**Manuális Tesztelés**

A maximális felhasználói élmény érdekében elengedhetetlen a manuális tesztelés a felhasználók területén. A program valós idejű tesztelése fontos lépés a tervezett funkciók és viselkedés ellenőrzésében, hogy biztosítsuk a specifikációk szerinti működést. A manuális tesztelés során a tesztelő interaktívan használja az appot, kipróbálja a különböző menüpontokat, funkciókat és forgatókönyveket. Ez lehetővé teszi a valós problémák, hibák és hiányosságok azonosítását, amelyek befolyásolhatják a felhasználói élményt. A manuális tesztelés által nyújtott visszajelzés segít a fejlesztőknek az app minőségének javításában és finomhangolásában. Ezáltal a manuális tesztelés létfontosságú mindenféle program fejlesztésében, hogy az app valóban úgy működjön, ahogy tervezték, és a felhasználóknak optimális élményt nyújtson.

**Funkciók tesztelése:**

* felhasználó létrehozása, autentikáció (mobilon)
* tartozások létrehozása és szétosztása (weben)
* zsebek létrehozása (mobilon)
* fizetések létrehozása (weben)
* szerverre való feltöltés és letöltés (mobilon)
* lekérdezés végrehajtása (weben)

**Tesztek:**

Leírás:

Az alkalmazás indításakor létrehozunk egy új felhasználót a „Még nincs felhasználóm” gomb megnyomásával. Ebben az ablakban egyedi e-mail címet és jelszót adunk meg. Sikeres regisztráció esetén az alkalmazás a bejelentkező képernyőre navigál minket.

A bejelentkező képernyőn először megpróbáljuk a bejelentkezést egy helytelen jelszóval, majd egy helyes jelszóval. Az alkalmazástól elvárjuk, hogy megfelelő visszajelzéseket adjon az eseményekről. Például, ha a rossz jelszóval történő bejelentkezés nem sikerül, az alkalmazás érthető módon jelezze ezt a felhasználónak. Amennyiben a helyes jelszóval sikeres a bejelentkezés, az alkalmazás navigáljon minket a menü képernyőre.

Lépések:

1. program elindítása emulátoron, vagy telefonon
2. „Még nincs felhasználóm gomb lenyomása
3. egyedi email cím és jelszó megadása
4. Rossz jelszó megadása a helyes email cím mellé
5. Jó jelszó megadása a helyes emailcím mellé
6. Figyelni a nem logikus és rendellenes viselkedést

Elvárt eredmény (képek):

Játékosok megadásával a játék elindítható

A képen szöveg, képernyőkép, diagram, kör látható

Automatikusan generált leírásA képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Számítógépes ikon látható

Automatikusan generált leírás A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Multimédiás szoftver látható

Automatikusan generált leírásA képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Számítógépes ikon látható

Automatikusan generált leírásA képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Operációs rendszer látható

Automatikusan generált leírásA képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Weblap látható

Automatikusan generált leírás

Siker/Hiba:

* A felugró ablak, ami a hibaüzenetet jelzi, nem ad pontos információt a hibáról (pl, hogy az e-mail, vagy a jelszó a rossz)
* Ezen kívül a teszt sikeresen elvégezhető
* A regisztrációs ablaknál, ha olyan e-mailt adunk meg, ami már szerepel a szerveren, akkor is hiba ablak ugrik fel, de ez sem ad pontos infókat

Megjegyzések:

* androidos telefonon tesztelve szintén ugyanezekre az eredményekre jutunk

Leírás:

Mozgás vizsgálata. A mozgás, mint egy akció vizsgálata.

Lépések:

1. Az action tab-ról a Move menüpont kiválasztása
2. a felugró ablakról a célmező kiválasztása
3. Az új view megjelenésének ellenőrzése
4. Egy új játék generálásában ezeket kipróbálni megint
5. Figyelni a nem logikus és rendellenes viselkedést

Elvárt eredmény:

elvárás, hogy a mozgást az aktuális soron következő játékos elvégezze, és a mezők kiválasztásnál az összes szomszédos mező fel legyen sorolva megfelelő azonosítókkal, amikkel lehet rájuk hivatkozni.

A képen szöveg, képernyőkép, diagram, szoftver látható

Automatikusan generált leírás

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, képernyő látható

Automatikusan generált leírás

A képen szöveg, képernyőkép, diagram, kör látható

Automatikusan generált leírás

Siker/Hiba:

A teszt sikeresen elvégezhető.

HIBA:  
Ebben a helyzetben hiába választom ki a Lab(0)-t nem tesz rá a játék, helyette a Shelter-re rak. (Nincs rajtam MedveVírus)  
A képen szöveg, képernyőkép, diagram, kör látható

Automatikusan generált leírás  
A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Operációs rendszer látható

Automatikusan generált leírás

A képen szöveg, képernyőkép, tervezés látható

Automatikusan generált leírás

Lehetséges hiba:  
Minden lépés után megváltoznak a mezők nevei, tehát a játékra nézve golbálisan nem lehet egyértelműen azonosítani egy mezőt. Ami egyszer Lab(0) egy lépés után lehet Lab(1) is

Megjegyzések:

Minden körben csak egyet lehet lépni.

