**シューティングテストケース**

| **テストケース番号** | **テスト項目** | **期待結果** | **実行結果** | **コメント** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | プレイヤー1とプレイヤー2の名前入力 | プレイヤー1とプレイヤー2の名前が入力され、ゲームが進行可能 | ＯＫ | 名前の入力確認 |
| 2 | プレイヤー情報がデータベースに保存されるか | データベースにプレイヤー名とIDが保存される | ＯＫ | save\_player\_infoテスト |
| 3 | 対戦結果がデータベースに保存されるか | 対戦後、対戦結果（勝者、スコア）が保存される | ＯＫ | save\_match\_resultテスト |
| 4 | トップ5ランキングが正しく表示されるか | ランキング画面にTop 5のプレイヤーと勝利数が表示される | ＯＫ | get\_player\_rankingテスト |
| 5 | プレイヤーが正しく移動するか | キー入力に従ってプレイヤーが画面内で移動する | ＯＫ | プレイヤー移動テスト |
| 6 | 弾が正しく発射されるか | プレイヤーがスペースキーやエンターキーで弾を発射できる | ＯＫ | 弾発射テスト |
| 7 | 弾がプレイヤーと衝突するか | 弾がプレイヤーの位置と重なったとき、プレイヤーのHPが減少する | ＯＫ | check\_collisionテスト |
| 8 | ゲームオーバーの判定が行われるか | HPが0以下のプレイヤーがゲームオーバーとなり、結果が表示される | ＯＫ | ゲームオーバー判定テスト |
| 9 | 結果画面が正しく表示されるか | 勝者、スコア、再スタートや終了オプションが表示される | ＯＫ | show\_resultテスト |
| 10 | ゲームがリセットされるか | ゲームオーバー後にRキーでゲームがリセットされる | ＯＫ | reset\_gameテスト |