий алгоритм, соответствующий функциональным требованиям.  Однако при попытке размещения фигуры в поле, занятой собственным символом, принятия санкций не предусмотрено, в том числе и предупреждающего сообщения. |
| 5 | Расположение фигуры за пределами игрового поля. | 15 | Сообщение об ошибке. | Нельзя ходить не на поле!  Ход переходит оппоненту. | Корректно работающий алгоритм, соответствующий функциональным требованиям. |
| 6 | Завершение игры. | В один ряд по диагонали расположены символы «крестик». | Завершение игры с сообщением о победе игрока, играющего за крестик. | Конец игры!  Игрок admin (игрок за крестик) победил. | Корректно работающий алгоритм, соответствующий функциональным требованиям. |
| Завершение игры. Ничья. | Игровое поле полностью заполнено символами, однако ни у одного игрока нет выигрышной позиции (согласно правилам игры). | Завершение игры с сообщением о получении ничьи. | Конец игры!  РЫБА. |

Вывод:

Представленная программа хорошо реализована с точки зрения правил игры и их непосредственного соблюдения. Нарушение оных влечет за собой заявленные штрафы. Очередность ходов и выбор на право владения первым ходом реализованы согласно заявленным требованиям. Ввод имени работает исправно только для имен единичной длинны. При попытке ввода более объемного имени, программа ведет себя некорректно. Ввод же одинаковых имен никак не регулируется, что вследствие дает неопределенность в праве, очереди хода и объявлении победителя. Смысл игры и условия победы переданы без нареканий. Игровой интерфейс действительно совпадает с указанным в требовании к программе, символы в полях отображаются грамотно, правильно. Попытки выйти за пределы поля регламентированы. Выход за границы игрового квадрата невозможен. При возможном нажатии, при выборе места для своей фигуры, на поле, заведомо занятое символом оппонента, на экран выводится сообщение об ошибке и право хода передается, согласно регламенту, сопернику. Условия победы, как описывалось ранее, ясны и понятны. Победа действительно присуждается человеку, имеющему выигрышную позицию на игровом поле. Такая позиция объяснена в требованиях к предоставляемому продукту. По завершению игры на экран действительно выводится имя победителя. В случаи ничьей на экран также выводится сообщение, описывающее итоговую патовую ситуацию. Резюмируя, программа соответствует заявленным требованиям к игровым правилам, корректно сделаны меню и интерфейс, присутствуют ошибки при вводе некоторых видов имен.