

# Manual test cases

## Innehållsförteckning

Manual test cases .....	1
TC 1.1 Registrera användare .....	3
TC 1.2 Registrera användare .....	4
TC 1.3 Registrera användare .....	5
TC 2.1 Logga in användare .....	5
TC 2.2 Logga in användare .....	6
TC 2.3 Logga in användare .....	7
TC 3 Två spelare paras ihop till en spelomgång .....	8
TC 4.1 Placera ut detective .....	11
TC 4.2 Placera ut detective .....	12
TC 4.3 Klicka "DONE" efter att en detective blivit utplacerad .....	13
TC 4.4 Klicka "DONE" efter att alla detectiver blivit utplacerad .....	14
TC 5.1 Placera ut CCTV .....	15
TC 6.1 Placera ut Roadblock .....	16
TC 6.2 Placera ut Roadblock .....	17
TC 7.1 Placera ut Runner .....	18
TC 7.2 Placera ut Runner .....	19
TC 7.3 Klicka "DONE" efter att runner blivit utplacerad .....	20
TC 8.1 Flytta detective .....	21
TC 8.2 Flytta detective .....	22
TC 8.3 Flytta detective .....	24
TC 8.4 Flytta detective .....	25
TC 8.5 Flytta detective .....	26
TC 9 Flytta CCTV .....	27
TC 10 Flytta Roadblock .....	28
TC 11.1 Flytta runner .....	29
TC 11.2 Flytta runner .....	31

TC 11.3 Flytta runner .....	32
TC 11.4 Flytta runner .....	33
TC 11.5 Flytta runner .....	34
TC12 Detective fångar runner.....	35
TC 13 Runner placeras på nod bevakad av CCTV och blir synlig för Chaser .....	36
TC 14 Efter fem rundor ska runner blir synlig i 30 sekunder för motspelaren .....	37
TC 15 Runner inte infångad efter 20 rundor.....	38

### TC 1.1 Registrera användare

Tested use case: UC1 primary flow

Test setup:

- Server startad

Input:

1. Användare skriver in ett unikt användarnamn och ett lösenord, klickar "Register"

Output:

1. Användaren får meddelande om att registrering lyckades och är inloggad

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 1:

AAA	123
Register	Login

Output 1:

			Register succeeded, logged in
			Start new game

## TC 1.2 Registrera användare

Tested use case: UC1 additional flow 1

Test setup:

- Server startad

Input:

1. Användare skriver in ett upptaget användarnamn och ett lösenord, klickar "Register"

Output:

1. Användaren får meddelande om att registeraring misslyckades och att namnet är upptaget

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 1:

		AAA	456
		Register	Login

Output 1:

	AAA	
	Register	Login
	username is taken	

### TC 1.3 Registrera användare

Tested use case: UC1 additional flow 2

Test setup:

- Server startad

Input:

1. Användare skriver in ett ledigt användarnamn och ett för svagt lösenord

Output:

1. Användaren får meddelande om att registrering misslyckades och att lösenordet är för svagt

Testresultat: Verifierad|\_| Falerad|\_|

Kommentar:

*Ej verifierad, krav på säkra lösenord ej implementerad*

### TC 2.1 Logga in användare

Tested use case: UC2 primary flow

Test setup:

- Server startad
- Användaren är registrerad

Input:

1. Användare skriver in sitt användarnamn och lösenord, klickar "Login"

Output:

1. Användaren får meddelande om att inloggningen lyckades

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 1:

AAA	123
Register	Login

Output 1:

logged in
Start new game

## TC 2.2 Logga in användare

Tested use case: UC1 additional flow 1

Test setup:

- Server startad
- Användaren är registrerad

Input:

1. Användare skriver in sitt användarnamn och fel lösenord, klickar "Login"

Output:

1. Användaren får meddelande om att inloggningen misslyckades

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 1:

AAA	456
Register	Login

Output 1:

AAA	
Register	Login
password or username is wrong	

### TC 2.3 Logga in användare

Tested use case: UC1 additional flow 2

Test setup:

- Server startad
- Användaren är registrerad

Input:

1. Användare skriver in fel användarnamn och ett lösenord, klickar "Login"

Output:

1. Användaren får meddelande om att inloggningen misslyckades

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 1:



A screenshot of a web application's login interface. On the left is a table with four rows and two columns. To its right are two input fields: the first contains the text 'WRONGNAME' and the second contains '123'. Below these fields are two buttons: 'Register' and 'Login'. The 'Login' button is highlighted with a red rectangular border.

Output 1:



A screenshot of the same login interface as above. The 'WRONGNAME' text is still in the first input field, and the second field is empty. The 'Register' and 'Login' buttons are present. Below the buttons, the text 'password or username is wrong' is displayed in red. The table on the left is partially visible.

### TC 3 Två spelare paras ihop till en spelomgång

Tested use case: UC3

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. Användarna skriver in användarnamn och ett lösenord, klickar på "Login"
2. Användarna klickar "Start new game"

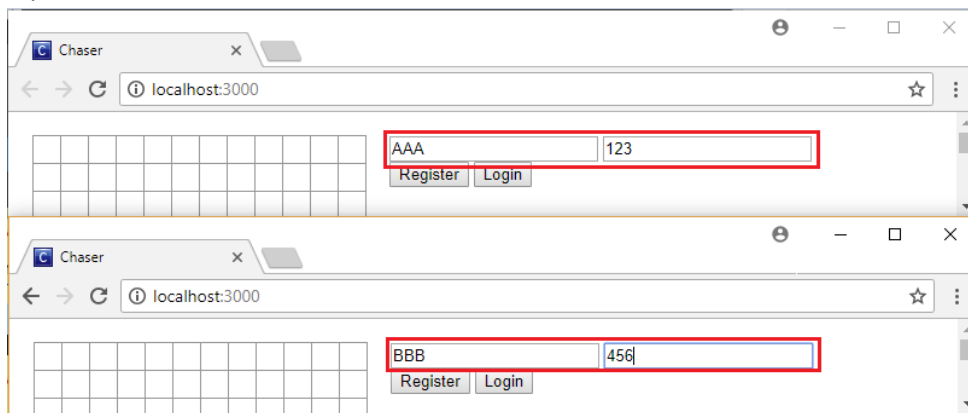
Output:

1. Användarna tas till bild att starta ett spel
2. Första spelaren får en ny bild och informationen att vänta på en motspelare
3. Ett spelomgång startas. En användare är Chaser och en är Runaway. Chaser markeras med grönt vilket visar att Chaser startar spelet

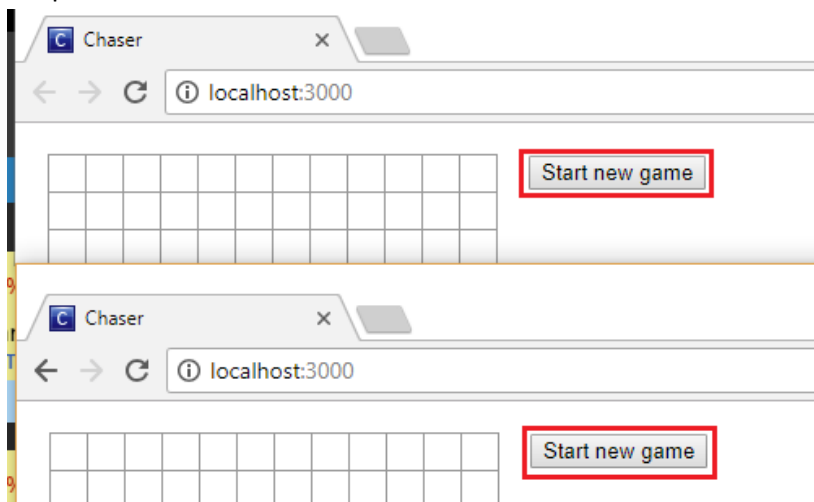
Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 1:

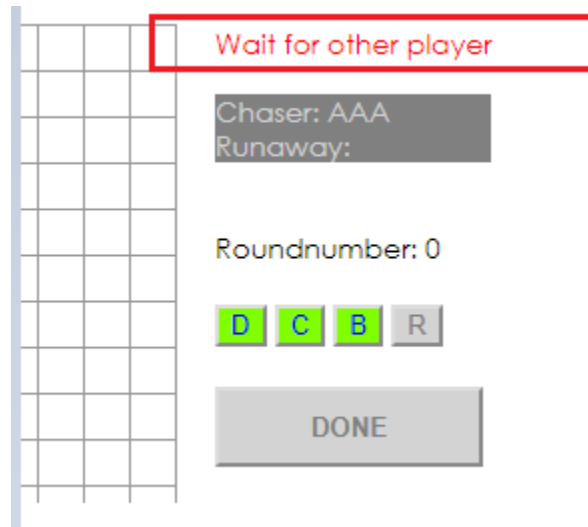


Output 1:

