|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design) | | | | | | | | |
| Test Scenario Name: | | การเคลื่อนที่ด้วย Joystick | | | Test Scenario ID: | | TS01 | |
| Tested by: | | นาย พงศกร หัตถพนม | | | Date of Test: | | 15/03/2565 | |
| Description: | | ขณะที่กำลังเล่นเกม ตัวละครในเกมจะเดินไปตามทิศทางที่ผู้เล่นบังคับ Joystick | | | | | | |
| No. | Test Case | | Expected Result | Actual Result | | Test Result  (Pass/Fail) | | Remark |
| 1 | การเคลื่อนที่เมื่อผู้เล่นควบคุมตัวละครไปทางซ้ายโดยเคลื่อนที่ไปพื้นที่ว่างเท่านั้น | | ตัวละครเคลื่อนที่ไปทางซ้าย และหันหน้าไปทางซ้าย | ตัวละครเคลื่อนที่ไปทางซ้าย และหันหน้าไปทางซ้าย | | Pass | | - |
| 2 | การเคลื่อนที่เมื่อผู้เล่นควบคุมตัวละครไปทางขวาโดยเคลื่อนที่ไปพื้นที่ว่างเท่านั้น | | ตัวละครเคลื่อนที่ไปทางขวา และหันหน้าไปทางขวา | ตัวละครเคลื่อนที่ไปทางขวา และหันหน้าไปทางขวา | | Pass | | - |
| 3 | การเคลื่อนที่เมื่อผู้เล่นควบคุมตัวละครไปทางซ้ายโดยเคลื่อนที่ไปพื้นที่ว่างเท่านั้น ในขณะที่เกมหยุด | | ตัวละครไม่มีการเคลื่อนไหวใดๆ | ตัวละครไม่มีการเคลื่อนไหวใดๆ | | Pass | | - |
| 4 | การเคลื่อนที่เมื่อผู้เล่นควบคุมตัวละครไปทางขวาโดยเคลื่อนที่ไปพื้นที่ว่างเท่านั้น ในขณะที่เกมหยุด | | ตัวละครไม่มีการเคลื่อนไหวใดๆ | ตัวละครไม่มีการเคลื่อนไหวใดๆ | | Pass | | - |
| 5 | การเคลื่อนที่เมื่อผู้เล่นควบคุมตัวละครไปชนกำแพงหรือทางตันทิศตะวันออก | | ตัวละครจะไม่มีไหวเคลื่อนใดๆ และจะหันหน้าไปทางตะวันออก | ตัวละครจะไม่มีไหวเคลื่อนใดๆ และจะหันหน้าไปทางตะวันออก | | Pass | | - |
| 6 | การเคลื่อนที่เมื่อผู้เล่นควบคุมตัวละครไปชนกำแพงหรือทางตันทิศตะวันตก | | ตัวละครจะไม่มีไหวเคลื่อนใดๆ และจะหันหน้าไปทางตะวันตก | ตัวละครจะไม่มีไหวเคลื่อนใดๆ และจะหันหน้าไปทางตะวันตก | | Pass | | - |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design) | | | | | | | | |
| Test Scenario Name: | | การกระโดดด้วยปุ่ม A | | | Test Scenario ID: | | TS02 | |
| Tested by: | | นาย พงศกร หัตถพนม | | | Date of Test: | | 15/03/2565 | |
| Description: | | ขณะที่กำลังเล่นเกม ตัวละครในเกมจะกระโดดตามที่ผู้เล่นกดปุ่ม A | | | | | | |
| No. | Test Case | | Expected Result | Actual Result | | Test Result  (Pass/Fail) | | Remark |
| 1 | การเคลื่อนที่เมื่อผู้เล่นกดปุ่ม A ตัวละครกระโดดในพื้นที่ว่างเท่านั้น | | ตัวละครกระโดดอยู่กับที่จนตัวกลับมานะจุดเดิม และหันหน้าอยู่ทางเดิม | ตัวละครกระโดดอยู่กับที่จนตัวกลับมานะจุดเดิม และหันหน้าอยู่ทางเดิม | | Pass | | - |
