

SCENARIUSZ TESTOWY					
Lp.	Nazwa	Opis	Typ	Czynności przygotowawcze	Czynności końcowe
1	Zatwierdzenie zaproponowanej wartości zgadywanej liczby	Sprawdzenie poprawności działania funkcjonalności zatwierdzania zaproponowanej wartości	test funkcjonalny	1. Sprawdź warunki początkowe aplikacji 2. Wyczyść pole zgadywanej liczby	Zamknij aplikację
PRZYPADKI TESTOWE					
1	1	Wprowadzenie randomowej wartości wyższej niż przedział	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz losową wartość z przedziału <21, 60> w guess boxa (lewy górny róg interfejsu użytkownika) 2) Naciśnij Check!	Aplikacja zwraca komunikat : "Really tooooo high!". Wartość score zmniejszyła się o jeden, wynosi 19

2	1	Wprowadzenie randomowej wartości wyższej od liczby wygrywającej	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz losową wartość większą od wartości wygrywającej w guess box 2) Naciśnij Enter	Aplikacja zwraca komunikat : "Too high!". Wartość score zmniejszyła się o jeden, wynosi 19
3	1	Wprowadzenie wartości tekstowej	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz do guess boxa "xx" 2) Naciśnij przycisk Check!	Brak możliwości wprowadzenia wartości innej niż liczba. Po wciśnięciu Check! aplikacja zwraca komunikat : "No number!". Wartość score zmniejszyła się o jeden, wynosi 19

4	1	Wprowadzenie randomowej wartości wyższej od liczby wygrywającej	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz losową wartość większą od wartości wygrywając w guess box 2) Naciśnij przycisk Check!	Aplikacja zwraca komunikat : "To high!". Wartość score zmniejszyła się o jeden, wynosi 19
5	1	Wprowadzenie 5 randomowych wartości wyższych od liczby wygrywającej	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz w guess box losową wartość wyższą od war w lewy górny róg interfejsu użytkownika 2) Naciśnij przycisk Check! 3)Powtórz powyższe czynności jeszcze 4 razy	W każdej akcji aplikacja zwraca komunikat : "To high!". Wartość score zmniejszyła się w każdej akcji o jeden, na koncu wynosi 15

6	1	Wprowadzenie randomowej wartości niższej od liczby wygrywającej	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz w guess box losową wartość niższą od war w lewy górny róg interfejsu użytkownika 2) Naciśnij przycisk Check!	Aplikacja zwraca komunikat : "Too low!". Wartość score zmniejszyła się o jeden, wynosi 19
---	---	---	--	--	---

7	1	Wprowadzenie 3 randomowych wartości niższych od liczby wygrywającej	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz w guess box losową wartość niższą od war w lewy górny róg interfejsu użytkownika 2) Naciśnij przycisk Check! 3) Powtórz powyższe czynności jeszcze 2 razy	W każdej akcji aplikacja zwraca komunikat : "To low!". Wartość score zmniejszyła się w każdej akcji o jeden, na koncu wynosi 17
8	1	Trzykrotne zatwierdzenie wartości niższej a następnie wyższej od wartości wygrywającej	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz w guess box losową wartość niższą od war w lewy górny róg interfejsu użytkownika 2) Naciśnij przycisk Check! 3) Wpisz w guess box losową wartość wyższą od war w lewy górny róg interfejsu użytkownika. 4) Naciśnij przycisk Check! 5) Powtórz powyższe czynności jeszcze 2 razy.	Aplikacja zwraca na przemian komunikat "To low!" i "To high!". Wartość score zmniejszyła się w każdej akcji o jeden, na koncu wynosi 14

9	1	Wprowadzenie 3 razy pustej wartości	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Usuń zawartość z guess boxa 2)Naciśnij przycisk Check! 3)Naciśnij przycisk Check! 4)Naciśnij przycisk Check!	W każdej akcji aplikacja zwraca komunikat : "No number!". Wartość score zmniejszyła się w każdej akcji o jeden, na koncu wynosi 17
---	---	--	---	--	--

SCENARIUSZ TESTOWY					
lp	Nazwa	Opis	Typ	Czynności przygotowawcze	Czynności końcowe
2	Wygrana w aplikacji	Sprawdzenie poprawności działania funkcjonalności wygrywania w aplikacji	test funkcjonalny	1. Sprawdź warunki początkowe aplikacji 2. Wyczyść pole zgadywanej liczby	Zamknij aplikację
PRZYPADKI TESTOWE					
lp	Priorytet	Nazwa	Warunki wstępne	Kroki wykonania	Oczekiwany rezultat
1	1	Wprowadzenie wartości wygrywającej	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz w guess box wygrywającą wartość w guess boxa 2) Naciśnij przycisk Check!	Aplikacja zwraca komunikat : "You win!!" Wartość score: 20 highscore:20 Tło zmienia kolor na zielony(#60b347) Wygrywająca liczba pojawia się zamiast "?" Pole pod wygrywającą liczbą poszerza się

