|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | การเคลื่อนที่เมื่อผู้เล่นกดปุ่ม A ตัวละครกระโดดในพื้นที่ว่างเท่านั้น | | ตัวละครกระโดดอยู่กับที่จนตัวกลับมานะจุดเดิม และหันหน้าอยู่ทางเดิม | ตัวละครกระโดดอยู่กับที่จนตัวกลับมานะจุดเดิม และหันหน้าอยู่ทางเดิม | | Pass | | - |