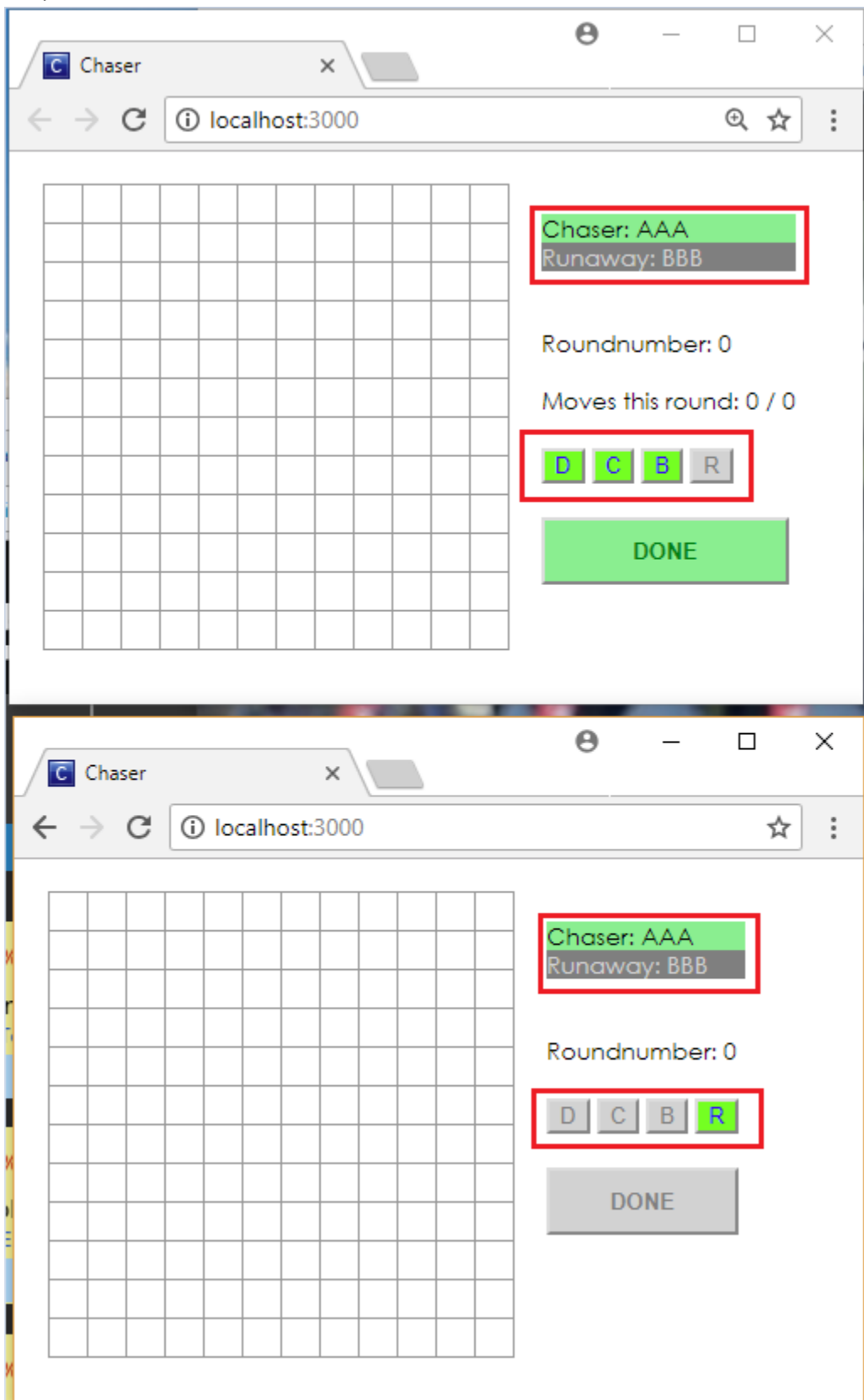




Output 2:



Output 3:



#### TC 4.1 Placera ut detective

Tested use case: UC4 primary flow

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 3
2. Chaser klickar på detective-ikonen
3. Chaser klickar på en ledig node på spelplanen

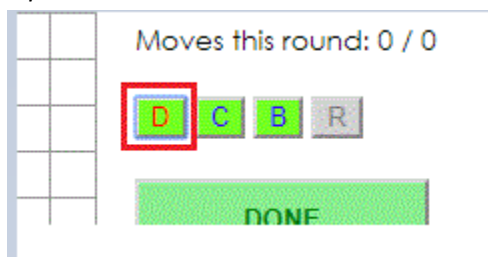
Output:

1. Noden markeras som att en detective står på den

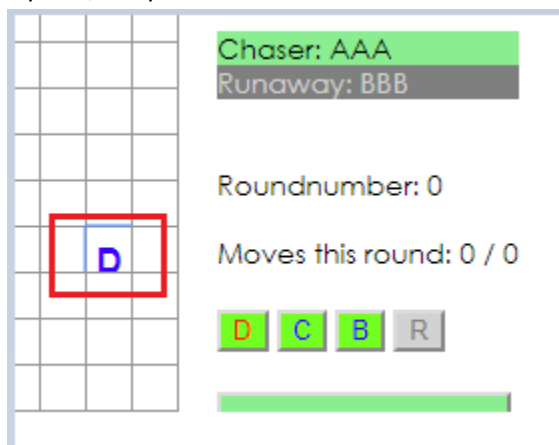
Testresultat: Verifierad|X| Fälerad|\_|

Kommentar:

Input 2:



Input 3, Output 1:



## TC 4.2 Placera ut detective

Tested use case: UC4 additional flow 1

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 3
2. Chaser klickar på Roadblock-ikonen
3. Chaser klickar på en upptagen node

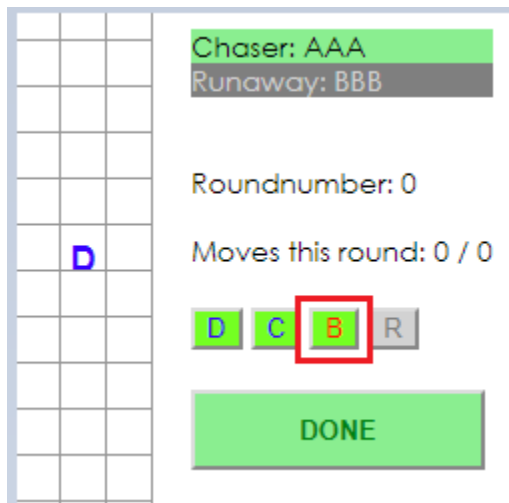
Output:

1. Roadblock blir inte utplacerad

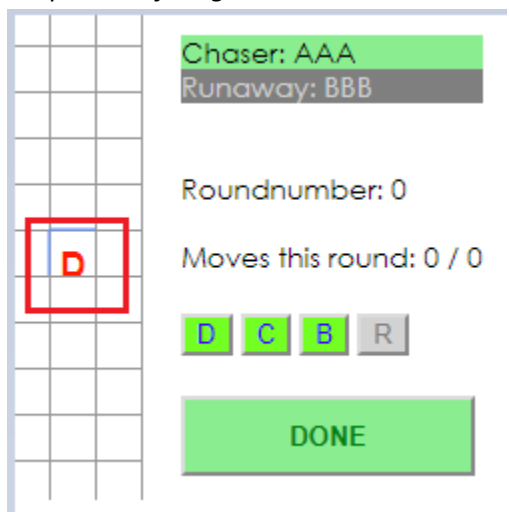
Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 2:



Output 2: Befintlig node markeras som om den skulle bli flyttad, Roadblock blir inte utflyttad



### TC 4.3 Klicka "DONE" efter att en detective blivit utplacerad

Tested use case: UC4 additional flow 2

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 4.1
2. Chaser klickar "Done"

