

Sporządził(a): Piotr Czesmak

Sprawdził(a): Konrad Szenk

Data: 14.04.2014r.

Szczegółowy plan testów gry Asteroid.

1) Testy interfejsu użytkownika

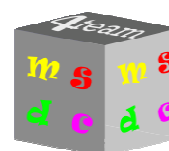
| Id testu | Nazwa testu/opis | Priorytet | Ilość prób | Rodzaj błędu/opis | Wynik (+/-) |
|-----------------|--|------------------|-------------------|--------------------------|--------------------|
| 1. | Uruchomienie i zamknięcie aplikacji | 3 | 20 | | |
| 2. | Zmiana ustawień sterowania | 5 | 30 | | |
| 3. | Rozpoczęcie nowej gry | 2 | 15 | | |
| 4. | Zastopowanie gry | 2 | 15 | | |
| 5. | Powrót do gry | 2 | 15 | | |
| 6. | Powrót do menu | 2 | 15 | | |
| 7. | Sprawdzanie rankingu | 2 | 15 | | |
| 8. | Sprawdzanie czy system zapisuje wyniki (do rankingu) | 3 | 20 | | |
| 9. | Sprawdzenie czy zmieniono zmianę ustawień sterowania | 2 | 20 | | |
| 10. | Zamknięcie gry | 1 | 10 | | |

Firma Programistyczna 4Team

75-453 Koszalin, ul. Śniadeckich 2

tel.: 555-555-5555, fax: 555-555-5555

Adres e-mail: 4Team@4team.pl



Szczegółowy plan testów gry Asteroid.

2) Testy funkcjonalne

| Id testu | Nazwa testu/opis | Priorytet | Ilość prób | Rodzaj błędu/opis | Wynik (+/-) |
|-----------------|---|------------------|-------------------|--------------------------|--------------------|
| 11. | Śmierć statku przez zderzenie z asteroidą | 5 | 30 | | |
| 12. | Utrata życia | 5 | 30 | | |
| 13. | Koniec gry poprzez utratę 3 życ | 5 | 30 | | |
| 14. | Strzał i rozbicie asteroidy | 5 | 30 | | |
| 15. | Obracanie się statku wokół własnej osi (w prawo/lewo) | 3 | 20 | | |
| 16. | Przemieszczanie się statku po planszy w górę i dół (gdzie kończy się plansza – np. przejście z góry ekranu, w dół ekranu) | 2 | 15 | | |
| 17. | Przejście do następnego poziomu po rozbiciu wszystkich asteroidów | 4 | 25 | | |
| 18. | Śmierć statku poprzez skończenie się limitu czasowego | 5 | 30 | | |
| 19. | Niszczanie asteroidów (z użyciem powłoki ochronnej) | 4 | 25 | | |

