**Testpiemēri / testēšanas žurnāls**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lokācija** | **Testa apraksts** | **Rezultāts (izpildās/**  **NEizpildās)** |
| Programmas palaišana | Nospiežot pogu "Run", programma bez aizķeršanās sāk darbību un nebrīdina par kļūdām programmas kodā. | **izpildās** |
| Programmas sākuma skats | Izvada programmas sākuma skatu un paziņojumu  " >>>>><<<<< ". | **izpildās** |
| Programmas sākuma skats | Izvada paziņojumu " Laipni lūgts spēlē Karātavas! ". | **izpildās** |
| Programmas sākuma skats | Izvada izvēlētā vārda burtu skaitu. | **izpildās** |
| Programmas spēles dizains | Izvada teksta koriģējošo līniju  " ------------------------------ ". | **izpildās** |
| Programmas spēles dizains | Izvada atlikušo minējumu (dzīvību) skaitu. | **izpildās** |
| Programmas spēles dizains | Izvada neminētos burtus alfabēta secībā. | **izpildās** |
| Programmas spēles dizains | Izvada spēlētāja minējumu progresu un statusu. | **izpildās** |
| Programmas spēles dizains | Ļauj ievadīt burta minējumu. | **izpildās** |
| Programmas spēles dizains (atbilde) | Ja minējums nav burta simbols, bet kāds cits – tiek izdrukāts paziņojums " Brīdinājums! Šis simbols neatbilst prasībām. ". | **izpildās** |
| Programmas spēles dizains (atbilde | Ja minētais burts iepriekš jau ticis minēts - tiek izdrukāts paziņojums " Brīdinājums! Tu jau minēji šo burtu. ". | **izpildās** |
| Programmas spēles dizains (atbilde) | Ja minētais burts pieder slepenajam vārdam, tad  1) Ja vārds ir uzminēts - izdrukā beigu uzvaras paziņojumu. Ja vārds nav līdz galam uzminēts - turpina sekojošo procesu.  2) tiek izvadīts paziņojums " Labs minējums! "  3) tas tiek izņemts no neminēto burtu alfabēta.  4) tas tiek atklāts slepenā vārda minējuma progresā.  5) tiek izdrukāts nākamais, atjauninātais spēles dizains | **izpildās** |
| Programmas spēles dizains (atbilde) | Ja minētais burts NEpieder slepenajam vārdam, tad  1) ja dzīvību skaits ir 0 - izdrukā beigu zaudējuma paziņojumu. Ja dzīvību skaits > 0 – turpina sekojošo procesu.  2) tiek izvadīts paziņojums " Šis burts nav slepenajā vārdā. "  3) dzīvību skaits samazinās par 1.  4) tas tiek izņemts no neminēto burtu alfabēta.  5) tiek izdrukāts nākamais, atjauninātais spēles dizains | **izpildās** |
| Spēles beigu uzvaras dizains | Tiek izdrukāts apsveikums un atklāts slepenais vārds  " Apsveicu, tu uzvarēji, slepenais vārds bija: ... ". | **izpildās** |
| Spēles beigu zaudējuma dizains | Tiek izdrukāts paziņojums " Atvaino tev beidzās minējumi, tu zaudēji. " un atklāts slepenais vārds " Slepenais vārds bija: … ". | **izpildās** |
| Spēles beigas | Neatkarīgi no uzvarētas vai zaudētas spēles, tiek piedāvāts spēlēt vēlreiz " Vai tu vēlētos spēlēt vēlreiz? [y/n] ". | **izpildās** |
| Spēles beigas | Ievadot "y" spēle sākas no sākuma ar jaunu slepeno vārdu, atjaunotu neminēto burtu alfabētu un atjaunotu dzīvību skaitu. | **izpildās** |
| Spēles beigas | Ievadot "n" tiek izdrukāts " Atā, jauku dienu! " un programma savu darbību beidz | **izpildās** |