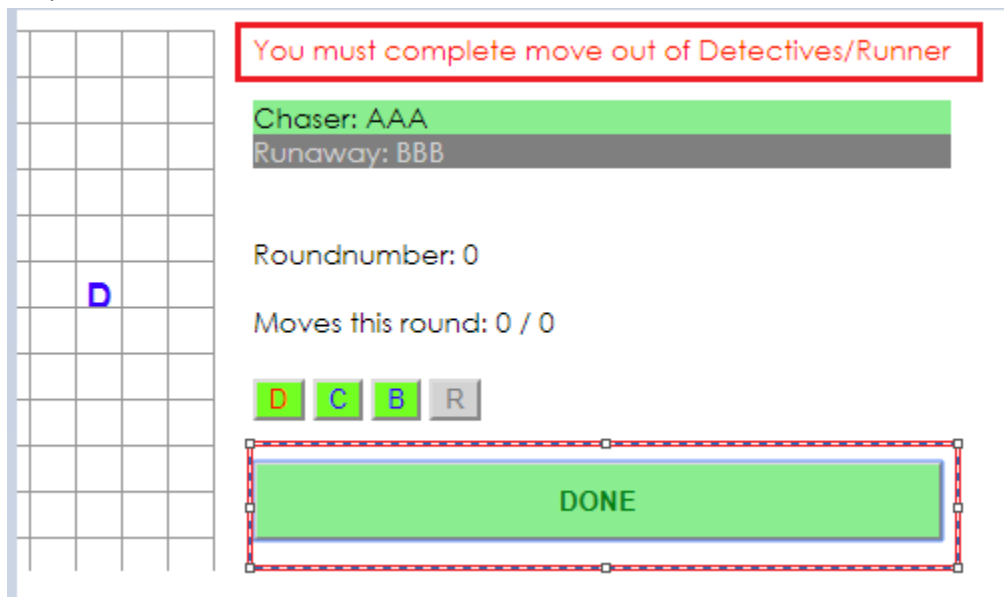
Output:

1. Chaser får meddelande om att alla detectiver måste placeras ut

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Output 1:



#### TC 4.4 Klicka "DONE" efter att alla detectiver blivit utplacerad

Tested use case: UC4 additional flow 3

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 4.1
2. Chaser placerar ut alla detectiver tills detective-ikonen blir grå
3. Chaser klickar "Done"

Output:

1. Chasers "Done" inaktiveras och spelturen lämnas över till Runaway

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 2:

Chaser: AAA  
Runaway: BBB

Roundnumber: 0  
Moves this round: 0 / 0

D C B R

DONE

Input 3, Output 1:

Chaser: AAA  
Runaway: BBB

Roundnumber: 0

D C B R

DONE

### TC 5.1 Placera ut CCTV

Tested use case: UC5 primary flow

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 7.2
2. Spelarna spelar en runda
1. Chaser klickar på CCTV-ikonen
2. Chaser klickar på en ledig node

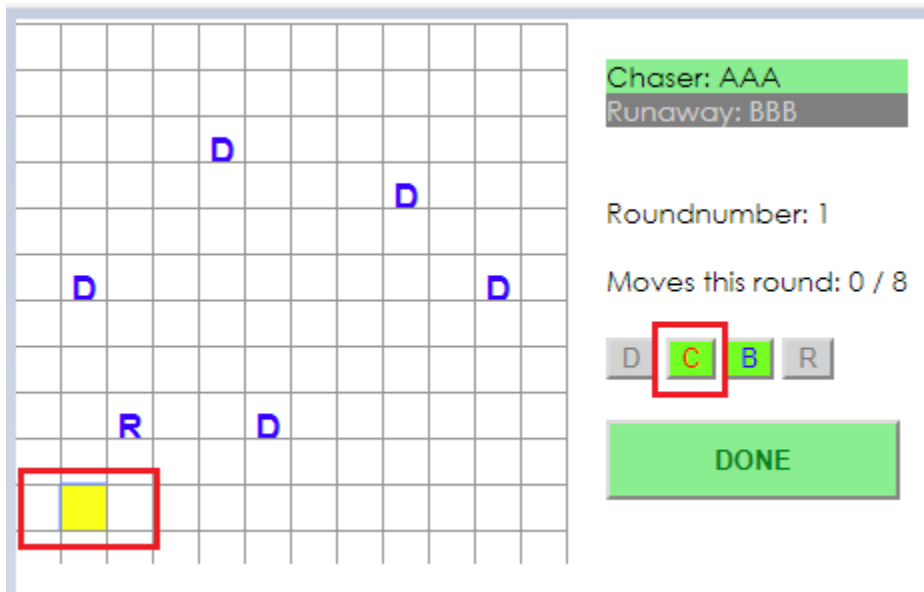
Output:

1. nod markeras som bevakad av CCTV

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Output 1:



### TC 6.1 Placera ut Roadblock

Tested use case: UC6 primary flow

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 7.2
2. Spelarna spelar en runda
3. Chaser klickar på Roadblock-ikonen
4. Chaser klickar på en ledig node

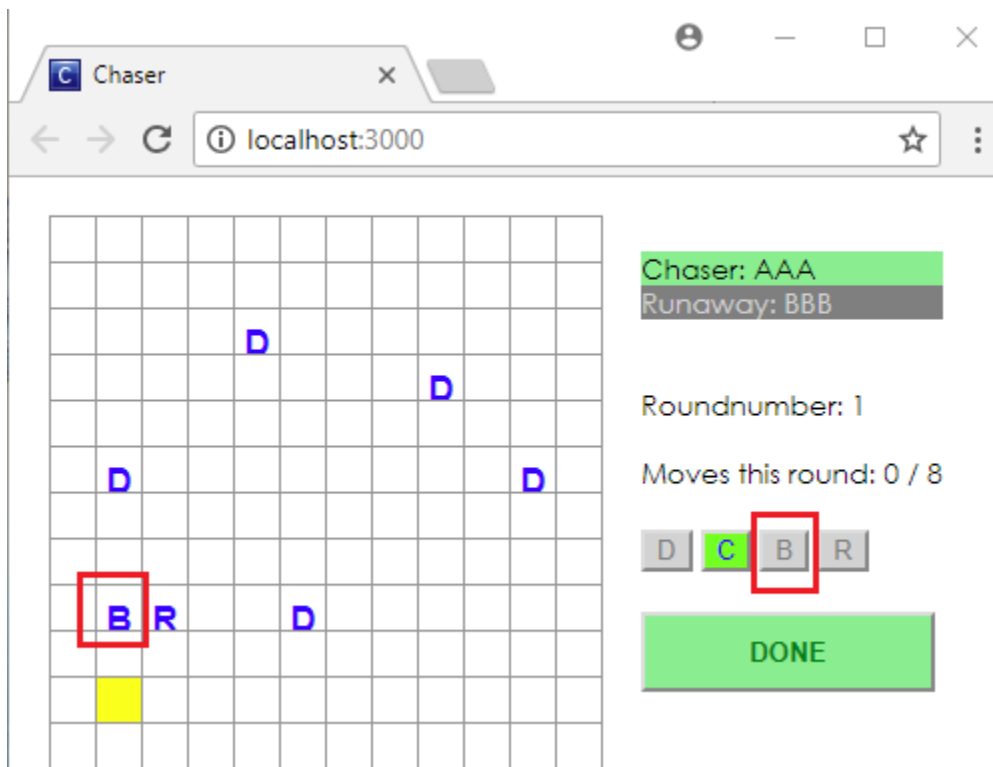
Output:

1. Noden markeras som att en Roadblock står på den. Roadblock-ikonen blir utgråad då Chaser endast har en att tillgå.

Testresultat: Verifierad|X| Fälerad|\_|

Kommentar:

Output 1:





## TC 6.2 Placera ut Roadblock

Tested use case: UC6 additional flow 1

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 7.2
2. Chaser klickar på Roadblock –ikonen
3. Chaser klickar på en upptagen node

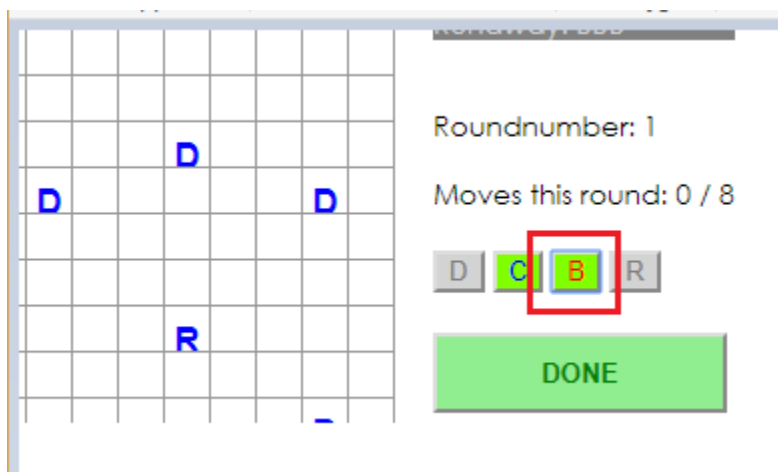
Output:

1. Roadblock blir inte utplacerad

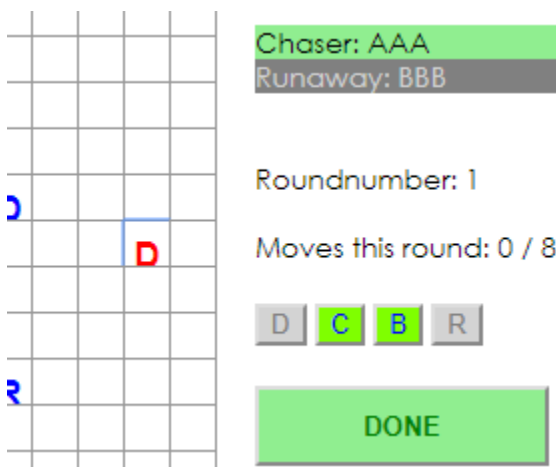
Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 2:



Input 3, Output 1:



### TC 7.1 Placera ut Runner

Tested use case: UC7 primary flow

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

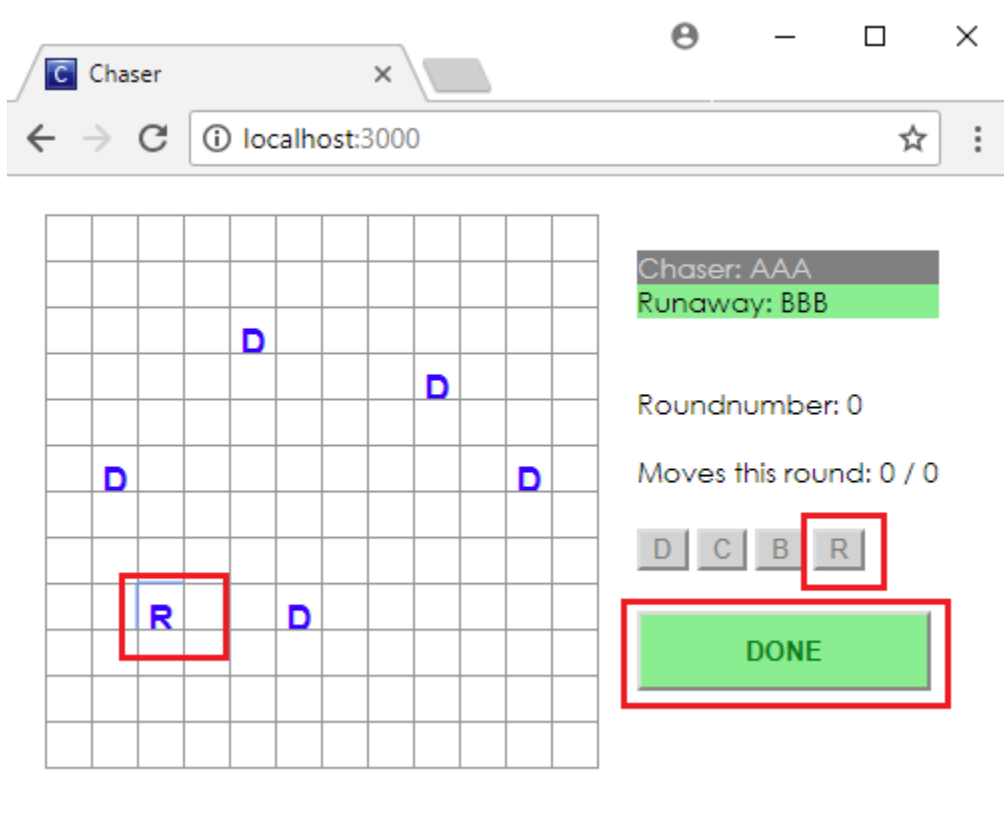
1. TC 4.4
2. Runaway klickar på Runner-ikonen
3. Runaway klickar på en ledig node

Output:

1. Noden markeras som att Runner står på den.

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:



## TC 7.2 Placera ut Runner

Tested use case: UC7 additional flow 1

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 4.4
2. Runaway klickar på Runner-ikonen
3. Runaway klickar på en upptagen node

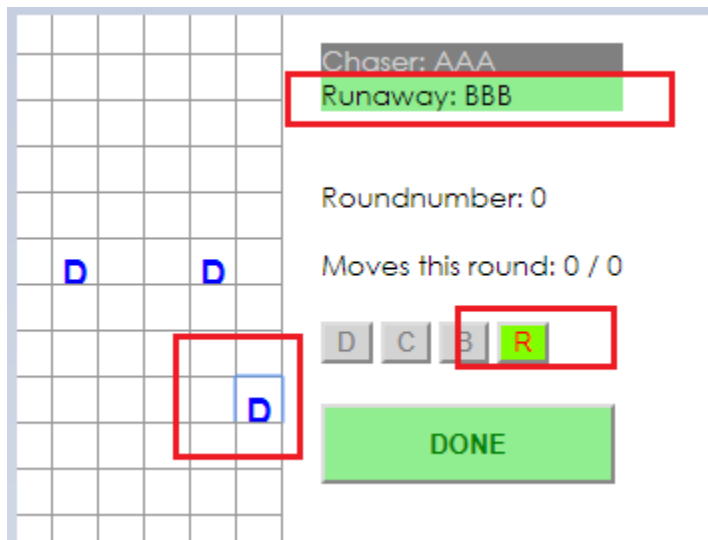
Output:

1. Noden markeras som att Runner står på den.

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Output 1:



### TC 7.3 Klicka "DONE" efter att runner blivit utplacerad

Tested use case: UC7 additional flow 2

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 7.1
2. Runaway klickar "Done"

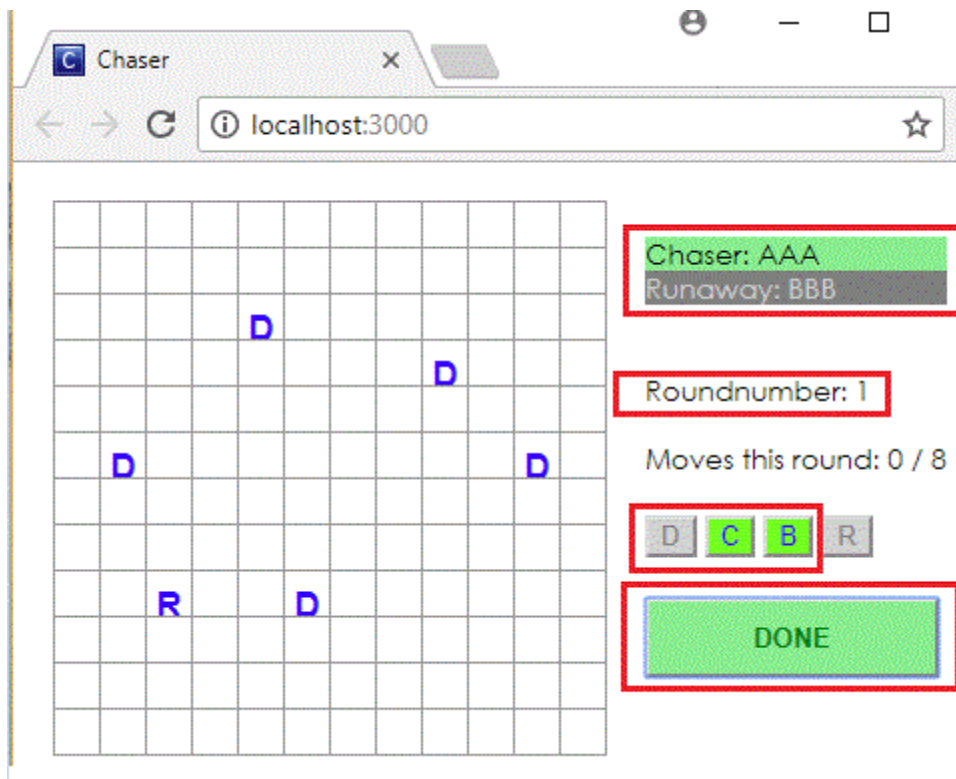
Output:

1. Runaways "Done" inaktiveras och spelturen lämnas över till Chaser. Roundnummer stegas

Testresultat: Verifierad|X| Fälerad|\_|

Kommentar:

Output 2: Bild från Chasers vy efter Input 2.