| 2 | การเคลื่อนที่เมื่อผู้เล่นกดปุ่ม A และเคลื่อนที่ไปทางขวา ตัวละครกระโดดในพื้นที่ว่างเท่านั้น | | ตัวละครกระโดดอยู่กับที่พร้อมกับเคลื่อนที่ไปทางขวา และหันหน้าไปทางขวา | ตัวละครกระโดดอยู่กับที่พร้อมกับเคลื่อนที่ไปทางขวา และหันหน้าไปทางขวา | | Pass | | - |
| 3 | การเคลื่อนที่เมื่อผู้เล่นกดปุ่ม A และเคลื่อนที่ไปทางซ้าย ตัวละครกระโดดในพื้นที่ว่างเท่านั้น | | ตัวละครกระโดดอยู่กับที่พร้อมกับเคลื่อนที่ไปทางซ้าย และหันหน้าไปทางซ้าย | ตัวละครกระโดดอยู่กับที่พร้อมกับเคลื่อนที่ไปทางซ้าย และหันหน้าไปทางซ้าย | | Pass | | - |
| 4 | การเคลื่อนที่เมื่อผู้เล่นกดปุ่ม A และเคลื่อนที่ไปทางขวา ตัวละครกระโดดในทางตัน | | ตัวละครกระโดดอยู่กับที่แต่จะไม่เคลื่อนที่ไปทางขวา และหันหน้าไปทางขวา | ตัวละครกระโดดอยู่กับที่แต่จะไม่เคลื่อนที่ไปทางขวา และหันหน้าไปทางขวา | | Pass | | - |
| 5 | การเคลื่อนที่เมื่อผู้เล่นกดปุ่ม A และเคลื่อนที่ไปทางซ้าย ตัวละครกระโดดในทางตัน | | ตัวละครกระโดดอยู่กับที่แต่จะไม่เคลื่อนที่ไปทางซ้าย และหันหน้าไปทางซ้าย | ตัวละครกระโดดอยู่กับที่แต่จะไม่เคลื่อนที่ไปทางซ้าย และหันหน้าไปทางซ้าย | | Pass | | - |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design) | | | | | | | | |
| Test Scenario Name: | | การกดปุ่ม B | | | Test Scenario ID: | | TS03 | |
| Tested by: | | นาย พงศกร หัตถพนม | | | Date of Test: | | 15/03/2565 | |
| Description: | | ขณะที่กำลังเล่นเกม ตัวละครในเกมจะกระทำตามที่ผู้เล่นกดปุ่ม B | | | | | | |
| No. | Test Case | | Expected Result | Actual Result | | Test Result  (Pass/Fail) | | Remark |
| 1 | เมื่อผู้เล่นอยู่ในจุดเข้าประตูและกดปุ่มB | | ตัวละครจะเคลื่อนย้ายไปยังจุดเป้าหมายของประตู | ตัวละครจะเคลื่อนย้ายไปยังจุดเป้าหมายของประตู | | Pass | | - |
| 2 | เมื่อผู้เล่นไม่อยู่ในจุดเข้าประตูและกดปุ่มB | | ตัวละครจะไม่เคลื่อนย้าย | ตัวละครจะไม่เคลื่อนย้าย | | Pass | | - |
| 3 | เมื่อผู้เล่นอยู่ในจุดเข้าปลดรหัสผ่านและกดปุ่มB | | แสดงหน้า UI ปลดรหัสผ่าน | แสดงหน้า UI ปลดรหัสผ่าน | | Pass | | - |
| 4 | เมื่อผู้เล่นอยู่ไม่ในจุดเข้าปลดรหัสผ่านและกดปุ่มB | | ไม่แสดงหน้า UI ปลดรหัสผ่าน | ไม่แสดงหน้า UI ปลดรหัสผ่าน | | Pass | | - |
| 5 | เมื่อผู้เล่นอยู่ในจุดเปิดบันทึกและกดปุ่มB | | แสดงหน้า UI บันทึก | แสดงหน้า UI บันทึก | | Pass | | - |
| 6 | เมื่อผู้เล่นไม่อยู่ในจุดเปิดบันทึกและกดปุ่มB | | ไม่แสดงหน้า UI บันทึก | ไม่แสดงหน้า UI บันทึก | | Pass | | - |
| 7 | เมื่อผู้เล่นอยู่ในจุดซ่อนตัวและกดปุ่มB | | ตัวละครผู้เล่นจะหายไปและ ตัวละคร NPC จะไม่สามารถกระทำได้ | ตัวละครผู้เล่นจะหายไปและ ตัวละคร NPC จะไม่สามารถกระทำได้ | | Pass | | - |
