**Tesztelési Dokumentáció**

**Projekt: Kalandjáték**

**Készítette:** *Magyar Márk József, Nagy Levéd Sámuel*

**Alapfunkciók tesztelése**

**Program indítása**

* **Lépések:** Indítsd el a programot!
* **Várható eredmény:** A Form1 űrlap jelenjen meg a képernyő közepén, a megfelelő címkékkel és gombokkal.

**Formok közti navigáció**

* **Lépések:** Kattints a "Játék" gombra a Form1-en.
* **Várható eredmény:** A Form2 megnyílik, Form1 pedig eltűnik.

**Interakciós lehetőségek tesztelése (Form1)**

**Kilépés gomb**

* **Lépések:** Kattints a "Kilépés" gombra.
* **Várható eredmény:** A program bezáródik.

**Történeti szövegek lapozása**

* **Lépések:** Kattints a ">" vagy "<" gombra.
* **Várható eredmény:** A megjelenített történeti szöveg frissül a következő vagy előző részre.

**Grafikus elemek és állapotok ellenőrzése**

* **Lépések:** Ellenőrizd a háttérképek és ikonok helyes betöltését.
* **Várható eredmény:** Az ikonok és háttérképek megfelelően jelennek meg.

**Interakciós lehetőségek tesztelése (Form2)**

**Játékos statisztikák generálása**

* **Lépések:** Indítsd el a Form2 űrlapot.
* **Várható eredmény:** A játékos statisztikák (Skill, Stamina, Luck, Hp, Coins) generálódnak és megjelennek a megfelelő címkéken.

**Italok kiválasztása**

* **Lépések:** Kattints az "Életerő ital", "Szerencse ital" vagy "Ügyesség ital" gombra.
* **Várható eredmény:** A kiválasztott ital bekerül az inventoryba és a gombok elrejtődnek.

**Inventory működésének ellenőrzése**

* **Lépések:** Nézd meg, hogy az italok és felszerelések megfelelően hozzáadódnak-e az inventoryhoz.
* **Várható eredmény:** A megfelelő tárgyak hozzáadódnak az inventoryhoz és helyesen jelennek meg.

**Történet folytatása**

* **Lépések:** Kattints a "Tovább" gombra.
* **Várható eredmény:** A megjelenített történet frissül, a gombok és címkék a megfelelő helyre igazodnak.

**Kilépés a Form2-ből**

* **Lépések:** Kattints a "Kilépés" gombra.
* **Várható eredmény:** A program bezáródik.

**Hibakezelés tesztelése**

**Hiányzó erőforrások kezelése**

* **Lépések:** Törölj egy szükséges képfájlt (pl. háttérkép) és indítsd el a programot.
* **Várható eredmény:** A program ne omoljon össze, hanem megfelelően kezelje a hiányzó fájlokat.

**Gombok működésének ellenőrzése**

* **Lépések:** Nyomd meg többször gyorsan ugyanazt a gombot.
* **Várható eredmény:** A program stabil marad, nem omlik össze és megfelelően kezeli a bemeneteket.

**Határesetek tesztelése**

**Egyenleg nullára csökkenése**

* **Lépések:** Fogyaszd el az összes pénzed.
* **Várható eredmény:** A további költés lehetetlenné válik, figyelmeztető üzenet jelenik meg.

**Maximális értékű statisztika kezelése**

* **Lépések:** Nyerd meg a maximálisan lehetséges pénzt/statisztikát.
* **Várható eredmény:** Az egyenleg és a statisztikai érték helyesen jelenjen meg, ne lépjen túl a megengedett tartományon.

**Véletlenszerű értékek generálásának tesztelése**

* **Lépések:** Többször indítsd újra a programot és figyeld meg a generált statisztikai értékeket.
* **Várható eredmény:** A statisztikai értékek mindig az elvárt tartományon belül legyenek (Skill: 7-12, Stamina: 14-24, Luck: 7-12, Hp: 7-12).

**Váratlan események kezelése**

* **Lépések:** Próbálj meg váratlan helyzeteket előidézni (például játék közben kilépni vagy többször elindítani a Form2-t).
* **Várható eredmény:** A program megfelelően kezelje a helyzetet, ne fagyjon le és adjon visszajelzést a felhasználónak.