## TC 8.1 Flytta detective

Tested use case: UC8 primary flow

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 7.2
2. Chaser klickar på en detective på spelplanen. Den blir markerad
3. Chaser klickar på en ledig grannode

Output:

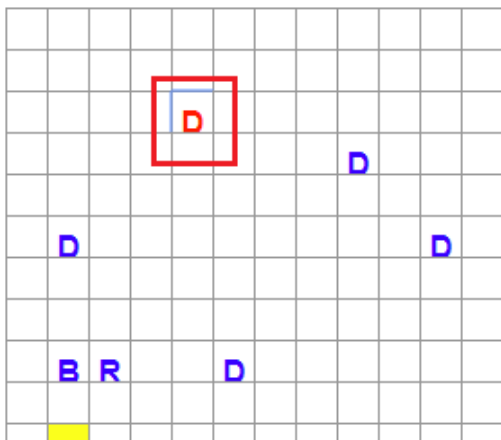
1. Detective flyttas till den nya noden

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

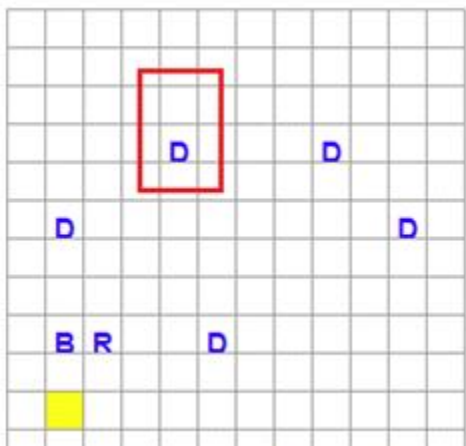
Detectiv på spelbordet markeras

Input 2:



A 10x10 grid representing a game board. A yellow square is at the bottom left (row 9, column 1). Blue letters 'B', 'R', and 'D' are placed on the grid. A red square highlights a blue 'D' at row 4, column 4. To the right of the grid, there is a green box with 'Chaser: AAA' and a grey box with 'Runaway: BBB'. Below these, it says 'Roundnumber: 1' and 'Moves this round: 0 / 8'. A row of four buttons labeled 'D', 'C', 'B', and 'R' is shown, with 'C' highlighted in green. At the bottom is a large green button labeled 'DONE'.

Input 3, Outpu 1:



The same 10x10 grid as in the previous screenshot. The red square now highlights a blue 'D' at row 4, column 5. The text on the right now shows 'Moves this round: 1 / 8'. The 'C' button in the row of four buttons remains highlighted in green. The 'DONE' button is still present at the bottom.

## TC 8.2 Flytta detective

Tested use case: UC8 additional flow 1

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 7.2
2. Chaser klickar på en detective på spelplanen. Den blir markerad
3. Chaser klickar på en ledig grannode. Detective flyttas till nya positionen. Antal tillgängliga förflyttningar denna runda stegas.
4. Chaser klickar på samma detective på spelplanen. Den blir markerad
5. Chaser klickar på en ledig grannode. Detective flyttas till nya positionen. Antal tillgängliga förflyttningar denna runda stegas.

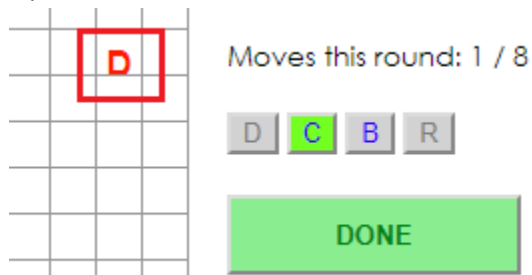
Output:

1. Detective flyttas till den nya noden

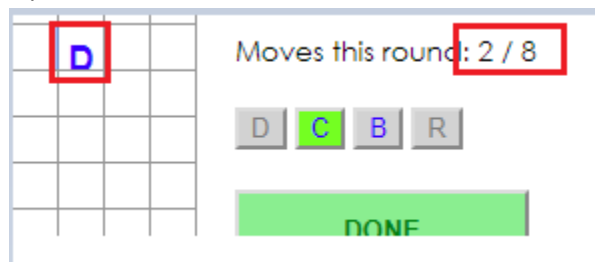
Testresultat: Verifierad|X| Fälerad|\_|

Kommentar:

Input 2:



Input 3:



Input 4:

Moves this round: 2 / 8

D C B R

DONE

Input 5, Output 1:

Moves this round: 3 / 8

D C B R

DONE

### TC 8.3 Flytta detective

Tested use case: UC8 additional flow 2

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 7.2
2. Chaser klickar på en detective på spelplanen. Den blir markerad
3. Chaser klickar på en upptagen node

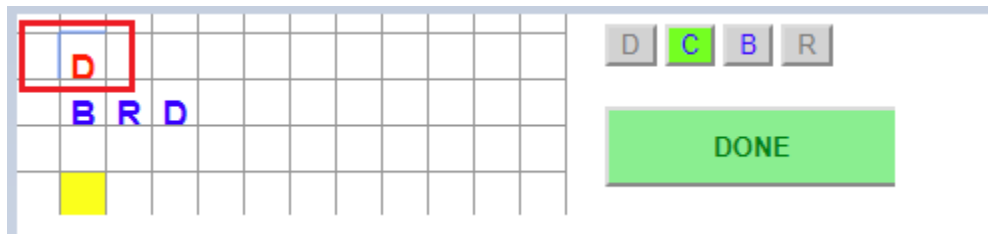
Output:

1. Detective blir inte flyttad

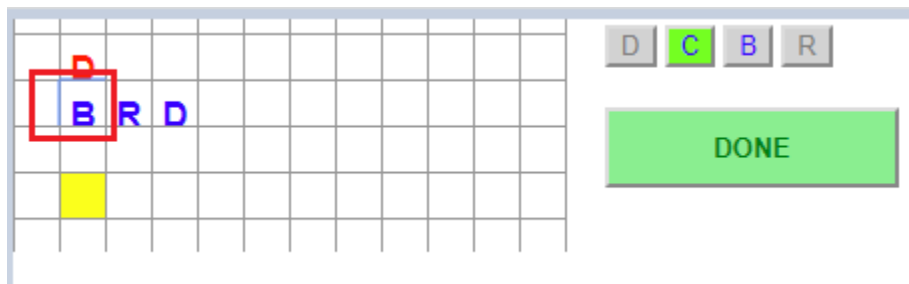
Testresultat: Verifierad|X| Fälerad|\_|

Kommentar:

Input 2:



Input 2:





## TC 8.4 Flytta detective

Tested use case: UC8 additional flow 3

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 7.2
2. Chaser klickar på en detective på spelplanen. Den blir markerad
3. Chaser klickar på en node som inte är granne till utgångsnoden

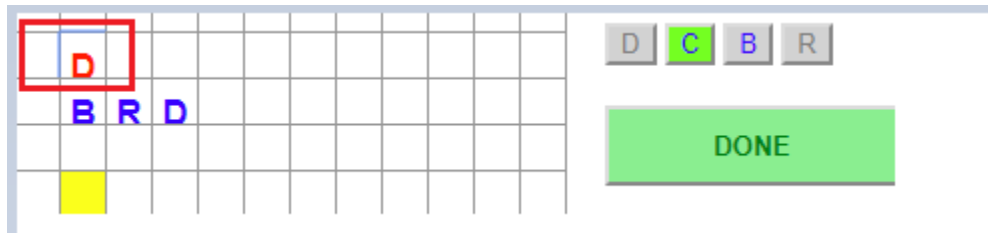
Output:

1. Detective blir inte flyttad

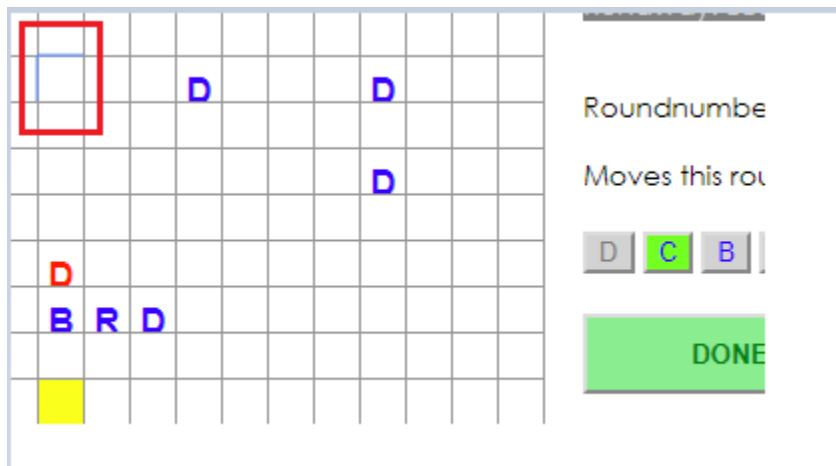
Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 1:



Input 2, Output 1:



## TC 8.5 Flytta detective

Tested use case: UC8 additional flow 4

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 8.2
2. Chaser klickar på en detective på spelplanen. Den blir markerad
3. Chaser klickar på en ledig grannode
4. Chaser klickar på samma detective på spelplanen. Den blir markerad
5. Chaser klickar på en ledig grannode
6. Chaser klickar på samma detective på spelplanen. Den blir inte markerad

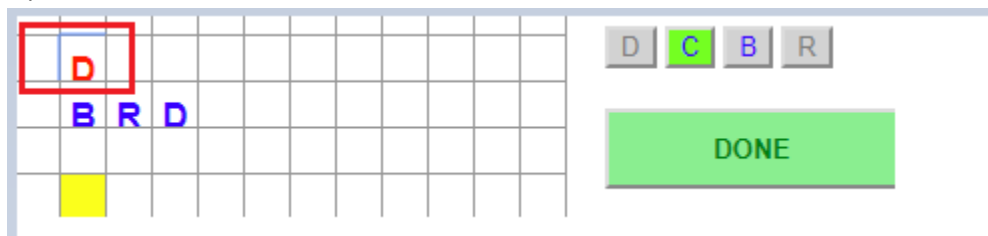
Output:

1. Detective flyttas två gånger men kan inte flyttas en tredje gång

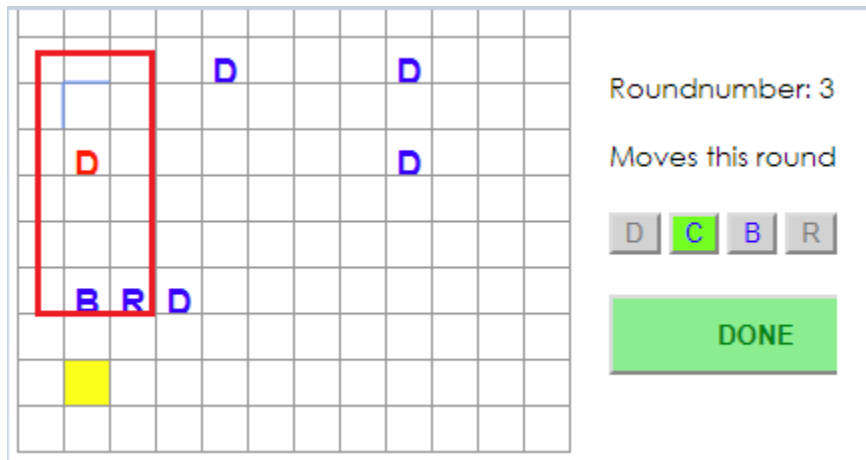
Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 2:



Input 6, Output 1:



## TC 9 Flytta CCTV

Tested use case: UC9 primary flow

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 7.2
2. Chaser klickar på noden där CCTV blev utplacerad

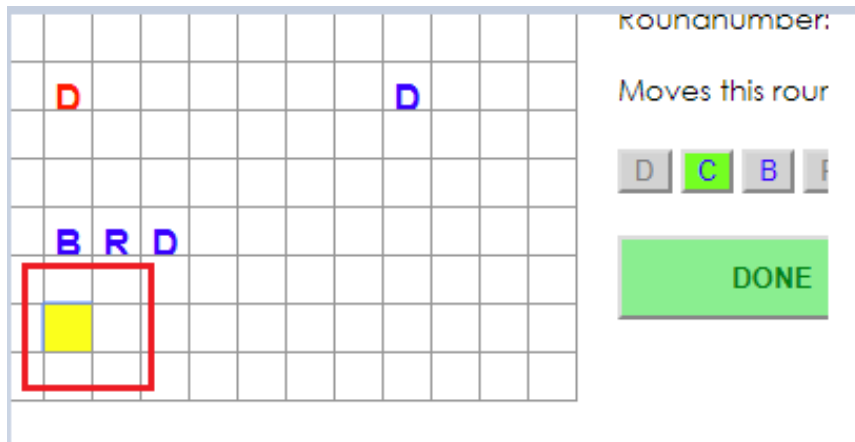
Output:

1. Ingenting blir markerat och CCTV kan inte flyttas

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 2, Output 2:



## TC 10 Flytta Roadblock

Tested use case: UC10 primary flow

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 7.2
2. Chaser klickar på en roadblock på spelplanen

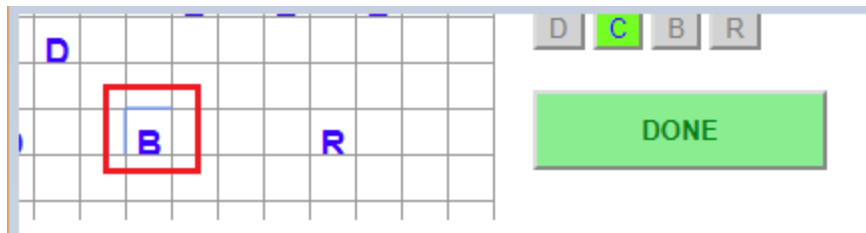
Output:

1. Roadblock blir inte markerad och roadblock kan inte flyttas

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 2, Output 1:



### TC 11.1 Flytta runner

Tested use case: UC11 primary flow

Test setup:

- Server startad
- Användarna är registrerade

Input:

1. TC 8.1
2. Chaser har klickat "DONE" och lämnat över spelturen till Runaway
3. Runaway klickar på runner på spelplanen. Den blir markerad
4. Runaway klickar på en ledig grannode. Runner blir flyttad
5. Runaway klickar på runner på spelplanen. Den blir markerad
6. Runaway klickar på en ledig grannode. Runner blir flyttad

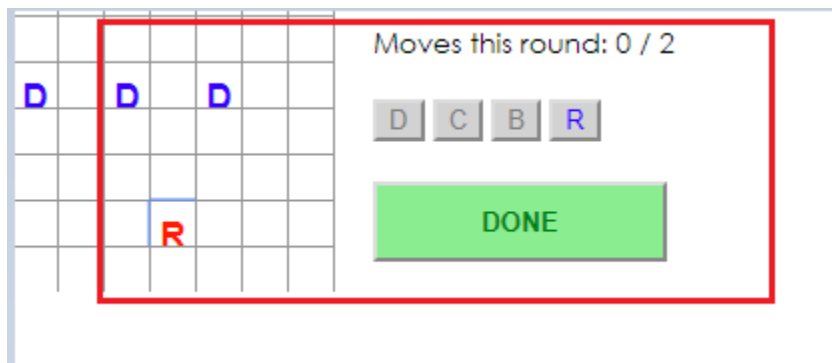
Output:

1. Runner flyttas två gånger. Förflyttningar denna runda 2/2

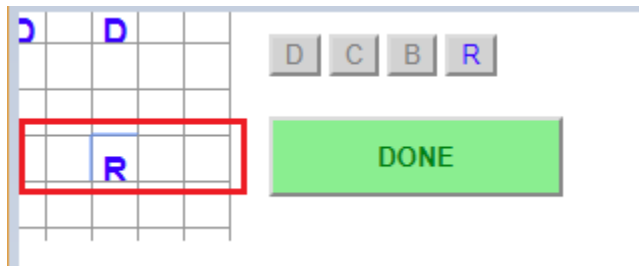
Testresultat: Verifierad|X| Fälerad|\_|

Kommentar:

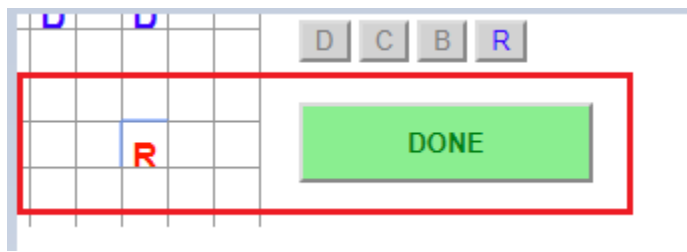
Input 3:



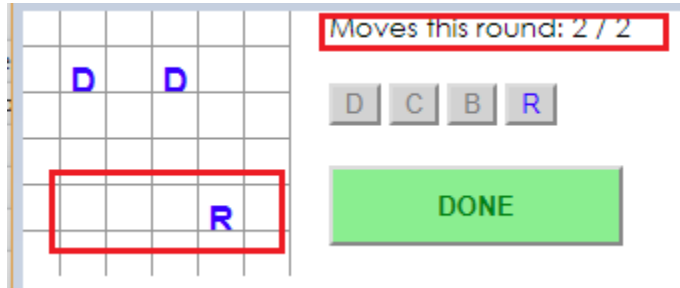
Input 4:



Input 5:



Input 6:



## TC 11.2 Flytta runner

Tested use case: UC11 additional flow 1

Test setup:

- Server startad

Input:

1. TC 8.1
2. Chaser har klickat "DONE" och lämnat över spelturen till Runaway
3. Runaway klickar på runner på spelplanen. Den blir markerad
4. Runaway klickar på en upptagen grannode.