| 8 | เมื่อผู้เล่นไม่อยู่ในจุดซ่อนตัวและกดปุ่มB | | ตัวละครผู้เล่นจะไม่หายไปและ ตัวละคร NPC จะสามารถกระทำได้ | ตัวละครผู้เล่นจะหายไปและ ตัวละครNPC จะสามารถกระทำได้ | | Pass | | - |
| 9 | เมื่อผู้เล่นอยู่ในจุดซ่อนของและกดปุ่มB | | ตัวละครผู้เล่นจะได้รับสิ่งในเกมที่ซ่อน | ตัวละครผู้เล่นจะได้รับสิ่งในเกมที่ซ่อน | | Pass | | - |
| 10 | เมื่อผู้เล่นอยู่ไม่ในจุดซ่อนของและกดปุ่มB | | ตัวละครผู้เล่นจะไม่ได้รับสิ่งในเกมที่ซ่อน | ตัวละครผู้เล่นจะไม่ได้รับสิ่งในเกมที่ซ่อน | | Pass | | - |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design) | | | | | | | | |
| Test Scenario Name: | | Main menu และ Pause Menu | | | Test Scenario ID: | | TS04 | |
| Tested by: | | นาย พงศกร หัตถพนม | | | Date of Test: | | 15/03/2565 | |
| Description: | | ขณะที่กำลังเล่นเกม ผู้เล่นจะกระทำ Main menu และ Pause Menu | | | | | | |
| No. | Test Case | | Expected Result | Actual Result | | Test Result  (Pass/Fail) | | Remark |
| 1 | ผู้เล่นกดปุ่มเริ่มเกมใหม่ | | เข้าสู่ฉาก Cut Scene ของ Chapter 0 tutorial | เข้าสู่ฉาก Cut Scene ของ Chapter 0 tutorial | | Pass | | - |
| 2 | ผู้เล่นกดปุ่มเล่นต่อและผู้เล่น Chapter 0 Tutorial ไว้ | | ผู้เล่นเข้าสู่ด่าน Chapter 0 Tutorial และเริ่มนะจุดเริ่มต้น | ผู้เล่นเข้าสู่ด่าน Chapter 0 Tutorial และเริ่มนะจุดเริ่มต้น | | Pass | | - |
| 3 | ผู้เล่นกดปุ่มเล่นต่อและผู้เล่น Chapter 1 Where am I ? ไว้ | | ผู้เล่นเข้าสู่ด่าน Chapter 1 Where am I ? และเริ่มนะจุดเริ่มต้น | ผู้เล่นเข้าสู่ด่าน Chapter 1 Where am I ? และเริ่มนะจุดเริ่มต้น | | Pass | | - |
| 4 | ผู้เล่นกดปุ่มเล่นต่อและผู้เล่น Chapter 2 Is anyone there ? ไว้ | | ผู้เล่นเข้าสู่ด่าน Chapter 2 Is anyone there ? และเริ่มนะจุดเริ่มต้น | ผู้เล่นเข้าสู่ด่าน Chapter 2 Is anyone there ? และเริ่มนะจุดเริ่มต้น | | Pass | | - |
| 5 | ผู้เล่นกดปุ่มเล่นต่อและผู้เล่น Chapter 3 Where is She ? ไว้ | | ผู้เล่นเข้าสู่ด่าน Chapter 3 Where is She ? และเริ่มนะจุดเริ่มต้น | ผู้เล่นเข้าสู่ด่าน Chapter 3 Where is She ? และเริ่มนะจุดเริ่มต้น | | Pass | | - |
| 6 | ผู้เล่นกดปุ่มเล่นต่อและผู้เล่น Chapter 4 Question and answer ไว้ | | ผู้เล่นเข้าสู่ด่าน Chapter 4 Question and answer และเริ่มนะจุดเริ่มต้น | ผู้เล่นเข้าสู่ด่าน Chapter 4 Question and answer และเริ่มนจุดเริ่มต้น | | Pass | | - |
