

TESTĒŠANAS ŽURNĀLS

Programma: "Trīs rindā"

Testēšanas plāns

Testēšanas mērķis: Nodrošināt, ka programma "Trīs rindā" funkcionē atbilstoši prasībām un lietotāju gaidām. Pārbaudīt spēles mehāniku, lietotāja interfeisa elementus un rezultātu korektu attēlošanu.

Testēšanas veidi:

Alfa testēšana: manuāla programmas testēšana, balstoties uz izstrādātajiem testpiemēriem. Veic izstrādātājs.

Beta testēšana: programmas izmēģināšana gala lietotāju vidē, lai fiksētu papildinājumus un nepilnības.

Testēšanas pieeja:

Veikt visus definētos testpiemērus, fiksēt rezultātus.

Ja tiek konstatētas kļūdas vai neatbilstības, veikt labojumus un atkārtot testēšanu.

Testēšanas nosacījumi:

Programma jāpalaiž vismaz trīs reizes, lai pārbaudītu nejaušās spēles izkārtojumu. Katra testa gadījumā jāfiksē rezultāti un programmas atbilde uz lietotāja darbībām.

TESTĒŠANAS SOĻI UN SAGaidāmie Rezultāti

Atvērt programmu. Jāparādās sākuma skatam ar tekstu "Trīs rindā".

Nospiediet pogu "Sākt spēli". Programmai jāpāriet uz spēles ekrānu, kur redzama spēles laukuma matrica.

Veiciet klikšķi uz jebkura brīva lauka (spēlētājs "X"). Laukā jāparādās "X".

Pēc spēlētāja gājiena botam automātiski jāveic gājiena. Botam jāizvēlas brīvs lauks, kurā parādās "O".

Spēlētājs izdara trīs secīgus gājienus vienā rindā (rindā, kolonnā vai pa diagonāli).

Jāparādās paziņojumam "Tu uzvarēji!".

Bots izdara trīs secīgus gājienus vienā rindā. Jāparādās paziņojumam "Bots uzvarēja!".

Ja neviens nespēj izveidot trīs vienā rindā, jāparādās paziņojumam "Neizšķirts!".

Veiciet maksimāli 10 spēles gājienus. Pēc 10. gājiena jāparādās kopējam punktu skaitam un rezultātam.

Uzvaras vai zaudējuma paziņojums.