2	1	Wprowadzenie 3 wartości innych od wartości wygrywającej, następnie wprowadzenie wartości wygrywającej	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	<p>1) Wpisz w guess box randomową liczbę w guess boxa</p> <p>2) Naciśnij przycisk Check!</p> <p>1) Wpisz w guess box randomową liczbę w guess boxa</p> <p>2) Naciśnij przycisk Check!</p> <p>1) Wpisz w guess box randomową liczbę w guess boxa</p> <p>2) Naciśnij przycisk Check!</p> <p>1) Wpisz w guess box wygrywającą wartość w guess boxa</p> <p>2) Naciśnij przycisk Check!</p>	<p>W każdej akcji aplikacja zwraca komunikat : "To low!" lub "To high!"</p> <p>Wartość score zmniejszyła się w każdej akcji o jeden, wynosi 17</p> <p>Po wprowadzeniu wartości wygrywającej aplikacja zwraca komunikat : "You win!"</p> <p>Wartość score: 17 highscore:17</p> <p>Tło zmienia kolor z czernego na zielony (#60b347)</p> <p>Wygrywająca liczba pojawia się zamiast "?". Pole pod wygrywającą liczbą poszerza się</p>
---	---	---	--	--	--



SCENARIUSZ TESTOWY					
lp	Nazwa	Opis	Typ	Czynności przygotowawcze	Czynności końcowe
3	Przegrana w aplikacji	Sprawdzenie poprawności działania funkcjonalności przegrana w aplikacji	test funkcjonalny	1. Sprawdź warunki początkowe aplikacji 2. Wyczyść pole zgadywanej liczby	Zamknij aplikacje
PRZYPADKI TESTOWE					
lp	Priorytet	Nazwa	Warunki wstępne	Kroki wykonania	Oczekiwany rezultat
1	1	Wprowadzenie 20 razy wartości innej niż wartość wygrywają	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz w guess box losową wartość niższą od war w lewy górny róg interfejsu użytkownika 2) Naciśnij przycisk Check! 3) Powtórz powyższe czynności jeszcze 19 razy	Wartość score zmniejszyła się w każdej akcji o jeden, na koncu wynosi 0. Na końcu aplikacja zwraca komunikat : "You lost!".
2	1	Wprowadzenie 20 razy pustej wartości	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Usuń wartość z guess box 2) Naciśnij przycisk Check! 3) Powtórz powyższe czynności jeszcze 19 razy	W każdej akcji aplikacja zwraca komunikat "No number!". Wartość score zmniejszyła się w każdej akcji o jeden, na koncu wynosi 0. Na końcu aplikacja zwraca komunikat : "You lost!".

3	1	Wprowadzenie 27 razy wartości innej niż wartości wygrywającej	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz w guess box losową wartość wyższą od war w lewy górny róg interfejsu użytkownika 2) Naciśnij przycisk Check! 3) Powtórz powyższe czynności jeszcze 26 razy	W 19 pierwszych akcjach aplikacja zwraca komunikat "To high!", lub "To low!". Wartość score zmniejszyła się w każdej akcji o jeden. Po 20 seriach, score wynosi 0. Aplikacja zwraca komunikat : "You lose!". Każda następna akcja nie wpływa na wartości score, message i highscore.
---	---	---	--	---	--

SCENARIUSZ TESTOWY					
lp	Nazwa	Opis	Typ	Czynności przygotowawcze	Czynności końcowe

4	Restart aplikacji za pomocą przycisku "Again"	Sprawdzenie poprawności działania funkcjonalności przycisku "Again"	test funkcjonalny	1. Sprawdź warunki początkowe aplikacji 2. Wyczyść pole zgadywanej liczby	Zamknij aplikację
PRZYPADKI TESTOWE					
Lp	Priorytet	Nazwa	Warunki wstępne	Kroki wykonania	Oczekiwany rezultat
	2	Restart gry za pomocą przycisku again po 5 nieudanych próbach	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz w guess box losową wartość inną od war w lewy górny róg interfejsu użytkownika 2) Naciśnij przycisk Check! 3) Powtórz powyższe czynności jeszcze x-1 razy 4)Naciśnij przycisk Again	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone highscore:0 score:20 message: "Start guessing..."
	2	Restart gry za pomocą przycisku again przegraniu (x>20)	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"	1) Wpisz w guess box losową wartość inną od war w lewy górny róg interfejsu użytkownika 2) Naciśnij przycisk Check! 3) Powtórz powyższe czynności jeszcze x-1 razy 4)Naciśnij przycisk Again	Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone highscore:0 score:20 message: "Start guessing..."

	2	<p>Restart gry za pomocą przycisku again po wygraniu po 3 nieudanych próbach i ponowny restart gry po ygraniu po 5 nieudanych próbach</p>	<p>Pole zgadywanej liczby zostało wyczyszczone, highscore:0 score:20 message: "Start guessing"</p>	<p>1) Wpisz w guess box losową wartość inną od war w lewy górny róg interfejsu użytkownika 2) Naciśnij przycisk Check! 3)Wpisz poprawną warość 4) Naciśnij przycisk Check! 5)Naciśnij przycisk Again 3) Powtórz powyższe czynności jeszcze x-1 razy</p>	<p>Aplkacja zwraca komunikat To low! to high! Wzależności od wprowadzanej wartości. Liczba score po każdym kliknięci check! maleje o jeden (17). Po wybraniu prawidłowej liczby wartość higscore: 17 Po kliknięciu Again score: 20 wartość higscore: 17, tło jest czarne, okienko number przywrócone do ustawień początkowych, message "start guessing..." Aplkacja zwraca komunikat To low! to high! w zależności od wprowadzanej wartości. Liczba score po każdym kliknięciu check! maleje o jeden (15). Po wybraniu prawidłowej liczby wartość higscore: 17 Po kliknięciu Again score: 20 higscore: 17, tło jest czarne, okienko number przywrócone do ustawień początkowych, message "start guessing..."</p>
--	---	---	--	---	--