| 7 | เมื่อกดปุ่ม Pause เกมหยุดนิ่งตามด้วยกดปุ่ม Joystickเคลื่อนที่ กดปุ่ม A กดปุ่ม B | | เกมหยุดนิ่งตามด้วยจะไม่เกิดการเคลื่นไหว การกระโดด และการกระทำต่างๆ | เกมหยุดนิ่งตามด้วยจะไม่เกิดการเคลื่นไหว การกระโดด และการกระทำต่างๆ | | Pass | | - |
| 8 | เมื่อกดปุ่ม Pause ตามด้วยกดปุ่ม เล่นต่อ | | เกมหยุดนิ่งตามด้วยเกมจะกลับมาสู่ปกติ | เกมหยุดนิ่งตามด้วยเกมจะกลับมาสู่ปกติ | | Pass | | - |
| 9 | เมื่อกดปุ่ม Pause ตามด้วยกดปุ่ม กลับสู่หน้าหลัก | | เกมหยุดนิ่งตามด้วยเกมจะพาไปหน้า Main menu | เกมหยุดนิ่งตามด้วยเกมจะพาไปหน้า Main menu | | Pass | | - |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design) | | | | | | | | |
| Test Scenario Name: | | Teleport Zone | | | Test Scenario ID: | | TS05 | |
| Tested by: | | นาย พงศกร หัตถพนม | | | Date of Test: | | 15/03/2565 | |
| Description: | | ขณะที่กำลังเล่นเกม ผู้เล่นอยู่ในจุด Teleport Zone | | | | | | |
| No. | Test Case | | Expected Result | Actual Result | | Test Result  (Pass/Fail) | | Remark |
| 1 | ผู้เล่นอยู่ในจุด Teleport Zone | | ผู้เล่นจะรอเวลาในการเคลื่อนย้ายและเมื่อถึงเวลาจะเคลื่อนย้ายไปยังจุดกำหนด | ผู้เล่นจะรอเวลาในการเคลื่อนย้ายและเมื่อถึงเวลาจะเคลื่อนย้ายไปยังจุดกำหนด | | Pass | | - |
| 2 | ผู้เล่นไม่อยู่ในจุด Teleport Zone | | ผู้เล่นจะไม่เกิดการเคลื่อนย้ายไปยังจุดกำหนด | ผู้เล่นจะไม่เกิดการเคลื่อนย้ายไปยังจุดกำหนด | | Pass | | - |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design) | | | | | | | | |
| Test Scenario Name: | | Pop up | | | Test Scenario ID: | | TS06 | |
| Tested by: | | นาย พงศกร หัตถพนม | | | Date of Test: | | 15/03/2565 | |
| Description: | | ขณะที่กำลังเล่นเกม ผู้เล่นอยู่ในจุด Pop up | | | | | | |
| No. | Test Case | | Expected Result | Actual Result | | Test Result  (Pass/Fail) | | Remark |
| 1 | ผู้เล่นอยู่ในจุด Pop up | | ผู้เล่นจะรอเวลาในการเคลื่อนย้ายและเมื่อถึงเวลาจะเคลื่อนย้ายไปยังจุดกำหนด | ผู้เล่นจะรอเวลาในการเคลื่อนย้ายและเมื่อถึงเวลาจะเคลื่อนย้ายไปยังจุดกำหนด | | Pass | | - |
| 2 | ผู้เล่นไม่อยู่ในจุด Pop up | | ผู้เล่นจะไม่เกิดการเคลื่อนย้ายไปยังจุดกำหนด | ผู้เล่นจะไม่เกิดการเคลื่อนย้ายไปยังจุดกำหนด | | Pass | | - |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design) | | | | | | | | |
| Test Scenario Name: | | ช่องเก็บของ | | | Test Scenario ID: | | TS07 | |
| Tested by: | | นาย พงศกร หัตถพนม | | | Date of Test: | | 15/03/2565 | |
| Description: | | ขณะที่กำลังเล่นเกม ผู้เล่นอยู่ในจุดเก็บไทมและการแสดง UI | | | | | | |
| No. | Test Case | | Expected Result | Actual Result | | Test Result  (Pass/Fail) | | Remark |
