План на Теодор Османлиев за тестване на играта

1. Тестване на въвеждането на дума
2. Тестване на максимална и минимална големина на думата. – нека думата да е между 4 и 20 буквена
3. Тестване дали думата съдържа само букви. – нека играта да не е case sensitive
4. Тестване на въвеждането на буквите
5. Тестване на въведения символ дали е буква.
6. Тестване дали въведената буква се поставя на правилното/ите място/еста