

単体テスト仕様書

ユーザー名	中村、小嶋、澤口
システム名	電卓

作成日: 2020/4/22

目次

1.iPhone

1.1:縦画面デザイン	・ ・ ・	P3
1.2:横画面デザイン	・ ・ ・	P5

2.Android

2.1:縦画面デザイン	・ ・ ・	P7
2.2:横画面デザイン	・ ・ ・	P9

3.入力判定

3.1:入力判定(iPhone)	・ ・ ・	P11
3.2:入力判定(Android)	・ ・ ・	P12

4.四則演算処理

4.1:加算演算処理	・ ・ ・	P13
4.2:減算演算処理	・ ・ ・	P14
4.3:乗算演算処理	・ ・ ・	P15
4.4:除算演算処理	・ ・ ・	P16
4.5:1/100表示処理	・ ・ ・	P17
4.6:正負変換処理	・ ・ ・	P18

iPhone縦画面デザイン	作成日	2020/04/22
	作成者	澤口直希
	テスト実施環境	

項目番号	区分1	区分2	確認内容	操作手順	確認結果	確認画像ファイル	確認日付	確認担当者
1	起動	画面起動	正常に起動できること	iPhone版システムを起動する				
2	起動	画面起動	ボタンの欠落がないこと	iPhone版システムを起動する				
3	起動	画面起動	未入力「0」の状態で起動すること	iPhone版システムを起動する				
4	起動	画面起動	背景が黒色である事	iPhone版システムを起動する				
5	起動	画面起動	ACのアイコンの色が灰色で文字は黒くなっていること	iPhone版システムを起動する				
6	起動	画面起動	+/-のアイコンの色が灰色で文字は黒くなっていること	iPhone版システムを起動する				
7	起動	画面起動	%のアイコンの色が灰色で文字は黒くなっていること	iPhone版システムを起動する				
8	起動	画面起動	+アイコンはオレンジで文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
9	起動	画面起動	-アイコンはオレンジで文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
10	起動	画面起動	×アイコンはオレンジで文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
11	起動	画面起動	÷アイコンはオレンジで文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
12	起動	画面起動	=アイコンはオレンジで文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
13	起動	画面起動	数字はアイコンの色で濃い灰色で文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
14	起動	画面起動	小数点はアイコンの色で濃い灰色で文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
15	起動	画面起動	0のアイコンは長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
16	起動	画面起動	テスト項目番号15 のテキスト「0」は中央になっていること	iPhone版システムを起動する				
17	起動	画面起動	数字「0」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
18	起動	画面起動	数字「1」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
19	起動	画面起動	数字「2」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
20	起動	画面起動	数字「3」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
21	起動	画面起動	数字「4」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
22	起動	画面起動	数字「5」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
23	起動	画面起動	数字「6」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
24	起動	画面起動	数字「7」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
25	起動	画面起動	数字「8」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
26	起動	画面起動	数字「9」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				