| 1 | ผู้เล่นอยู่ในจุดที่มีไอเทมวางอยู่บนพื้น | | ผู้เล่นจะได้รับไอเทมและจะแสดงไอเทมบน UI ช่องเก็บของ | ผู้เล่นจะได้รับไอเทมและจะแสดงไอเทมบน UI ช่องเก็บของ | | Pass | | - |
| 2 | ผู้เล่นไม่อยู่ในจุดที่มีไอเทมวางอยู่บนพื้น | | ผู้เล่นจะไม่ได้รับไอเทมและจะไม่แสดงไอเทมบน UI ช่องเก็บของ | ผู้เล่นจะไม่ได้รับไอเทมและจะไม่แสดงไอเทมบน UI ช่องเก็บของ | | Pass | | - |
| 3 | ผู้เล่นอยู่ในจุดที่มีไอเทมวางอยู่บนพื้น และเดินไปยังจุดที่ใช้ไอเทม | | ผู้เล่นจะได้รับไอเทมและจะแสดงไอเทมบน UI ช่องเก็บของ และนำไอเทมไปตรงจุดได้ | ผู้เล่นจะได้รับไอเทมและจะแสดงไอเทมบน UI ช่องเก็บของ และนำไอเทมไปตรงจุดได้ | | Pass | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design) | | | | | | | | |
| Test Scenario Name: | | การดึงกล่อง | | | Test Scenario ID: | | TS08 | |
| Tested by: | | นาย พงศกร หัตถพนม | | | Date of Test: | | 15/03/2565 | |
| Description: | | ขณะที่กำลังเล่นเกม ผู้เล่นอยู่ในจุดดึงกล่อง | | | | | | |
| No. | Test Case | | Expected Result | Actual Result | | Test Result  (Pass/Fail) | | Remark |
| 1 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม L | | ตัวละครจับกล่อง | ตัวละครจับกล่อง | | Pass | | - |
| 2 | ผู้เล่นหันหน้าออกจากกล่องและปุ่ม L | | ตัวละครไม่จับกล่อง | ตัวละครไม่จับกล่อง | | Pass | | - |
| 3 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม L และเคลื่อนJoystick ไปทางซ้าย | | ตัวละครจับกล่องและกล่องกับตัวละครเคลื่อนที่ไปทางซ้าย | ตัวละครจับกล่องและกล่องกับตัวละครเคลื่อนที่ไปทางซ้าย | | Pass | | - |
| 4 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม L และเคลื่อนJoystick ไปทางขวา | | ตัวละครจับกล่องและกล่องกับตัวละครเคลื่อนที่ไปทางขวา | ตัวละครจับกล่องและกล่องกับตัวละครเคลื่อนที่ไปทางขวา | | Pass | | - |
| 5 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม L และกดปุ่ม A | | ตัวละครจับกล่องและไม่เกิดการกระโดด | ตัวละครจับกล่องและไม่เกิดการกระโดด | | Pass | | - |
| 6 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม L และกดปุ่ม B ตรงบริเวณประตู | | ตัวละครจับกล่องและไม่เกิดการเข้าประตู | ตัวละครจับกล่องและไม่เกิดการเข้าประตู | | Pass | | - |
| 7 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม L และกดปุ่ม B ตรงบริเวณเปิดUIปลดรหัสผ่าน | | ตัวละครจับกล่องและไม่เปิดUIปลดรหัสผ่าน | ตัวละครจับกล่องและไม่เปิดUIปลดรหัสผ่าน | | Pass | | - |