Output:

1. Runner blir inte flyttad

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|X|

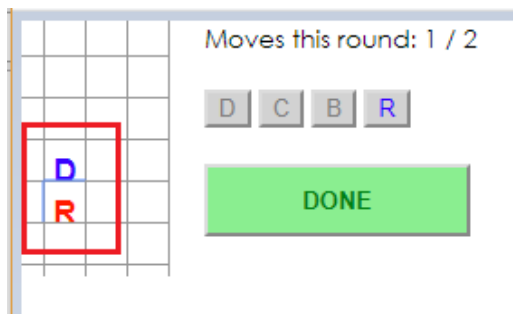
Kommentar:

Första testet blev det en exceptionefter Input 4:

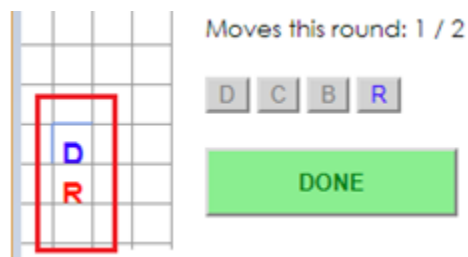
```
2 ▶ Uncaught TypeError: Cannot read property 'occupiedBy' of undefined
    at isWinner (game.js:680)
    at Game.handleBoardClick (game.js:393)
    at Object.onClick (game.js:569)
    at onClick (board.js:12)
    at HTMLUnknownElement.callCallback (react-dom.development.js:104)
    at Object.invokeGuardedCallbackDev (react-dom.development.js:142)
    at Object.invokeGuardedCallback (react-dom.development.js:191)
    at Object.invokeGuardedCallbackAndCatchFirstError (react-dom.development.js:205)
    at executeDispatch (react-dom.development.js:470)
    at executeDispatchesInOrder (react-dom.development.js:492)
    at executeDispatchesAndRelease (react-dom.development.js:590)
    at executeDispatchesAndReleaseTopLevel (react-dom.development.js:601)
```

Efter rättad kod:

Input 3:



Input 4, Output 1:



### TC 11.3 Flytta runner

Tested use case: UC11 additional flow 2

Test setup:

- Server startad

Input:

1. TC 8.1
2. Chaser har klickat "DONE" och lämnat över spelturen till Runaway
3. Runaway klickar på runner på spelplanen. Den blir markerad
4. Runaway klickar på en nod som inte är granne till utgångsnoden

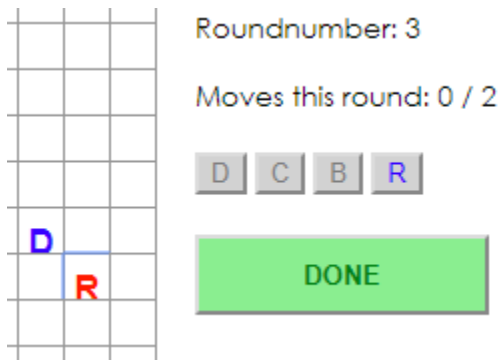
Output:

1. Runner blir inte flyttad

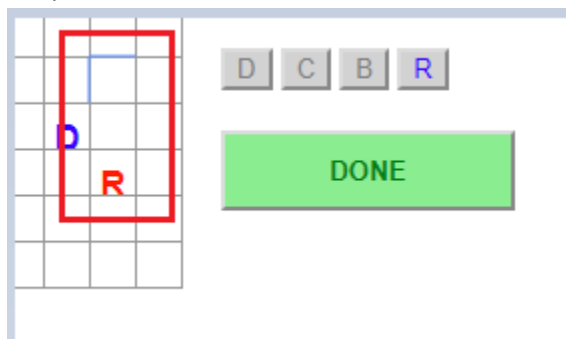
Testresultat: Verifierad|X| Fälerad|\_|

Kommentar:

Input 3:



Input 4, Output 1:





### TC 11.4 Flytta runner

Tested use case: UC11 additional flow 3

Test setup:

- Server startad

Input:

1. TC 8.1
2. Runaway klickar på runner på spelplanen. Den blir markerad
3. Runaway klickar på en ledig grannode. Runner blir flyttad
4. Runaway klickar på runner på spelplanen. Den blir markerad
5. Runaway klickar på en ledig grannode. Runner blir flyttad
6. Runaway klickar på runner på spelplanen.

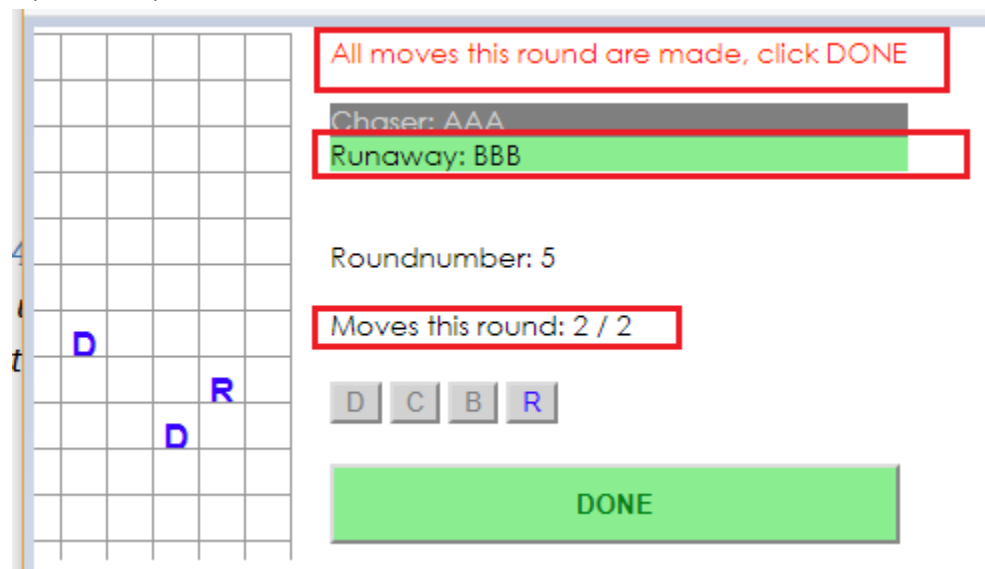
Output:

1. Runner flyttas två gånger men inte en tredje. Felmeddelande till Runaway.

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 5, Output 1:



### TC 11.5 Flytta runner

Tested use case: UC11 additional flow 4

Test setup:

- Server startad

Input:

1. TC 8.1
2. Runaway klickar på runner på spelplanen. Den blir markerad
3. Runaway klickar på en ledig grannode. Runner blir flyttad
4. Runaway klickar "DONE"

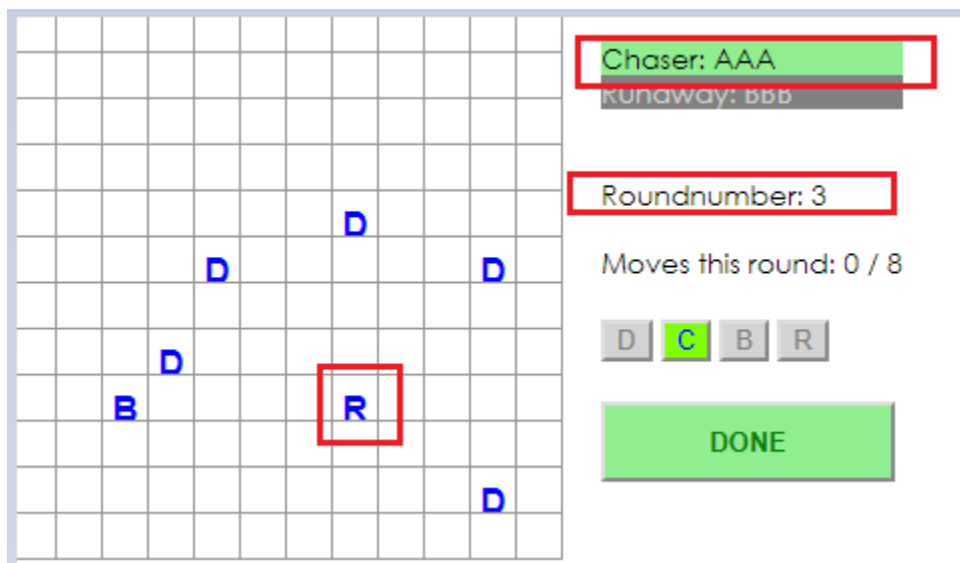
Output:

1. Runner synlig på Chasers spelbord.

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Output 1:



## TC12 Detective fångar runner

Tested use case: UC12 primary flow

Test setup:

- Server startad
- TC 7.2

Input:

1. Chaser klickar på en detective på spelplanen. Den blir markerad
2. Chaser klickar på den nod runner står på

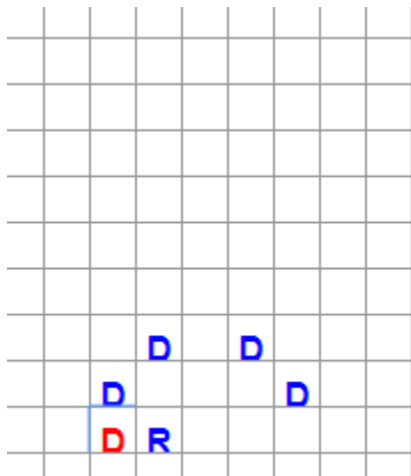
Output:

1. Chaser förklaras som vinnare och spelet avslutas

Testresultat: Verifierad|X| Falerad|\_|

Kommentar:

Input 1:



Chaser: AAA  
Runaway: BBB

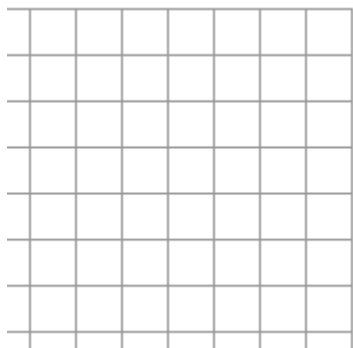
Roundnumber: 1

Moves this round: 0 / 8

D C B R

DONE

Output 1:



Start new game

Chaser: AAA  
Runaway: BBB

Winner:Chaser

Roundnumber: 1

### TC 13 Runner placeras på nod bevakad av CCTV och blir synlig för Chaser

Tested use case: UC13 primary flow

Test setup:

- Server startad

Input:

1. TC 7.2
2. Runaway klickar på runner på spelplanen. Den blir markerad
3. Runaway klickar på en ledig grannode som är bevakad av CCTV

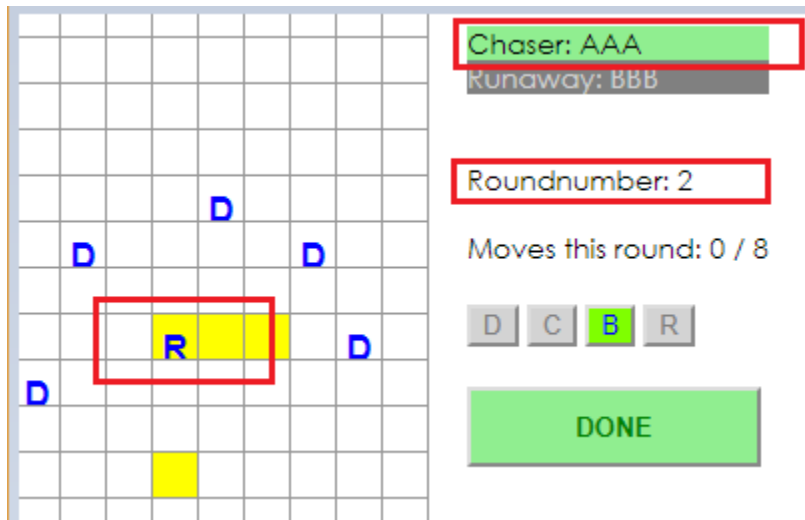
Output:

1. Runner blir synlig för Chaser

Testresultat: Verifierad|X| Fälerad|\_|

Kommentar:

Output 1:



## TC 14 Efter fem rundor ska runner blir synlig i 30 sekunder för motspelaren

Tested use case: UC14 primary flow

Test setup:

- Server startad
- Spelomgång startad, pjäserna utplacerade

Input:

1. TC 7.2
2. Spelarna spelar fem rundor

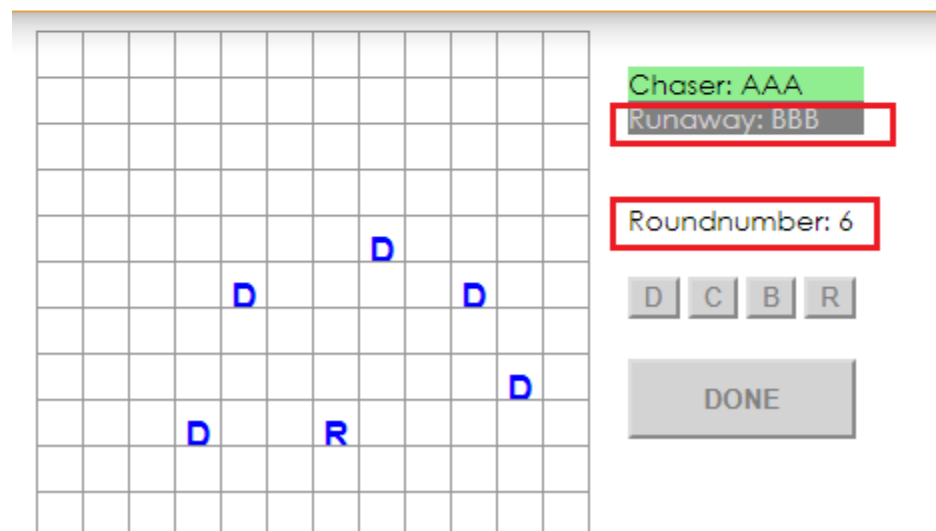
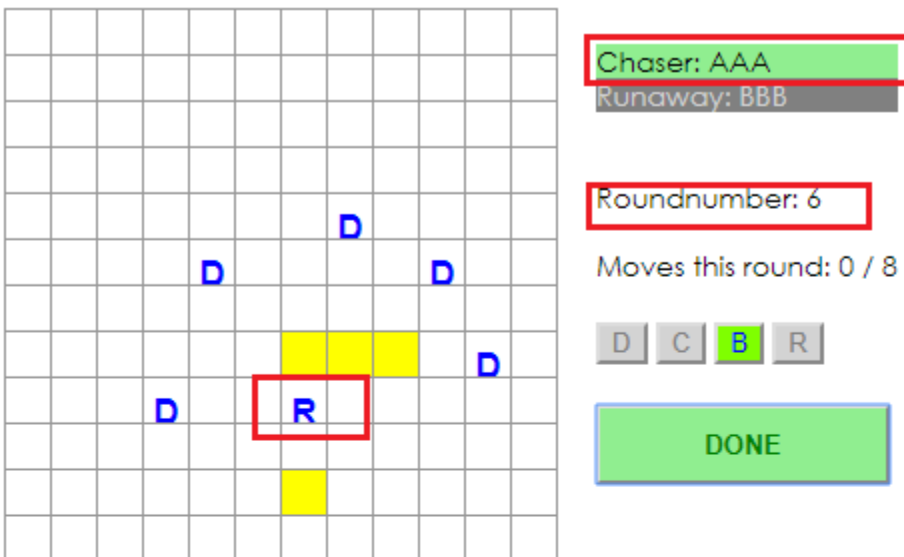
Output:

1. Runner blir synlig för Chaser. Verifiera att CCTV inte blir synlig för Runaway

Testresultat: Verifierad|\_| Falerad|\_|

Kommentar:

Output 1:



### TC 15 Runner inte infångad efter 20 rundor

Tested use case: UC15 primary flow

Test setup:

- Server startad
- Spelomgång startad, pjäserna utplacerade

Input:

1. Spelarna spelar 20 rundor

Output:

1. Runner inte infångad, Runaway förklaras som vinnare och spelet avslutas

Testresultat: Verifierad|\_| Fälerad|\_|

Kommentar:

Output 1:

