Blackbox testing

”V” = Rigtigt, gør som det skal

”X” = Forkert, opføre sig anderledes end forventet

Menu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Test ID | Beskrivelse | Forventning | Resultat |
| 1 | Tryk ”Om Spillet” | Skærmen skifter  Der kommer en beskrivelse af spillet | V |
| 2 | Tryk på ”Tilbage”-knappen (Den lille grå kasse) | Du kommer tilbage til hovedmenuen | V |
| 3 | Tryk ”HighScore” | Skærmen skifter  Du kommer ind til Highscoren | V |
| 4 | Tryk på ”Tilbage”-knappen (Den lille grå kasse) | Du kommer tilbage til hovedmenuen | V |
| 5 | Tryk ”Start” | Skærmen skifter  Spillet starter | V |
| 6 | Tryk på ”Tilbage”-knappen (Den lille grå kasse) | Du kommer tilbage til hovedmenuen | V |
| 7 | Tryk ”Afslut” | Spillet lukker ned | V |

Spillet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Test ID | Beskrivelse | Forventning | Resultat |
| 1 | Du ser to felter Navn:  Videre | Du ser to felter med Navn og Videre | V |
| 2 | ”Indtast navn” – du skriver et navn ind | Det indtastede bliver vist på skærmen | V |
| 3 | Tryk ”Videre” | Skærmen skifter  Spillet går i gang | V |
| 4 | Du ser nu det første valg.  Der bliver vist en kasse, som er opdelt i fire felter.  Felt 1. med en problemstilling og beskrivelse. | Der bliver loadet tekst fra en database, og der bliver vist i øverste felt. | V |
| 5 | Felt 2. er et ”Ja” | Der bliver loadet tekst fra en database med indholdet ”Ja” | V |
| 6 | Felt 3 er et ”Nej” | Der bliver loadet tekst fra en database med indholdet ”Nej” | V |
| 7 | Felt 4, det nederste, indeholder en infotekst | Der bliver vist en info tekst, som bliver hentet fra en database. | V |
| 8 | Tryk ”Ja” | Skærmen scroller op | V |
| 9 | Tryk ”Nej” | Skærmen scroller op | V |
| 10 | Skærmen viser en kasse med tre felter. | Skærmen viser en tekst med tre felter | V |
| 11 | Felt 1  Indeholder en tekst, med en konsekvens. | Teksten viser en tekst, som beskriver konsekvensen af det valg der tidligere blev taget. | V |
| 12 | Felt 3  Indeholder Tekst, som beskriver information, om den problemstilling fra tidligere | Teksten viser information om en given problemstilling fra det tidligere valg. | V |
| 13 | Felt 2 Tryk ”Videre” | Spillet scroller op  Og en ny problemstilling bliver præsenteret. | V |

Fix teksten, den går uden for felterne

Fix ARBEJDSPLADS

Der hvor man skriver navn, lav en indikator for, at man er i boksen, hvor man kan skrive navn