| 8 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม L และกดปุ่ม B ตรงบริเวณเปิด UI Note | | ตัวละครจับกล่องและไม่เปิดUI Note | ตัวละครจับกล่องและไม่เปิดUI Note | | Pass | | - |
| 9 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม L และกดปุ่ม B ตรงบริเวณที่ซ่อนของ | | ตัวละครจับกล่องและไม่สามารถหยิบของได้ | ตัวละครจับกล่องและไม่สามารถหยิบของได้ | | Pass | | - |
| 10 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม L และกดปุ่ม B ตรงบริเวณที่ซ่อนตัว | | ตัวละครจับกล่องและไม่สามารถซ่อนตัวได้ | ตัวละครจับกล่องและไม่สามารถซ่อนตัวได้ | | Pass | | - |
| 11 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม L และกดปุ่ม R | | ตัวละครจับกล่องและปล่อยกล่อง | ตัวละครจับกล่องและปล่อยกล่อง | | Pass | | - |
| 12 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม L และกดปุ่ม R และเคลื่อน Joystick ไปทางขวา | | ตัวละครจับกล่องและปล่อยกล่อง  กล่องไม่เคลื่อนที่กับตัวละครเคลื่อนที่ไปทางขวา | ตัวละครจับกล่องและปล่อยกล่องกล่องไม่เคลื่อนที่กับตัวละครเคลื่อนที่ไปทางขวา | | Pass | | - |
| 13 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม L และกดปุ่ม R และเคลื่อน Joystick ไปทางซ้าย | | ตัวละครจับกล่องและปล่อยกล่อง  กล่องไม่เคลื่อนที่กับตัวละครเคลื่อนที่ไปทางซ้าย | ตัวละครจับกล่องและปล่อยกล่องกล่องไม่เคลื่อนที่กับตัวละครเคลื่อนที่ไปทางซ้าย | | Pass | | - |
| 14 | ผู้เล่นหันหน้าเข้าไปยังกล่องและปุ่ม R | | ตัวละครไม่จับกล่อง | ตัวละครไม่จับกล่อง | | Pass | | - |
| 15 | ผู้เล่นหันหน้าออกจากกล่องและปุ่ม R | | ตัวละครไม่จับกล่อง | ตัวละครไม่จับกล่อง | | Pass | | - |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design) | | | | | | | | |
| Test Scenario Name: | | Quick Time Event (QTE) | | | Test Scenario ID: | | TS09 | |
| Tested by: | | นาย พงศกร หัตถพนม | | | Date of Test: | | 15/03/2565 | |
| Description: | | ขณะที่กำลังเล่นเกม ผู้เล่นเจอเหตุการ Quick Time Event | | | | | | |
| No. | Test Case | | Expected Result | Actual Result | | Test Result  (Pass/Fail) | | Remark |
| 1 | ผู้เล่นอยู่บนจุด QTE | | แสดง UI QTE | แสดง UI QTE | | Pass | | - |
| 2 | ผู้เล่นไม่อยู่บนจุด QTE | | ไม่แสดง UI QTE | ไม่แสดง UI QTE | | Pass | | - |
| 3 | ผู้เล่นอยู่บนจุด QTE กดปุ่มถูกในรอบที่ 1 และกดปุ่มถูกในรอบที่ 2 | | แสดง UI QTE และผ่านQTE ในจุดนั้นทันที | แสดง UI QTE และผ่านQTE ในจุดนั้นทันที | | Pass | | - |
| 4 | ผู้เล่นอยู่บนจุด QTE กดปุ่มผิดในรอบที่ 1 | | แสดง UI QTE และ ไม่ผ่าน QTE ในจุดนั้นทันทีพร้อมกับถูกนำไปยังจุด Respawn | แสดง UI QTE และ ไม่ผ่านQTE ในจุดนั้นทันทีพร้อมกับถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |
