

Таблица Г.1 – Тесты на использование

Идентификатор	Приоритет	Заглавие и шаги выполнения	Ожидаемый результат	Фактический результат	Статус
1	2	3	4	5	6
T_01	крайне высокий	<b>Запуск игрового меню</b> 1. Установить приложение «OSMOSE-Adobe Photoshop». «veta.bragina@gmail.com». 2. Просмотреть заставку приложения. 3. Нажать на кнопку «Play».	1. Приложение установится. 2. Заставка прогрузится 3. Кнопка осуществит переход в главное меню.	1. Приложение установится. 2. Заставка прогрузится 3. Кнопка осуществит переход в главное меню.	Пройдено
T_02	крайне высокий	<b>Подгрузка элементов во время игровой сессии</b> 1. Выполнить шаги предыдущего тест-кейса. 2. Выбрать режим (Photoshop) – нажать на кнопку. 3. Выбрать подуровень 4. Начать взаимодействовать с элементами.	1. Появятся кнопки подуровней. 2. Осуществится переход в игровое поле. 3. Есть возможность взаимодействовать с элементами 4. Элементы подгружаются по мере сбора	1. Появятся кнопки подуровней. 2. Осуществится переход в игровое поле. 3. Есть возможность взаимодействовать с элементами. 4. Элементы подгружаются по мере сбора	Пройдено
T_03	крайне высокий	<b>Сохранение прогресса при выходе</b> 1. Выполнить шаги предыдущего тест-кейса. 2. Выйти из игрового поля в процессе сбора элементов. 3. Зайти обратно и просмотреть. 4. Продолжить игровую сессию.	1. Сохранится состояние сцены на момент выхода. 2. Будет возможность продолжить игру	1. Сохранится состояние сцены на момент выхода. 2. Будет возможность продолжить игру	Пройдено
T_04	высокий	<b>Работа подсказок во время игрового процесса</b> 1. Выполнить шаги предыдущего тест-кейса. 2. Нажать на кнопку «Подсказка». 3. Увидеть свечение элемента.	1. Сохранится состояние сцены на момент выхода. 2. Будет возможность продолжить игру. 3. Элемент подсветится.	1. Сохранится состояние сцены на момент выхода. 2. Будет возможность продолжить игру. 3. Элемент подсветится	Пройдено

Продолжение таблицы Г.1

1	2	3	4	5	6
T_06	высокий	<b>Работа кнопки «Сброс прогресса»</b> 1. Выполнить шаги предыдущего тест-кейса. 2. Использовать все подсказки 3. Завершить процесс сбора элементов. 4. Нажать на кнопку «Сброс». 5. Увидеть новую комбинацию подгрузки элементов. 6. Увидеть восстановленное число подсказок.	1. Игра сбрасится 2. Компоненты подгружаются в новой комбинации. 3. Восстановится число подсказок	1. Игра сбрасится 2. Компоненты подгружаются в новой комбинации. 3. Восстановится число подсказок	Пройдено
T_07	Высокий	<b>Работа кнопки «Далее» - переход к «коллекции» элементов «Горячих клавиш»</b> 1. Выполнить шаги тест-кейса T_02. 2. Нажать на кнопку «Далее» 3. Перейти на сцену «коллекции».	1. Кнопка осуществит переход	1. Кнопка осуществит переход	Пройдено
T_08	Крайне высокий	<b>Работа кнопки «Назад» на всех сценах</b> 1. Начать работать с приложением (как пример, выполнить тест-кейс T_03). 2. Нажать на кнопку «Назад». 3. Осуществить переход	1. Кнопка осуществит переход	. Кнопка осуществит переход	Пройдено
T_08	Крайне высокий	<b>Работа кнопки режима «Photoshop»</b> 1. Выполнить шаги тест-кейса T_01. 2. Нажать на кнопку режима «Photoshop». 3. Открыть выбор подуровней	1. Кнопка откроет скрытые подуровни.	1. Кнопка откроет скрытые подуровни.	Пройдено
T_09	Крайне высокий	<b>Работа кнопки подуровня «Иконки интерфейса»</b> 1. Выполнить шаги тест-кейса T_09. 2. Нажать на кнопку. 3. Осуществить переход на заданное игровое поле.	1. Кнопка станет активной 2. Кнопка осуществит переход.	1. Кнопка станет активной 2. Кнопка осуществит переход.	Пройдено

