| Akceptesta apraksts | Ievade/darbība | Sagaidāmais rezultāts | Rezultāts |
| --- | --- | --- | --- |
| Vai plānā ledus veids strādā kā aprakstīts? | ievadīt jebkādus parametrus un uzlikt plānā ledus režīmu | Plānā ledus režīms strādā, kā aprakstīts dokumentācijā. | Nē, vērtība par kādu tiek palielināts laiks ir mainīgs un nav konkrēti nosakāms. Nav skaidrs, kas ir beigās norādītais laiks |
| Vai parastais veids strādā kā aprakstīts? | ievadīt jebkādus parametrus un uzlikt parasto režīmu | Parastais režīms strādā kā aprakstīts dokumentācijā. | Jā, parastais režīms strādā kā aprakstīts |
| Kā programma reaģē, kad tiek ievadīts negatīvs laika ierobežojums? | ievadīt jebkādus parametrus, bet laika ierobežojumu uzstādīt negatīvu, piemēram -10 | Programmai vajadzētu nepieņemt negatīvu vērtību ierobežojumu. Prasīt to nomainīt vai ko līdzvērtīgu. | Sākot testu, negatīvā ievadītā vērtība kļūst pozitīva, piemēram -10 kļūst par 10 |
| Kā programma reaģē, kad tiek ievadīts negatīvs vērtību ierobežojums? | ievadīt jebkādus parametrus, bet vērtību ierobežojumu uzstādīt negatīvu, piemēram -30 | Programmai vajadzētu nepieņemt negatīvu laika ierobežojumu. Prasīt to nomainīt vai ko līdzvērtīgu. | Sākot testu negatīvā vērtība kļūst pozitīva. piemēram, -30 kļūst par 30 |
| Vai programma pareizi atpazīst dažādas darbību kombinācijas? | Uzstādīt jebkādus parametrus, bet mainīt darbību veidus. Pārbaudīt, vai parās tikai pieņemtās darbības. | Programmai vajadzētu pareizi pieņemt dažādas darbību kombinācijas un piedāvāt attiecīgās darbības. | Jā, programma pareizi pieņem dažādas darbību kombinācijas |
| Vai programma pārtrauc laika atskaiti, kad ir aizklikšķināts prom no ievades lauciņa? | Sāk spēli, pārbauda vai aizklikšķinot nost no spēles lauciņa tiek pārtraukta laika skaitīšana | Programmai vajadzētu vai nu apturēt laika atskaiti, kad aizklikšķina prom, vai arī pārtraukt mēģinājumu | Nē, laiks turpinās skaitīt un darbība tiek paslēpta. Ieklikšķinot atpakaļ ievades laukā, darbība mainās. |
| Vai pareizi tiek noteikts pareizo atbilžu skaits? | Izspēlē spēli, skaitot atbildes. Pārbauda vai pareizo atbilžu skaits, ko rāda programma sakrīt ar līdzi skaitīto | Programmai vajadzētu pareizi noteikt pareizo atbilžu skaitu | Jā, tiek pareizi noteikts pareizo atbilžu skaits |
| Vai pareizi tiek aprēķināts vidējais laiks uz pareizo atbildi? | Izspēlē spēli. Piemēram, uzliek laiku 10 sekundes un atbild pareizi 2 reizes. Pārbauda, vai vidējais laiks ir 5 sekundes. | Programmai vajadzētu aprēķināt vidējo laiku pēc iepriekš aprakstītās metodikas. | Jā, vidējais laiks tiek pareizi aprēķināts |
| Vai par kļūdainu atbildi tiek atskaitīts pareizs daudzums laika? | Pārbauda spēlējot, vai, ja pieļauj kļūdu, tiek atņemtas 10 sekundes no laika, kā minēts aprakstā | Par kļūdainu atbildi vajadzētu atskaitīt 10 sekundes no atlikušā laika. | Jā, par kļūdainu atbildi tiek atskaitītas 10 sekundes |
| Kā programma reaģē, kad laika ierobežojums iestatīts 0 sekundes? | ievadīt jebkurus pametrus, bet laika limitu iestata 0 sekundes. | Programmai nevajadzētu pieņemt 0 sekunžu ierobežojumu. Neļaut sākt spēli | Kad laika ierobežojums tiek iestatīts 0 sekundes, tad tiek atļauts spēlēt, netiek pareizi noteikts pareizo atbilžu skaits, kad pieļauj kļūdu |
| Kā programma reaģē, kad vērtību ierobežojums ir iestatīts 0? | ievadīt jebkurus parametrus, bet vērtību ierobežojumu iestata 0. | Programmai nevajadzētu pieņemt ierobežojumu ar vērtību 0. Neļaut sākt spēli | Programma prasa ievadīt nenulles vērtību ierobežojumu un neļauj sākt spēli |
| Vai aizejot prom no spēles loga, konkrētā darbība saglabājas? | Sāk spēli, spēles laika aizklikšķina prom no ievades lauka, vēro, kā programma reaģē, vai darbība saglabājas | Programmai vajadzētu vai nu atstāt darbību un turpināt laika atskaiti, kad aizklikšķina prom, vai arī pārtraukt mēģinājumu | Nē, laiks turpinās skaitīt un darbība tiek paslēpta. Ieklikšķinot atpakaļ ievades laukā, darbība mainās. |
| Vai vērtību ierobežojums strādā kā aprakstīts? | Izspēlē vairākas spēles ar dažādiem vērtību ierobežojumiem. Pārbauda vai visas vērtības tiešām ietilpst šajā apgabalā | piedāvāto darbību vērtībām vajadzētu ietilpt noteiktajā vērtību apgabalā | Jā, darbību vērtība iekļaujas definētajā apgabalā |
| Vai parametrus mainot spēles laikā, spēles vērtības nemainās? | Spēles laikā, maina vērtīb un laika ierobežojumus. Skatās vai spēles laikā pēkšņi arī mainās attiecīgi vērtību apgabals, vai | Mainītajiem parametriem nevajadzētu ietekmēt jau sākto spēli. | mainītie parametri ietekmē jau esošo spēli. Mainīts vērtību ierobežojums tūlītēji ietekmēs nākamās darbības, bet, mainot laika ierobežojumu, vidējais laiks uz darbību tiek kļūdaini aprēķināts |
| Vai nomainot režīmu, parametri tiek pareizi saglabāti? | Izvēlas, piemēram, parasto režīmu, iestata ierobežojumus, maina režīmu uz plāno ledus un skatās vai spēle strādā kā nākas | Nomainītajam režīmam vajadzētu pieņemt iepriekšējos parametrus | Nē, nomainot režīmu, ja vien nav atkal noklikšķināts ierobežojumu lauciņos, tiek prasīts ievadīt nenulles vērtību apgabalu un ievadīt laika ierobežojumu |