- Marko Golovko, Kaciaryna Yalovik

- Środa 18-20

- Zestaw nr 1

- *[S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla](https://pl.wikipedia.org/wiki/S.T.A.L.K.E.R.:_Cie%C5%84_Czarnobyla)*

Wybrałem do przetestowania jedną ojczyźnianą grę. Postarałem się wybrać, jak ja uważam, nietrywialne historyjki użytkownika. Sytuacji są szczegółowe, zgodnie z imitacją tasków dla drużyny programistycznej. I oczywiście z trzech user story nie ma intencji opisać działanie całej gry, są tylko 3 przykładowe user story.

W user story będę używał słów odnośnie tej gry, dla lepszego zrozumienia kilka słów wyjaśnię niżej:

Mutanty - to wrogowie dla gracza, wiadome nam istoty w mocno zmienionej postaci;

Anomalii - to rożnego rodzaju pułapki;

Anomalia „Elektro” – anomalia elektryczna. Tworzą ją setki miniaturowych wyładowań.

Artefakty – to produkty anomalii, przedmoity które uzyskaly unikalne właściwości

**User Story (historyjki użytkownika)**

1. Nazwa:

Najmocniejszy mutant

1. User Stories:

Jako gracz

chcę, żeby w moim profilu był widoczny najmocniejszy pokonany mutant

by wiedzieć o swoich osiągnięciach .

1. Kryteria akceptacji:

Kryteria funkcjonalne:

• czy reagują NPC na pokonanie mocniejszego mutanta?

• czy stają się wrogowie mocniejsze?

• czy to powoduję charakterny dźwięk lub napis?

Kryteria niefunkcjonalne:

• czy będzie widoczny obrazek mutanta w profilu?

• czy osiągnięcie będzie od razu widoczne?

• czy będzie widoczny dla gracza ranking mutantów?

1. Nazwa:

Reakcja anomalii „Elektro” na wrzuconą do niej śruby

1. User Stories:

Jako gracz

chcę, żeby anomalia „Elektro” działała na wrzuconą do niej śruby

by wiedzieć o jej granicach i sposobie dzałania.

1. Kryteria akceptacji:

Kryteria funkcjonalne:

• czy anomalia reaguje na śrubę tak samo jak na inne przedmoity?

• czy anomalia po działaniu rozładowuje się na jakiś czas?

• czy anomalia zmienia swoje granicy przy działaniu?

Kryteria niefunkcjonalne:

• czy słychać dźwięk podczas działania?

• czy świeci się anomalia podzczas działania?

1. Nazwa:

Używanie artefaktu dusza

1. User Stories:

Jako gracz

chcę, żeby artefakt dusza przy użyciu wpływał na moje charakterystyki

by zwiększyć swoją moc.

1. Kryteria akceptacji:

Kryteria funkcjonalne:

• czy reagują NPC na użycie artefaktu?

• czy użycie artefaktu ma negatywne działanie?

• czy można ponownie używać artefakt?

Kryteria niefunkcjonalne:

• czy podczas gry jest widocznie jaki artefakt jest używany?

• czy może gracz używać artefaktu w dowolnym czasie gry?

**Use case (Scenariusze przypadków użycia)**

1. Tytul:

Pokonany mocniejszy mutant

Aktor:

• Gracz

• Mutant

Warunki początkowe:

• Gracz jeszcze żadnego razu nie zabił takiego mutantu

• Ten mutant jest najmocniejszy, że wszystkich, których to tego gracz pokonał

Zdarzenie inicujące:

• 1) Zaczyna się walka między mutantem a graczem

Przebieg w krokach:

2) Mutant zauważył gracza

3) Mutant zgodnie swojemu stylu walki, zaczyna atakować gracza

4) Gracz wybiera broń, najlepiej dopasowanej do sytuacji

5) Gracz korzysta z zestawu pierwszej pomocy, gdy brakuje zdrowia

6) Gracz zabija mutanta

7) W profilu gracza pojawia się wpis o pokonaniu mocniejszego mutanta

Przebiegi alterantywne:

• Gracz używa artefaktu, żeby zwiększyć swoją moc

• Przyjazny do gracza NPC pomaga pokonać mutanta

• Mutant trafia do anomalii i walka się kończy

Sytuacji wyjątkowe:

• Mutant zabija postać gracza –gra wyświetla komunikat o zakończeniu gry, gracz może wybrać z którego momentu może zacząć odnowa

Warunki końcowe:

• Mutant jest zabity przez gracza

• Wpis o mutancie zostaje w profilu gracza

• Gracz zostaje się żywy

1. Tytul:

Wrzucanie śruby do anomalii „Elektro”

Aktor:

• Gracz

Warunki początkowe:

• Przed graczem znajduje się anomalia rodzaju "Elektro"

• Gracz jest przełączony w tryb rzucania śrub

Zdarzenie inicujące:

• 1)Gracz wrzuca śrubę do anomalii

Przebieg w krokach:

2) Śruba trafia do anomalii

3) Anomalia zaczyna swoje dzialanie

4) Gracz powtarza pierwszy krok, do znalezienia granicy anomalii

5) Gracz po znależeniu granicy, obchodzi anomalię

Przebiegi alteranywne:

• NPC trafia przed graczem w anomalie

• Po wrzuceniu śruby do anomalii gracz przebiega teren anomalii do ponownego doładowania „Elektro”

Sytuacji wyjątkowe:

• Gracz nie trafia śrubą do anomalii — nic się nie dzieje

• Gracz sam trafia do anomalii — anomalia zadaje graczowi obrażenia elektryczne

Warunki końcowe:

• Gracz pokonuje anomalię, obchodząc ją lub idąc wprost

1. Tytul:

Używanie artefaktu „Dusza”

Aktor:

• Gracz

Warunki początkowe:

• Gracz ma u siebie w ekwipunku artefakt „Dusza”

Zdarzenie inicujące:

• 1) Gracz używa artefaktu, przez dodanie do odpowiedniej komórki w okienku ekwipunku

Przebieg w krokach:

2) Gracz zaczyna lepiej widzieć w ciemnośći

3) Gracz zaczyna szybciej przesuwać się

4) Gracz podczas działania artefaktu, może dodać więcej rzeczy do ekwipunku

5) Efekty artefaktu opisane w krokach 1-3 działają przez 15 minut

6) Następne 30 minut gracz wolniej przesuwa się

Przebiegi alterantywne:

• Przez 30 minut gracz może leć spać, żeby nie odczuwać negatywnego efektu

• Gracz może użycz innego artefaktu, żeby nie odczuwać negatywnego efektu

Sytuacji wyjątkowe:

• Gracz musi usunąć artefakt, który używał poprzednio, jeżeli odpowiednia komórka jest zajęta Warunki końcowe:

• Artefakt zostaje w ekwipunku

• Postać gracza żyje

**Test case (przypadki testowe)**

Niżej dla utworzonych przypadków użycia są kilka wysokopoziomowych przypadków testowych.

**ID** 1.1

**Tytuł:** Pokonanie mocniejszego mutanta przez gracza

**Środowisko:** Gra S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla, podczas gry

**Warunek wstępny:** Mutant jest najmocniejszy, że wszystkich, których to tego gracz pokonał

**Kroki reprodukcji:**

1. Zaczyna się walka między mutantem a graczem.
2. Gracz zabija mutanta.

**Oczekiwany rezultat:**

W profilu gracza pojawia się wpis o pokonaniu mocniejszego mutanta.

**Warunki końcowe:**

Mutant jest zabity przez gracza. Wpis o mutancie zostaje w profilu gracza

**ID** 1.2

**Tytuł:** Pokonanie mocniejszego mutanta przez NPC

**Środowisko:** Gra S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla, podczas gry.

**Warunek wstępny:** Zaczyna się walka między graczem a mutantem.

**Kroki reprodukcji:**

1. Podczas walki do gracza dołącza się NPC.
2. NPC zabija mutanta.

**Oczekiwany rezultat:**

W profilu gracza nie pojawia się wpis o pokonaniu mocniejszego mutanta.

**Warunki końcowe:**

Mutant jest zabity przez NPC. Wpis o mutancie nie pojawia się w profilu gracza.