| 5 | ผู้เล่นอยู่บนจุด QTE กดปุ่มถูกในรอบที่ 1 และกดปุ่มผิดในรอบที่ 2 | | แสดง UI QTE และ ไม่ผ่านQTE ในจุดนั้นทันทีพร้อมกับถูกนำไปยังจุด Respawn | แสดง UI QTE และ ไม่ผ่านQTE ในจุดนั้นทันทีพร้อมกับถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |
| 6 | กลับไปยังจุดที่ผ่านแล้ว | | ไม่แสดง UI QTE | ไม่แสดง UI QTE | | Pass | | - |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design) | | | | | | | | |
| Test Scenario Name: | | กล้องวงจรปิด | | | Test Scenario ID: | | TS10 | |
| Tested by: | | นาย พงศกร หัตถพนม | | | Date of Test: | | 15/03/2565 | |
| Description: | | ขณะที่กำลังเล่นเกม ผู้เล่นเจอเหตุการกล้องวงจรปิด | | | | | | |
| No. | Test Case | | Expected Result | Actual Result | | Test Result  (Pass/Fail) | | Remark |
| 1 | ผู้เล่นเดินชนแสงกล้องวงจรปิด | | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |
| 2 | ผู้เล่นอยู่ตำแหน่งแสงกล้องวงจรปิด | | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |
| 3 | ผู้เล่นไม่เดินชนแสงกล้องวงจรปิด | | ไม่ถูกนำไปยังจุด Respawn และ ไม่มี UI ให้กด เล่นต่อ | ไม่ถูกนำไปยังจุด Respawn และ ไม่มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |
| 4 | ผู้เล่นอยู่ตำแหน่งแสงกล้องวงจรปิดแต่แสงยังในช่วงแสงยังไม่แสดง | | ไม่ถูกนำไปยังจุด Respawn และ ไม่มี UI ให้กด เล่นต่อ | ไม่ถูกนำไปยังจุด Respawn และ ไม่มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | |  |
| 5 | ผู้เล่นเดินชนแสงกล้องวงจรปิดโดยใช้ Joystick จากทางขวา | | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |
| 6 | ผู้เล่นเดินชนแสงกล้องวงจรปิดโดยใช้ Joystick จากทางซ้าย | | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |
| 7 | ผู้เล่นเดินชนแสงกล้องวงจรปิดโดยใช้ Joystick จากทางขวาแต่แสงยังในช่วงแสงยังไม่แสดง | | ไม่ถูกนำไปยังจุด Respawn และ ไม่มี UI ให้กด เล่นต่อ | ไม่ถูกนำไปยังจุด Respawn และ ไม่มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |
| 8 | ผู้เล่นเดินชนแสงกล้องวงจรปิดโดยใช้ Joystick จากทางขวาแต่แสงยังในช่วงแสงยังไม่แสดง | | ไม่ถูกนำไปยังจุด Respawn และ ไม่มี UI ให้กด เล่นต่อ | ไม่ถูกนำไปยังจุด Respawn และ ไม่มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design) | | | | | | | | |
| Test Scenario Name: | | NPC | | | Test Scenario ID: | | TS11 | |
| Tested by: | | นาย พงศกร หัตถพนม | | | Date of Test: | | 15/03/2565 | |
