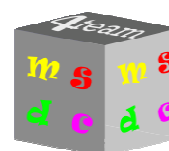


## Szczegółowy plan testów gry Asteroid.

### 1) Testy interfejsu użytkownika

<b>Id testu</b>	<b>Nazwa testu/opis</b>	<b>Priorytet</b>	<b>Ilość prób</b>	<b>Wskaźnik</b>	<b>Wynik (+/-)</b>
1.	Uruchomienie i zamknięcie aplikacji	3	20	Aplikacja uruchamia się bez błędów, po zamknięciu zwalniana jest pamięć	
2.	Zmiana ustawień sterowania	5	30	Ustawienia sterowania zapisują się prawidłowo	
3.	Rozpoczęcie nowej gry	2	15	Po wciśnięciu przycisku „Nowa gra” gra się rozpoczyna	
4.	Zastopowanie gry	2	15	Po wciśnięciu przycisku „ESC” gra się pauzuje	
5.	Powrót do gry	2	15	Po wciśnięciu przycisku „ESC” podczas pauzy gra się wznowia	
6.	Powrót do menu	2	15	Po wciśnięciu przycisku „Powrót do menu” gra się kończy i pojawia się okno menu	
7.	Sprawdzanie rankingu	2	15	Przy włączeniu rankingu wyświetla się tabela z wynikami graczy	
8.	Sprawdzanie czy system zapisuje wyniki (do rankingu)	3	20	Po zakończeniu gry system zapisuje wyniki do tabeli rankingowej	
9.	Sprawdzenie czy zmieniono zmianę ustawień sterowania	2	20	Po uruchomieniu gry można sterować zmienionymi przyciskami	
10.	Zamknięcie gry	1	10	Zamknięcie gry – wyłącza aplikację i zwalnia pamięć	



## Szczegółowy plan testów gry Asteroid.

### 2) Testy funkcjonalne

<b>Id testu</b>	<b>Nazwa testu/opis</b>	<b>Priorytet</b>	<b>Ilość prób</b>	<b>Wskaźnik</b>	<b>Wynik (+/-)</b>
11.	Śmierć statku przez zderzenie z asteroidą	5	30	Podczas styczności z asteroidą statek ginie	
12.	Utrata życia	5	30	Podczas śmierci statku tracimy życia	
13.	Koniec gry poprzez utratę 3 żyć	5	30	Gra została ukończona, gdy straciliśmy 3 życia	
14.	Strzał i rozbitcie asteroidy	5	30	Wystrzał pocisku ze statku w asteroidę powoduje jej rozbitcie	
15.	Obracanie się statku wokół własnej osi (w prawo/lewo)	3	20	Statek obraca się wokół własnej osi	
16.	Przemieszczanie się statku po planszy w górę i dół (gdzie kończy się plansza – np. przejście z góry ekranu, w dół ekranu)	2	15	Gdy kończy się plansza (u góry) – statek wraca dołem ekranu	
17.	Przejście do następnego poziomu po rozbiciu wszystkich asteroidów	4	25	Po zniszczeniu wszystkich asteroidów następuje przejście do następnego „levela”	
18.	Śmierć statku poprzez skończenie się limitu czasowego	5	30	Czas się skończył – tracimy życie	
19.	Niszczanie asteroidów (z użyciem powłoki ochronnej)	4	25	Asteroidy się rozpadają podczas zderzenia ze statkiem (posiadającym powłokę ochronną)	