**ID** 1.3

**Tytuł:** Pokonanie mocniejszego gracza przez mutanta

**Środowisko:** Gra S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla, podczas gry.

**Warunek wstępny:** Zaczyna się walka między graczem a mutantem.

**Kroki reprodukcji:**

1. Mutant atakuję gracza.
2. Mutant zabija gracza.

**Oczekiwany rezultat:**

Gra się kończy. Gracz może wybrać z którego odcinku zacznie odnowa.

**Warunki końcowe:**

W profilu gracza nie pojawia się wpis o pokonaniu mocniejszego mutanta.

**ID** 2.1

**Tytuł:** Wrzucanie śruby do anomalii „Elektro”

**Środowisko:** Gra S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla, podczas gry.

**Warunek wstępny:** Gracz bierze śrubę i stoi przed anomalią „Elektro”.

**Kroki reprodukcji:**

1. Gracz rzuca śrubę do anomalii.
2. Śruba trafia do anomalii.

**Oczekiwany rezultat:**

Anomalia zaczyna swoje dzialanie

**Warunki końcowe:**

Po swoim działaniu anomalia przez 3 sekundy jest rozładowywana.

**ID** 2.2

**Tytuł:** Wrzucanie śruby do anomalii „Elektro”

**Środowisko:** Gra S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla, podczas gry.

**Warunek wstępny:** Gracz bierze śrubę i stoi przed anomalią „Elektro”

**Kroki reprodukcji:**

1. Gracz rzuca śrubę do anomalii.
2. Śruba nie trafia do anomalii.

**Oczekiwany rezultat:**

Anomalia nie zaczyna swoje dzialanie

**Warunki końcowe:**

Anomalia przy zetknięciu z przedmiotem zacznie swoje działanie.

**ID** 2.3

**Tytuł:** Wrzucanie śruby do anomalii „Elektro”

**Środowisko:** Gra S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla, podczas gry.

**Warunek wstępny:** Gracz bierze śrubę i stoi przed anomalią „Elektro”

**Kroki reprodukcji:**

1. NPC trafia do anomalii.
2. Gracz rzuca śrubę do anomalii.
3. Śruba trafia do anomalii w ciągu 1-2 sekund po trafieniu NPC do anomalii.

**Oczekiwany rezultat:**

Anomalia nie zaczyna swoje dzialanie

**Warunki końcowe:**

Po trzech sekundach od trafiania NPC do anomalii anomalia „Elektro” znowu będzie doładowana

**ID** 3.1

**Tytuł:**  Używanie artefaktu „Dusza”

**Środowisko:** Gra S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla, podczas gry.

**Warunek wstępny:** Gracz ma u siebie w ekwipunku artefakt „Dusza

**Kroki reprodukcji:**

1. Gracz używa artefaktu, przez dodanie do odpowiedniej komórki w okienku ekwipunku

**Oczekiwany rezultat:**

Gracz zaczyna lepiej widzieć w ciemnośći, zaczyna szybciej przesuwać się. może dodać więcej rzeczy do ekwipunku

**Warunki końcowe:**

Efekty od rezultatu trwają przez 15 minut.

**ID** 3.2

**Tytuł:**  Negatywne efekty po używaniu artefaktu „Dusza”

**Środowisko:** Gra S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla, podczas gry.

**Warunek wstępny:** Po użyciu artefaktu przeszło 15 minut

**Kroki reprodukcji:**

1. Gracz nie używa środków do anulowania negatywnych efektów

**Oczekiwany rezultat:**

Następne 30 minut gracz wolniej przesuwa się.

**Warunki końcowe:**

Po trzydziestu minutach gracz ma charakterystyki takie same jak do używania artefaktu.

**ID** 3.3

**Tytuł:**  Anulowanie negatywnych efektów użycia artefaktu „Dusza”

**Środowisko:** Gra S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla, podczas gry.

**Warunek wstępny:** Gracz użył artefaktu „Dusza”.

**Kroki reprodukcji:**

1. Po piętnastu minutach gracz zasypia na czas większy za 30 minut.

**Oczekiwany rezultat:**

Po obudzeniu nie ma na graczu niegatywnych efektów od artefaktu „Dusza”

**Warunki końcowe:**

Gracz ma charakterystyki takie same jak do używania artefaktu.