

[Plan testu]

- Zweryfikowanie poprawności komponentów UI aplikacji oraz jej mechanik względem poprzedniej dostarczonej wersji

[Potrzebne zasoby]

- Komputer z systemem operacyjnym Windows 10
- Biblioteki PyTest oraz PyQt6
- Tester ze znajomością Pythona oraz gier lub algorytmów
- Nowa wersja gry saper wraz z poprzednią dokumentacją testową

[Metody testowe]

- Testy manualne
- Testy eksploracyjne
- Testy akceptacyjne
- Testy regresji

[Komponenty do przetestowania]

- Poprawność wyświetlania UI i funkcji guzików
- Działanie algorytmów rozmieszczania min, liczenia punktów i weryfikacji wygranej/przegranej

[Lista zadań testowych]

- Powtórzenie wszystkich opisanych w poprzednim dokumencie zadań testowych
- Zweryfikowanie, że nowa wersja buźki poprawnie reaguje na podejmowane przez gracza czynności
- Zweryfikowanie kompletności innych komponentów UI

[Raporty o Błędach/Taski]

1. Błąd szoku buźki

- **Środowisko:** Windows 10, Python 3.8, Wersja aplikacji 1.1
- **Opis:** Buźka reaguje szokiem na postawienie flagi
- **Kroki reprodukcyjne:**
 - a) Uruchom grę.
 - b) Kliknij prawym przyciskiem myszy na dowolne pole.
 - c) Zaobserwuj reakcję buźki.
- **Aktualne zachowanie:** Buźka pokazuje emocję szoku przy położeniu flagi na planszy.
- **Oczekiwane zachowanie:** Emocja szoku powinna pokazywać się jedynie podczas odkrywania nowych pól (przy kliknięciu lewym przyciskiem myszy).

2. Błąd rozmiaru flagi

- **Środowisko:** Windows 10, Python 3.8, Wersja aplikacji 1.1
- **Opis:** Flagi tworzą się w różnym rozmiarze
- **Kroki reprodukcyjne:**
 - a) Uruchom grę.
 - b) Zaczynij zaznaczać pola prawym przyciskiem myszy, aż cała plansza zostanie zapełniona
 - c) Zauważ, że część flag będzie różniła się rozmiarem od innych
- **Aktualne zachowanie:** Niektóre flagi są większe od innych
- **Oczekiwane zachowanie:** Flagi powinny być jednego rozmiaru

3. Błąd kasowania flagi

- **Środowisko:** Windows 10, Python 3.8, Wersja aplikacji 1.1
- **Opis:** Flagi nie znikają, jeżeli odkrywane na nich pole jest puste
- **Kroki reprodukcyjne:**
 - a) Uruchom grę.
 - b) Zaznacz flagą dowolne pole (prawy przycisk myszy)
 - c) Odkryj pole, na którym znajduje się flaga (lewy przycisk myszy)
 - d) Jeżeli odkryte pole jest puste, zauważ, że flaga nie zniknęła
- **Aktualne zachowanie:** Flagi zostają wtopione w odkryte tło, jeżeli było ono puste
- **Oczekiwane zachowanie:** Flagi powinny zniknąć i wrócić do puli dostępnych do użycia flag

4. Błąd liczenia flag

- **Środowisko:** Windows 10, Python 3.8, Wersja aplikacji 1.1
- **Opis:** Gra nie liczy, ile zużyliśmy flag
- **Kroki reprodukcyjne:**
 - a) Uruchom grę.
 - b) Zaznacz flagą dowolne pole (prawy przycisk myszy)
 - c) Zauważ, że nie zmienił się licznik dostępnych flag (lewy górny róg)
- **Aktualne zachowanie:** Licznik wyświetla jedynie liczbę 10
- **Oczekiwane zachowanie:** Licznik powinien pokazywać liczbę odpowiadającą obecnej liczbie dostępnych flag (równej 10 minus zużyte flagi)

[Wyniki Pomiarów]

- Łączna liczba przeprowadzonych testów: 14
- Liczba testów zakończonych sukcesem: 10
- Liczba znalezionych błędów: 4

[Podsumowanie]

Podobnie jak w poprzednich testach, gra nie jest jeszcze na tyle dopracowana aby można było ją oddać użytkownikom, natomiast jej część grywalna jest w pełni funkcjonalna.