

Plan testów

Testowanie gry Asteroid.

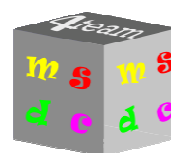
Testy gry będą podzielone na dwa rodzaje: **testy interfejsu użytkownika** oraz **testy funkcjonalne** (tzw. testy czarnej skrzynki, które opierają się głównie na założeniach funkcjonalnych zgodnych z instrukcją gry oraz dokumentacji).

1) Testy interfejsu użytkownika

- Uruchomienie i zamknięcie aplikacji
- Zmiana ustawień sterowania
- Rozpoczęcie nowej gry
- Zastopowanie gry
- Powrót do gry
- Powrót do menu
- Sprawdzanie rankingu
- Sprawdzanie czy system zapisuje wyniki rankingu
- Sprawdzenie czy zmieniono zmianę ustawień sterowania
- Zamknięcie gry

2) Testy funkcjonalne

- Śmierć statku przez zderzenie z asteroidą
- Utrata życia
- Koniec gry poprzez utratę 3 żyć
- Strzał i rozbicie asteroidy
- Obracanie się statku wokół własnej osi (w prawo i w lewo)
- Przemieszczanie się statku w górę i dół gdy kończy się plansza
- Przejście do następnego poziomu po rozbiciu wszystkich asteroidów
- Śmierć statku poprzez skończenie się limitu czasowego
- Niszczanie asteroidów z powłoką ochronną (bonus)



Plan testów

W zależności od priorytetu (1-5) danego testu liczba prób będzie od 10 do 30 (im wyższy priorytet testu tym więcej prób).

Testy będą grupowane w tabeli w następujący sposób:

Id testu	Nazwa testu	Priorytet	Ilość prób	Rodzaj błędu	Wynik
1.	Zamknięcie gry	3	20	Aplikacja wysypuje się po 2 razie	-
2.	Utrata życia	5	30	BRAK	+

