

Лабораторная работа № 6

Составление отчета об ошибках в программе "Сапер"

Проект: FTI.Saper

Документ: FTI.Saper.Requirements

Содержание

1. Введение	4
1.1 Назначение	4
1.2 Описание	4
2. Найденные ошибки	4

1. Введение

1.1 Назначение

Знайди помилки у програмі «Сапер»

1.2 Описание

Звіт про знайдені помилки у програмі miner.jar.

2. Найденные ошибки

Bug id#	1
Title:	На рівні складності «Професіонал» виникає помилка при натисканні F2
Severity:	Critical
Description: Клавіша F2, відповідно до вимоги GUI-140, призначена для запуску нової гри, проте на рівні складності «Професіонал» її натискання спричиняє критичну помилку, яка призводить до аварійного завершення роботи програми miner.jar.	
Steps to reproduce: <ol style="list-style-type: none">Запустити програму miner.jarВибрати підпункт меню «Игра»Вибрати рівень складності «Професіонал»Відкрити довільну коміркуНатиснути F2 Actual result: З'являється повідомлення про критичну помилку, після чого програма завершує свою роботу (аварійно закривається). Expected result: Програма повинна розпочати нову гру та продовжувати працювати.	

Bug id#	2
Title:	Підпункт меню «Помощь» повинен називатися «Справка»
Severity:	Trivial
Description: Згідно з вимогою GUI-10, у меню повинні бути пункти «Игра» та «Справка», однак пункт «Справка» відсутній і замість нього відображається пункт «Помощь».	

Bug id#	2
<p>Steps to reproduce:</p> <p>1. Запустити miner.jar</p> <p>Actual result:</p> <p>Відображення вкладки «Помощь»</p> <p>Expected result:</p> <p>Відображення вкладки «Справка»</p>	

Bug id#	3
Title:	Помилка в написанні команди «О программе» в меню «Помощь»
Severity:	Trivial
<p>Description: Орфографічна помилка у вкладці "Помощь" — у назві команди замість "О программе" написано "О прогармме".</p>	
<p>Steps to reproduce:</p> <p>1. Запустити miner.jar</p> <p>2. Натиснути вкладку «Помощь»</p> <p>Actual result:</p> <p>Назва команди «О прогармме...»</p> <p>Expected result:</p> <p>Назва команди «О программе...»</p>	

Bug id#	4
Title:	Колір цифр не відповідає вимозі GUI-70
Severity:	Trivial
<p>Description: : Згідно з вимогою GUI-70, колір цифри «1» – зелений, цифри «2» – синій, а цифри «5» – оранжевий. Однак програма miner.jar цифри зображуються іншими кольорами: цифра «1» – синя, цифра «2» – зелена, а цифра «5» – жовта.</p>	

Bug id#	4
<p>Steps to reproduce:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Запустити програму miner.jar2. Відкривати комірки, поки не трапляться цифри 1, 2, 5 <p>Actual result:</p> <p>Колір цифри «1» – синій, цифри «2» – зелений, а цифри «5» – жовтий.</p> <p>Expected result:</p> <p>Колір цифри «1» – зелений, цифри «2» – синій, а цифри «5» – оранжевий.</p>	

Bug id#	5
Title:	На полі не створюються міни
Severity:	Critical
<p>Description: При першому натисканні лівою кнопкою миші на довільну комірку, на ігровому полі не створюються міни, а користувач перемагає. Цей баг спостерігається на будь-якому рівні складності, однак з'являється не завжди.</p>	
<p>Steps to reproduce:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Запустити програму miner.jar2. Натиснути на довільну комірку <p>Actual result:</p> <p>Користувач перемагає за 0 секунд</p> <p>Expected result:</p> <p>Відкривається та комірка, на яку натиснули</p>	

Bug id#	6
Title:	Розмір поля на рівні складності «Новичек» не відповідає вимозі F-60
Severity:	Minor
<p>Description: Згідно з вимогою F-60, розмір поля на рівні складності «Новичек» повинен бути 10x10, однак у програмі miner.jar розмір 9x9.</p>	

Bug id#	6
<p>Steps to reproduce:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Запустити miner.jar2. Обрати режим гри «Новичок» <p>Actual result:</p> <p>Ігрове поле розміром 9x9</p> <p>Expected result:</p> <p>Ігрове поле розміром 10x10</p>	

Bug id#	7
Title:	Виграш на шостій грі
Severity:	Minor
<p>Description: При старті шостої гри, для будь-якого рівня складності, після першого відкриття комірки висвічується повідомлення про виграш та поле для введення імені.</p>	
<p>Steps to reproduce:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Запустити miner.jar2. Зіграти 5 раундів3. Відкрити будь-яку комірку на 6 раунді <p>Actual result:</p> <p>З'являється поле для введення імені гравця та кнопка «Ок». Кнопка-індикатор із зображенням обличчя змінюється на вираз із усмішкою в чорних окулярах (ознака перемоги), а лічильники мін і часу скидаються на 0.</p> <p>Expected result:</p> <p>При відкритті комірки має починатися відлік часу, а кількість мін, що залишилися, повинна відповідати значенню, встановленому для рівня гри.</p>	