|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № теста п/п | Функциональные требования | Входные данные | Ожидаемый результат | Полученный результат | Вывод |
| 1 | Запуск приложения. | Запуск программы через встроенный терминал в Pycharm. | Приложение запускается, пользователю через консоль выводится главное меню управления программой. | Приложение запускается, пользователю через консоль выводится главное меню управления программой. | Функция реализована корректно. |
| 2 | Просмотр правил. | Ручной ввод в консоль символа “2” в главном меню. | При вводе в главном меню символа “2” в консоль выводятся правила игры. | При вводе в главном меню символа “2” в консоль выводятся правила игры. | Функция реализована корректно. |
| 3 | Возвращение из раздела “Правила” в главное меню. | В разделе “Правила” в консоль вводится любое значение. | Пользователь вводит любой символ в разделе “Правила”, после чего в консоль выводится главное меню. | Пользователь вводит любой символ в разделе “Правила”, после чего в консоль выводится главное меню. | Функция реализована корректно. |
| 4 | Просмотр раздела “Рекорды” с нулевой историей пользования приложением. | Ручной ввод в консоль символа “3” в главном меню. | Пользователь переходит в раздел “Рекорды”, в консоль выводятся рекорды, в данном случае значение рекорда равно 0. | Пользователь переходит в раздел “Рекорды”, в консоль выводятся рекорды, в данном случае значение рекорда равно 0. | Функция реализована корректно. |
| 5 | Возвращения из раздела “Рекорды” в главное меню. | В разделе “Рекорды” в консоль вводится любое значение. | Пользователь вводит любое значение в разделе “Рекорды”, после чего в консоль выводится главное меню. | Пользователь вводит любое значение в разделе “Рекорды”, после чего в консоль выводится главное меню. | Функция реализована корректно. |
| 6 | Завершение работы программы | В главном меню в консоль вводится символ “4”. | Программа завершает свою работу. | Программа завершает свою работу. | Функция реализована корректно. |
| 7 | Запуск игры | В главном меню в консоль вводиться символ “4”. | Программа перемещает пользователя в раздел выбора темы, в консоль выводятся возможные варианты. | Программа перемещает пользователя в раздел выбора темы, в консоль выводятся возможные варианты. | Функция реализована корректно. |
| 8 | Выбор темы игры. | В разделе выбора темы пользователь вводит в консоль символы, “1” или “2” или “3”. | В зависимости от введённого символа в консоль выводится игра, согласно выбранной теме. | В зависимости от введённого символа в консоль выводится игра, согласно выбранной теме. | Функция реализована корректно. |
| 9 | Выход из игры в главное меню. | Во время игры пользователь вводит в консоль символ “m”. | Пользователь переходит в раздел главное меню, в консоль выводится соответствующая информация. | Пользователь переходит в раздел главное меню, в консоль выводится соответствующая информация. | Функция реализована корректно. |
| 10 | Просмотр правил в игре. | В консоль вводится символ “r”, | В консоль выводятся правила игры. | В консоль выводятся правила игры. | Функция реализована корректно. |
| 11 | Процесс игры. | «Города России». Программа выводит слово “Междуреченск”. Ввод в консоль “Калуга”. “ | Программа определит введённые данные, как верные и начислит игровое очко пользователю. | Программа определит введённые данные, как верные и начислит игровое очко пользователю. | Функция реализована корректно. |
| 12 | Аналогично для режимов «Страны мира» и «Столицы стран мира» функция реализована корректно. | | | | |
| 13 | Процесс игры. | «Города России». Программа выводит слово “Краснодар”,  Пользователь вводит слово “Рохманово”. | Программа предложит занести слово в словарь, определит его, как верное и начислит игровое очко. | Программа предложит занести слово в словарь, определит его, как верное и начислит игровое очко. | Функция реализована корректно. |
| 14 | Процесс игры. | «Страны мира» и «Столицы стран мира». Пользователь вводит несуществующие название страны или столицы в консоль. | Программа определит значение, как неверное и попросит повторить ввод. | Программа предлагает внести слово в словарь, если пользователь ответит, что слово действительно существует. Если слово подходит под правила игры, но не является столицей либо страной (зависит от текущей игровой темы) программа определит значение, как верное и начислит игровое очно. | С определёнными входными данными работа функции неточна. |
| 15 | Процесс игры. | «Города России». Программа выводит слово “Синт-Мартен”, пользователь вводит слово “Орёл.” | Программа определит некорректный ввод и попросить повторить попытку. | Программа определит слово, как незнакомое, предложит занести его в словарь, после чего выведет сообщение о том, что слово не подходит. | Функция реализована корректно. |
| 16 | Процесс игры | «Города России», в хронологическом порядке после предыдущего теста пользователь вводит слово “Орёл”. | Приложение воспользуется словарём и выведет сообщение о неправильном вводе. | Программа определит слово, как незнакомое, предложит занести его в словарь, после чего выведет сообщение о том, что слово не подходит. | Функция с чтением и записью новых городов в словарь работает только после перезагрузки программы, функция реализована некорректно. |
| 17 | Аналогично для режимов «Страны мира» и «Столицы стран мира» функция реализована некорректно. | | | | |
| 18 | Процесс игры | «Страны мира» и «Столицы стран мира» Пользователь вводит слово, оканчивающиеся по правилам игры, являющиеся городом регионального типа (не столицей и не страной). | Программа определит ввод, как неверный. | Программа определяет ввод, как верный и продолжает работу. | Функция реализована некорректно. |

Вывод: в ходе тестирования было установлено, что функциональные требования выполнены в разделах пользовательского интерфейса, системы управления программой. Выявлены проблемы в логической составляющей приложения: в качестве ответа в любой из предложенных тем подойдёт и город и страна, сохранённые в словаре. Спустя некоторое кол-во итераций, программа выдаёт и города, и страны в любой из выбранных пользователем тем (что противоречит правилам).

Приложение протестировал студент учебной группы 22ПРИ2-рпс-б. Красивин В. А.