Продолжение таблицы Г.1

T_10	Крайне высокий	<b>Работа кнопки подуровня «Горячие клавиши»</b> 1. Выполнить шаги тест-кейса T_09. 2. Нажать на кнопку. Осуществить переход на заданное игровое поле.	1. Кнопка станет активной 2. Кнопка осуществит переход.	1. Кнопка станет активной 2. Кнопка осуществит переход.	Пройдено
T_11	Высокий	<b>Работа кнопки «Далее» - переход к «коллекции» элементов «Иконок интерфейса»</b> 1. Выполнить шаги тест-кейса T_02. 2. Нажать на кнопку «Далее» Перейти на сцену «коллекции».	1. Кнопка осуществит переход	1. Кнопка осуществит переход	Пройдено
T_12	Высокая	<b>Корректная генерация подгрузки иконок</b> 1. Иконки подгружаются в определенном количестве. 2. Иконки не повторяются при подгрузке во время игровых сессии	1. Все работает корректно	1. Все работает корректно	Пройдено
T_13	Высокая	<b>Работа кнопки «Путь обучения»</b> 1. Выполнить шаги тест-кейса T_01. 2. Нажать на кнопку. 3. Осуществить переход на нужную.	1. Кнопка осуществит переход	1. Кнопка осуществит переход	Пройдено
T_14	Высокая	<b>Работа кнопки «Play»</b> 1. Выполнить шаги тест-кейса T_01 2. Нажать на кнопку 3. Осуществить переход	1. Кнопка осуществит переход	1. Кнопка осуществит переход	Пройдено
T_15	Средняя	<b>Работа кнопки «Музыка»</b> 1. Выполнить шаги тест-кейса T_01, исключая последний шаг. 2. Нажать на кнопку 3. Включить/выключить мелодию	1. Кнопка включит/выключит музыку	1. Кнопка включит/выключит музыку	Пройдено
T_16	Средняя	<b>Работа кнопки «Выход»</b> 1. Выполнить шаги тест-кейса T_01, исключая последний шаг. 2. Нажать на кнопку 3. Осуществить выход из приложения	1. Кнопка завершит работу приложения	1. Кнопка завершит работу приложения	Пройдено

Продолжение таблицы Г.1

T_17	Средняя	<b>Работа метки прогресса</b> 1. Выполнить шаги тест-кейса T_13, исключая последний шаг. 2. Нажать на метку. 3. Изменение цвета с серого на зеленый 4. Отображение пройденного курса (=25%) 5. При повторном клике – изменения очищаются 6. Метка должна работать защищенно	1.Метка нажимается. 2.При клике изменяется цвет. 3.Происходит отображение пройденного курса. 4.Есть возможность убрать метку.	1.Метка нажимается. 2.При клике изменяется цвет. 3.Происходит отображение пройденного курса. 4.Не всегда есть возможность убрать метку.	Не пройдено
T_18	Средняя	<b>Работа метки прогресса (для неактивных курсов)</b> 1. Выполнить шаги тест-кейса T_13, исключая последний шаг. 2. Нажать на метку. 3. Изменение цвета с серого на красный. 4. Отображение «!», как метки запрещающей. 5. При повторном клике – изменения очищаются 6. Метка должна работать защищенно	1.Метка нажимается. 2.При клике изменяется цвет. 3.Происходит отображение пройденного курса. 4.Есть возможность убрать метку	1.Метка нажимается. 2.При клике изменяется цвет. 3.Происходит отображение пройденного курса. 4. Не всегда есть возможность убрать метку.	Не пройдено
T_19	Низкая	<b>Работа кнопки «Скачать»</b> 1. Выполнить шаги тест-кейса T_11, исключая последний шаг. 2. Нажать на кнопку. 3. Отображение браузера с pdf-файлом.	1. Кнопка нажимается 2. Браузер с файлом открывается	1. Кнопка нажимается 2. Браузер с файлом открывается	Пройдено