

TEST NO	TEST ADI	GİRDİLER	ÇIKTILAR	DURUM
1	UYGULAMAYA BAŞARI İLE GİRİŞ YAPMA	GİRİŞ EKRANINDA TANIMLI OLAN BİR KULLANICI ADI VE ŞİFRE GİRİLİR VE GİRİŞ BUTONUNA BASILIR	UYGULAMA ANASAYFASINA GİRİŞ YAPILIR	BAŞARILI
2	GEÇERSİZ KULLANICI ADI VEYA ŞİFRE İLE SİSTEME GİRİŞ	GİRİŞ EKRANINDA TANIMSIZ BİR KULLANICI ADI VE ŞİFRE GİRİLİR VE GİRİŞ BUTONUNA BASILIR.	KULLANICI ADI VEYA ŞİFRE GEÇERSİZDİR. LÜTFEN TEKRAR DENEYİN ŞEKLİNDE UYARI METNİ ÇIKAR	BAŞARISIZ
3	BAŞLA BUTONU İLE OYUNUN BAŞLAMASI	ANA EKRANDAKİ START BUTONUNA BASILIR	OYUN BAŞLATILIR	BAŞARILI
4	EKRANA TIKLANDIĞINDA DOKUNSA GERİ BİLDİRİM ALMA	UYGULAMA EKRANINDA ANA KARAKTERİN UÇMASI İÇİN EKRANA DOKUNULUR	UYGULAMADAKİ KARAKTER GERİ BİLDİRİM VERİR	BAŞARILI
5	HER BİR ENGELİ GEÇTİĞİNDE PUAN EKLENMESİ	ANA KARAKTER HER BİR ENGELİ AŞTIĞINDA PUANI 1 ARTMASI İSTENİR	KARAKTER ENGELLERİ AŞTIĞINDA PUANI ARTAR	BAŞARILI