Leírás:

Az akciók számának ellenőrzése véletlenszerű módon. Csak 2 akciót lehet-e végezni. (kevesebbet, többet) Mi számít akciónak.

Lépések:

1. Két véletlenszerű akció elvégzése
2. További akcióra való lehetőség keresése
3. kör lezárása **End Round** gomb segítségével
4. Az előző lépéseket 4x, 5x megismételni, hogy mindenféle különböző eszközt, ágenst és Nucleic Acidot is begyűjtsünk.

Elvárt eredmény:

Siker/Hiba:

A játék nem írja ki, hogy az aktuális soron lévő játékosnak hány akciója van még hátra.  
Egyébként minden esetre szépen reagál a program és a dokumentáció szerint működik.

Az akcióknál a felugró akcióspecifikus kis ablakot bezártam, akkor az nem számolódik akciónak.

Megjegyzések:

Az aktuális soron lévő játékos körét 0, 1 vagy 2 akció után lehet bezárni.  
Akciónak számít az is, ha például a **Collect** menüpontot választottuk, de az adott mezőn nincsen semmi és nem tudtunk begyűjteni semmit. Mégis elhasználódik egy akció.

Figyelni kell, hogy ne legyen a játékos Medve vírusos, különben nem működik a teszt.

Leírás:

A gyűjtés akció vizsgálata. Hány objektumot lehet begyűjteni.

Lépések:

* Kipróbálni minél több fajta ágens és eszköz gyűjtését
* Az inventoriban ellenőrizni, hogy megjelenik-e a begyűjtött objektum
* Figyelni a nem logikus és rendellenes viselkedést

Elvárt eredmény:

Két akcióval maximum két objektumot lehet begyűjteni  
A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Operációs rendszer látható

Automatikusan generált leírás

Siker/Hiba:

Az inventory-kban szépen megjelennek az eszközök, ágensek.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Operációs rendszer látható

Automatikusan generált leírás

A képen szöveg, képernyőkép, Operációs rendszer, szoftver látható

Automatikusan generált leírás

Nucleic Acid is szépen megjelenik a helyén.

HIBA: a játék engedi, hogy begyűjtsünk még Nucleic Acid-ot, de már nem veszi be a Level-hez.:  
A képen szöveg, képernyőkép, Operációs rendszer, szoftver látható

Automatikusan generált leírás

HIBA: A begyűjtés nem számít akciónak. Végtelen ágenst lehet gyűjteni.  
A képen szöveg, képernyőkép, Operációs rendszer, szoftver látható

Automatikusan generált leírás

A képen szöveg, képernyőkép, diagram, szoftver látható

Automatikusan generált leírás

Megjegyzések:

A „collect” nem számít akciónak. A genetikai kódokból végtelen mennyiségűt lehet gyűjteni, az eszközök viszont szépen megjelennek az inventory-ban.

Leírás:

Eldobás vizsgálata

Lépések:

* begyűjtök az egyik játékossal legalább két objektumot
* Az Action menüből kiválasztom a legalsót: Discard
* Többször megismételni az előző lépést különböző objektumokkal.
* Figyelni a nem logikus és rendellenes viselkedést

Elvárt eredmény:

Siker/Hiba:

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Operációs rendszer látható

Automatikusan generált leírás

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Számítógépes ikon látható

Automatikusan generált leírás

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Operációs rendszer látható

Automatikusan generált leírás Az inventory-ból szépen el lehet dobni mindent. Ha valami olyat akarok eldobni, amim nincs, akkor egy megfelelő felugró ablak jelzi, hogy nincs nekem pl: Amino Acidom:  
A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Operációs rendszer látható

Automatikusan generált leírás

HIBA: Genetikai kódot/ágenst nem lehet eldobni.

Megjegyzések:

Figyelni kell, hogy ne legyen a játékos Medve vírusos, különben nem működik a teszt.

Leírás:

Lopás vizsgálata

Lépések:

* Az egyik karakterrel gyűjtsünk össze legalább 2 tárgyat az inventory-ba
* Mozgassuk a karaktereket egy közös mezőre
* Az Akciók közül válasszuk a Steal opciót
* Válasszuk ki kitől akarunk lopni
* válasszuk ki mit akarunk lopni
* Ismételjük meg az előző lépéseket
* az útközbeni visszavonás (ablak bezárása) opciót is próbáljuk ki
* Figyeljük a rendellenességeket

Elvárt eredmény:

A lopott objektum jelenjen meg a tolvaj inventory-ában.

Siker/Hiba:

Ha olyat választunk ki, ami nincs a karakternek, akkor egy ennek megfelelő felugró ablakkal a játék ezt a tényt(, hogy nem tudunk lopni) tudtunkra adja.  
A képen szöveg, képernyőkép, diagram, szoftver látható

Automatikusan generált leírás

A képen szöveg, képernyőkép, diagram, kör látható

Automatikusan generált leírásKevének van egy Zsákja és egy Kesztyűje.  
A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Operációs rendszer látható

Automatikusan generált leírásEszter lop Kevétől

Egy másik példában nincs medve vírus alatt egyik szereplő sem.

I

Megjegyzések:

Medvetánc alatt a lopás nem működik.