Игра «Сhess»

Модуль UI

Под инициализацией приложения подразумевается его открытие, выбор режима, выбор цвета фигур и нажатие кнопки «начать игру».

Инициализация приложения должно пройти без проблем.

Тестируемое требование: выбор цвета фигур (черное/белое).

Тест-кейс «Проверка выборки цвета фигур»

Шаги тестирования:

1. Инициализация приложения.
2. Убедиться, что фигурок у игрока имеют, выбранный цвет. А у «противника» оставшийся (противоположный).

Ожидаемый результат (ОР):

Цвет фигур игрока будет соответствовать выбранному.

Тестируемое требование: контроль правильности хода фигур.

Тест-кейс «Проверка правильности хода фигур»

Шаги тестирования:

1. Инициализация приложения.
2. Провести партию, используя все фигуры.
3. Убедиться, что пешка не может двигаться назад и в свой первый ход может перемещаться на одну или две клетки вперед в зависимости от выбора игрока, а дальше только по одной клетке. Также надо удостовериться в том, что если пешка дойдет до конца доски, то игрок может превратить ее в любую фигуру, кроме короля.
4. Убедиться, что конь может перепрыгивать через другие фигуры - будь то свои или соперника, и ходить только в форме буквы «Г», две клетки по вертикали и одна клетка по горизонтали, или наоборот.
5. Убедиться, что он может ходить на любое количество клеток только по диагонали вверх или вниз.
6. Убедиться, что ладья может пересечь всю доску только по горизонтали и вертикали, на любое количество полей.
7. Убедиться, что она может ходить на любое количество клеток в любом направлении – по горизонтали, вертикали или диагонали.
8. Убедиться, что король может двигаться в любом направлении на одну клетку.

Ожидаемый результат (ОР):

Партия пройдет по правилам и без каких-либо проблем.

Пункты 3, 4, 5, 6, 7 и 8 корректно отработают согласно требованиям.

Трестируемое требование: должны быть показаны варианты ходов при нажатии на фигуру.

Тест-кейс «Проверка отображения вариантов ходов при нажатии на фигуру»

Шаги тестирования:

1. Инициализация приложения.
2. Провести партию, используя все фигуры.
3. Убедиться в том, что при нажатии на любую фигуру работает отображение вариантов ходов.

Ожидаемый результат (ОР):

Партия пройдет по правилам и без каких-либо проблем.

При нажатии на фигуру будут показаны варианты его ходов.

Трестируемое требование: игра должна поддерживать 3D графику.

Тест-кейс «Проверка поддержки 3D графики»

Шаги тестирования:

1. Инициализация приложения.
2. Провести партию.
3. Убедиться в поддержке 3D графики.

Ожидаемый результат (ОР):

Партия пройдет по правилам и без каких-либо проблем.

3D графика будет поддерживаться.

Трестируемое требование: поддержка одиночной игры с «компьютером».

Тест-кейс «Проверка поддержки одиночной игры с «компьютером»

Шаги тестирования:

1. Инициализация приложения.
2. Провести партию.
3. Убедиться, что одиночная игра с «компьютером» поддерживается.

Ожидаемый результат (ОР):

Партия пройдет по правилам и без каких-либо проблем.

Одиночная игра с «компьютером» будет поддерживаться.

Трестируемое требование: должны быть уровни с интерактивным обучением.

Тест-кейс «Проверка интерактивного обучения»

Шаги тестирования:

1. Открыть приложение.
2. Выбор режима.
3. Убедиться в том, что есть интерактивное обучение.
4. Выбрать необходимое обучение.
5. Пройти данное обучение.

Ожидаемый результат (ОР):

Интерактивное обучение есть.

Обучение пройдет успешно.

Тестируемое требование: игроки должны иметь свой IP, чтобы к ним могли присоединиться.

Тест-кейс «Проверка на существование IP у игрока»

Шаги тестирования:

1. Открыть приложение.
2. Выбрать режим «Сетевая игра».
3. Убедиться в том, что у игрока имеется IP.

Ожидаемый результат (ОР):

Приложение будет открываться без проблем.

При выборе режима трудностей не возникнет.

Игрок будет иметь IP и увидеть его можно в режиме сетевой игры.

Тестируемое требование: должна быть кнопка реванша.

Тест-кейс «Проверка кнопки «Реванш» на выполнение»

Шаги тестирования:

1. Инициализация приложения.
2. Провести партию.
3. Нажать на кнопку «Реванш».
4. Убедиться, что кнопка «Реванш» начинает новую игру.
5. Провести партию.
6. Убедиться, что кнопка «Реванш» работает правильно.

Ожидаемый результат (ОР):

Партия пройдет по правилам и без каких-либо проблем.

Кнопка реванш будет работать корректно согласно требованиям.

Модуль «Установщик»

Тестируемое требование: Игра должна установиться.

Тест-кейс «Проверка установки приложения»

Шаги тестирования:

1. Запуск установщика.
2. Разрешение на установку приложения.
3. Установка приложения.

Ожидаемые результаты (ОР):

Установщик должен запуститься без проблем.

При установке приложения не возникнет трудностей.

Тестируемое требование: При удалении игры, приложенные к ней файлы должны стереться.

Тест-кейс «Проверка удаления игры с его файлами»

Шаги тестирования:

1. Удалить приложение.
2. Ожидание.
3. Файлы, относящиеся к игре, исчезли.

Ожидаемый результат (ОР):

Удаления приложения и его файлов должны удалиться успешно.

Модуль «Клинт-серверная часть»

Трестируемое требование: поддержка сетевой игры.

Тест-кейс «Проверка поддержки сетевой игры»

Шаги тестирования:

1. Открыть приложение.
2. Выбор сетевой игры.
3. Выбор цвета фигур.
4. 1 игрок ждет второго игрока, а второй вводит IP первого игрока.

2 игрок присоединился.

1. Игра начинается.
2. Соединение с клиент-сервером.
3. Провести партию, в которой каждый ход передается клиент-сервером.
4. Убедиться в том, что клиент-сервер работает корректно.

Ожидаемый результат (ОР):

Приложение будет открываться без проблем.

При выборе режима трудностей не возникнет.

Выбор цвета у 1 игрока будет соответствовать выбранному, а у второго оставшийся (противоположный) цвет.

Игроки присоединятся и начнут игру без каких-либо нарушений.

Соединение с клиент-сервером пройдет успешно.

Партия пройдет по правилам и без каких-либо проблем.

Передача данных об игре будет проходить корректно.

Пункт 8 будет работать согласно требованиям.