#### **Datorspēles apraksts**

**Nosaukums:** **Kauliņu ceļš**

**Žanrs:** Stratēģiska piedzīvojumu spēle ar metamo kauliņu mehāniku.

**Mērķis:** Spēlētājam ir jānokļūst līdz finiša punktam, ceļojot pa dažādiem spēles laukumiem. Ceļš ir pilns ar šķēršļiem, uzlabojumiem un izaicinājumiem. Metamo kauliņu vērtības nosaka spēlētāja kustības attālumu, kā arī iznākumu noteiktās spēles situācijās.

#### **Prasību specifikācija**

**1. Funkcionālās prasības:** 1.1 Spēlei jābūt spēlējamai vienam vai vairākiem spēlētājiem (līdz 4).  
1.2 Spēlētāji pārvietojas pa laukumiem, balstoties uz metamā kauliņa rezultātu (vērtība no 1 līdz 6).  
1.3 Katrā laukumā spēlētājam var būt jāpilda kāds uzdevums, piemēram:

* Zaudēt vai iegūt punktus.
* Izlaist gājienu.
* Iegūt bonusus, kas maina kauliņa rezultātu.  
  1.4 Spēle beidzas, kad kāds no spēlētājiem sasniedz finiša laukumu.  
  1.5 Spēlei jābūt rezultātu kopvērtējumam (punkti, kustību skaits).

**2. Lietotāja interfeisa prasības:** 2.1 Spēles galvenajā izvēlnē jābūt šādām iespējām: "Jauna spēle", "Noteikumi", "Iziet".  
2.2 Spēlētājiem jāredz:

* Pašreizējais spēles laukums.
* Punkti un iekrātie bonusi.
* Pēdējā kauliņa metiena rezultāts.

**3. Ne-funkcionālās prasības:** 3.1 Spēlei jābūt pieejamai uz Windows un macOS platformām.  
3.2 Spēlei jāielādējas ne ilgāk kā 5 sekundēs.  
3.3 Programma nedrīkst avarēt pie jebkuras likumīgas lietotāja darbības.

| **Testa Nr.** | **Testējamā funkcionalitāte** | **Testēšanas soļi** | **Sagaidāmais rezultāts** |
| --- | --- | --- | --- |

| 1 | Spēles sākuma logs | Atvērt spēli. Pārbaudīt, vai redzama galvenā izvēlne ("Jauna spēle", "Noteikumi", "Iziet"). | Spēles sākuma logs tiek korekti ielādēts, izvēlne ir funkcionāla. |
| --- | --- | --- | --- |

| 2 | Kauliņa mešanas funkcionalitāte | Sākt spēli. Klikšķināt uz "Mest kauliņu". | Uz ekrāna parādās kauliņa metiena rezultāts (1–6). |
| --- | --- | --- | --- |

| 3 | Spēlētāja pārvietošanās pa laukumiem | Mest kauliņu. Novērot, vai spēlētājs pārvietojas par atbilstošo soļu skaitu. | Spēlētājs pārvietojas atbilstoši metamā kauliņa rezultātam. |
| --- | --- | --- | --- |

| 4 | Uzdevumi uz īpašiem laukumiem | Pārvietoties uz laukumu ar uzdevumu (piemēram, "zaudēt 2 punktus"). | Tiek izpildīta laukuma darbība (punktu zaudēšana utt.). |
| --- | --- | --- | --- |

| 5 | Vairāku spēlētāju spēle | Izvēlēties 2 spēlētājus. Pārliecināties, ka abi spēlētāji var mest kauliņu un kustēties pārmaiņus. | Gājieni notiek secīgi, pēc kārtas. |
| --- | --- | --- | --- |

| 6 | Spēles uzvarētāja noteikšana | Sasniegt finiša laukumu. Pārbaudīt, vai spēle tiek pabeigta un tiek parādīts uzvarētājs. | Tiek parādīts spēles uzvarētājs un kopvērtējums. |
| --- | --- | --- | --- |

| 7 | Nepareizu darbību apstrāde | Mēģināt izpildīt neiespējamu darbību (piem., mest kauliņu divas reizes pēc kārtas). | Spēle nepieļauj neatļautas darbības, lietotājs saņem atbilstošu paziņojumu. |
| --- | --- | --- | --- |