**Представление результатов**

| **№ п/п** | **Требования** | **Сценарий** | **Ожидаемый результат** | **Фактический результат** | **Результат** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Соблюдать правила игры и не допускать их нарушения со стороны пользователя | Открыть приложение "Gomoku master". Сделать ход вне игрового поля, сделать ход на занятую ранее позицию, сделать несколько ходов до отображения соостветствующегохода приложения | Приложение не допускает данные ходы | Приложение игнорирует данные ходы | Тест пройден |
| 2 | Анализировать игровое поле и находить наиболее выгодные ходы | Открыть приложение "Gomoku master". Сделать ход и повторить данное действие несколько раз так, чтобы выстроить ряд из пяти символов | Приложение делает ходы так, чтобы выстроить ряд из пяти символов и создать помехи для создания такого ряда пользователем | Приложение делает ходы так, чтобы выстроить ряд из пяти символов и создать помехи для создания такого ряда пользователем | Тест пройден |
| 3 | Своевременно сообщать игроку о конце игры | Открыть приложение "Gomoku master". Сделать ход и повторить данное действие пока игра не будет окончена | Приложение сообщает пользователю о конце игры сразу после появления на игровом поле ряда из пяти символов | Приложение выводит на экран информационное окно с сообщением о конце игры сразу после появления на игровом поле ряда из пяти символов | Тест пройден |
| 4 | Корректно определять координаты хода игрока | Открыть приложение "Gomoku master". Нажать левую клавишу мыши в пределах игрового поля на пересечении чёрных линий, в пределах игрового поля не на пересечении чёрных линий за пределами игрового поля но в пределах окна приложения, за приделами окна приложения. | Приложение определяет было ли нажатие левой клавиши мыши ходом. Если да, то ставит символ пользователя на место соответствующую его нажатию | Приложение определяет нажатие левой клавиши мыши как ход, только когда он был совершён в границах игрового поля и ставит символ игрока на место ближайшее к месту нажатия пользователя | Тест пройден |
| 5 | Своевременно обновлять игровое поле | Открыть приложение "Gomoku master". Сделать ход | Приложение отображает ход пользователя на игровом поле без заметных задержек | Приложение отображает ход пользователя на игровом поле без заметных задержек | Тест пройден |
| 6 | Приложение должно занимать не более 50мб оперативной памяти | Запустить приложение “Gomoku master”.  Сделать пару ходов. Открыть диспетчер задач, найти раздел потребляемой ОЗУ. | Приложение занимает не более 50мб. | Приложение занимает 9мб ОЗУ. | Тест  пройден |
| 7 | Приложение не должно занимать более 100мб на жёстком диске | Установить приложение “Gomoku master”.  Посмотреть объем памяти занимаемый приложением на жестком диске | Приложение занимает не более 100мб на жестком диске | Приложение занимает 20мб на жестком диске | Тест  пройден |
| 8 | Быстро реагировать на действия пользователя | Быстро кликать по окну приложения | Отклик приложения на действия пользователя без задержек | Отклик приложения на действия пользователя без задержек | Тест  пройден |
| 9 | Давать игроку возможность начать новую игру без перезапуска приложения | Проиграть и начать новую игру без перезапуска приложения | Начата новая игра без перезапуска приложения | Начата новая игра без перезапуска приложения | Тест  пройден |