| Description: | | ขณะที่กำลังเล่นเกม ผู้เล่นเจอเหตุการ NPC | | | | | | |
| No. | Test Case | | Expected Result | Actual Result | | Test Result  (Pass/Fail) | | Remark |
| 1 | ผู้เล่นเดินชนบริเวณตรวจจับ NPC โดย NPC หันหน้าเข้าทางผู้เล่น | | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |
| 2 | ผู้เล่นเดินชน NPC โดย NPC หันหน้าตรงข้ามผู้เล่น | | ไม่ถูกนำไปยังจุด Respawn และ ไม่มี UI ให้กด เล่นต่อ | ไม่ถูกนำไปยังจุด Respawn และ ไม่มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |
| 3 | ผู้เล่นเดินชนตัว NPC โดย NPC หันหน้าตรงข้ามผู้เล่น | | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |
| 4 | ผู้เล่นกระโดดชนบริเวณตรวจจับ NPC โดย NPC หันหน้าเข้าทางผู้เล่น | | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |
| 5 | NPC เดินไปทางซ้ายด้วยตัวเอง | | NPC เดินไปทางซ้าย | NPC เดินไปทางซ้าย | | Pass | | - |
| 6 | NPC เดินไปทางขวาด้วยตัวเอง | | NPC เดินไปทางขวา | NPC เดินไปทางขวา | | Pass | | - |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design) | | | | | | | | |
| Test Scenario Name: | | Final Boss | | | Test Scenario ID: | | TS12 | |
| Tested by: | | นาย พงศกร หัตถพนม | | | Date of Test: | | 15/03/2565 | |
| Description: | | ขณะที่กำลังเล่นเกม ผู้เล่นเจอเหตุการ Final Boss | | | | | | |
| No. | Test Case | | Expected Result | Actual Result | | Test Result  (Pass/Fail) | | Remark |
| 1 | เริ่มเหตุการณ์ Final Boss ตรวจสอบการเดิน | | Boss ไปทางขวาตลอดเวลา | Boss ไปทางขวาตลอดเวลา | | Pass | | - |
| 2 | เริ่มเหตุการณ์ Final Boss ตรวจสอบการชนผู้เล่น | | Boss ชน และ ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | Boss ชน และ ถูกนำไปยังจุด Respawn และ มี UI ให้กด เล่นต่อ | | Pass | | - |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายงานสรุปผลการทดสอบ (Test Summary Report) | | | | | |
| Scenario ID | Scenario Name | Test Case | Pass | Fail | No run |
| TS01 | การเคลื่อนที่ด้วย Joystick | 6 | 6 | 0 | 0 |
| TS02 | การกระโดดด้วยปุ่ม A | 5 | 5 | 0 | 0 |
| TS03 | การกดปุ่ม B | 10 | 10 | 0 | 0 |
| TS04 | Main menu และ Pause Menu | 9 | 9 | 0 | 0 |
| TS05 | Teleport Zone | 2 | 2 | 0 | 0 |
| TS06 | Pop up | 2 | 2 | 0 | 0 |
| TS07 | ช่องเก็บของ | 3 | 3 | 0 | 0 |
| TS08 | การดึงกล่อง | 15 | 15 | 0 | 0 |
| TS09 | Quick Time Event (QTE) | 6 | 6 | 0 | 0 |
| TS10 | กล้องวงจรปิด | 8 | 8 | 0 | 0 |
| TS11 | NPC | 6 | 6 | 0 | 0 |
| TS12 | Final Boss | 2 | 2 | 0 | 0 |
| รวม | | 74 | 74 | 0 | 0 |