27	起動	画面起動	小数点「.」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
28	起動	画面起動	数字「1」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
29	起動	画面起動	数字「2」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
30	起動	画面起動	数字「3」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
31	起動	画面起動	数字「4」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
32	起動	画面起動	数字「5」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
33	起動	画面起動	数字「6」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
34	起動	画面起動	数字「7」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
35	起動	画面起動	数字「8」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
36	起動	画面起動	数字「9」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
37	起動	画面起動	小数点「.」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
38	起動	画面起動	0アイコンが正円になっていること	iPhone版システムを起動する				
39	起動	画面起動	1アイコンが正円になっていること	iPhone版システムを起動する				
40	起動	画面起動	2アイコンが正円になっていること	iPhone版システムを起動する				
41	起動	画面起動	3アイコンが正円になっていること	iPhone版システムを起動する				
42	起動	画面起動	4アイコンが正円になっていること	iPhone版システムを起動する				
43	起動	画面起動	5アイコンが正円になっていること	iPhone版システムを起動する				
44	起動	画面起動	6アイコンが正円になっていること	iPhone版システムを起動する				
45	起動	画面起動	7アイコンが正円になっていること	iPhone版システムを起動する				
46	起動	画面起動	8アイコンが正円になっていること	iPhone版システムを起動する				
47	起動	画面起動	9アイコンが正円になっていること	iPhone版システムを起動する				
48	起動	画面起動	小数点アイコンが正円になっていること	iPhone版システムを起動する				
49	起動	画面起動	7ケタ入力すると出力された数字が小さくなっていること	iPhone版システムを起動する				
50	起動	画面起動	8ケタ入力すると、テスト項目番号50の出力された数字より小さくなっていること	iPhone版システムを起動する				
51	起動	画面起動	9ケタ入力すると、テスト項目番号51の出力された数字より小さくなっていること	iPhone版システムを起動する				
52	起動	画面起動	9ケタ以上入力してもケタ数が増えなくなっていること	iPhone版システムを起動する				
53	入力	画面切り替え	ボタンが正円になっているか	横画面状態から縦画面にする				
54	入力	ボタンアクション	ACボタンがCボタンに変化するか	数字を押下する				
55	入力	ボタンアクション	CボタンからACボタンに変化するか	Cを押下する。				

56	入力	ボタンアクション	「+」タップするとボタンの背景が白色になりテキストはオレンジ色になるか	「+」を押下する。				
57	入力	ボタンアクション	「-」タップするとボタンの背景が白色になりテキストはオレンジ色になるか	「-」を押下する。				
58	入力	ボタンアクション	「x」タップするとボタンの背景が白色になりテキストはオレンジ色になるか	「x」を押下する。				
59	入力	ボタンアクション	「÷」タップするとボタンの背景が白色になりテキストはオレンジ色になるか	「÷」を押下する。				

iPhone横画面デザイン	作成日	2020/04/22
	作成者	澤口直希
	テスト実施環境	

項目番号	区分1	区分2	確認内容	操作手順	確認結果	確認画像ファイル	確認日付	確認担当者
60	起動	画面起動	正常に起動できること	iPhone版システムを起動する				
61	起動	画面起動	ボタンの欠落がないこと	iPhone版システムを起動する				
62	起動	画面起動	未入力「0」の状態で起動すること	iPhone版システムを起動する				
63	起動	画面起動	背景が黒色である事	iPhone版システムを起動する				
64	起動	画面起動	ACのアイコンの色が灰色で文字は黒くなっていること	iPhone版システムを起動する				
65	起動	画面起動	+/-のアイコンの色が灰色で文字は黒くなっていること	iPhone版システムを起動する				
66	起動	画面起動	%のアイコンの色が灰色で文字は黒くなっていること	iPhone版システムを起動する				
67	起動	画面起動	+アイコンはオレンジで文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
68	起動	画面起動	-アイコンはオレンジで文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
69	起動	画面起動	xアイコンはオレンジで文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
70	起動	画面起動	÷アイコンはオレンジで文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
71	起動	画面起動	=アイコンはオレンジで文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
72	起動	画面起動	数字はアイコンの色で濃い灰色で文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
73	起動	画面起動	小数点はアイコンの色で濃い灰色で文字は白くなっていること	iPhone版システムを起動する				
74	起動	画面起動	0のアイコンは長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
75	起動	画面起動	テスト項目番号70 のテキスト「0」は中央になっていること	iPhone版システムを起動する				
76	起動	画面起動	数字「0」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
77	起動	画面起動	数字「1」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
78	起動	画面起動	数字「2」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
79	起動	画面起動	数字「3」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
80	起動	画面起動	数字「4」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
81	起動	画面起動	数字「5」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
82	起動	画面起動	数字「6」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
83	起動	画面起動	数字「7」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
84	起動	画面起動	数字「8」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
85	起動	画面起動	数字「9」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				
86	起動	画面起動	小数点「.」のボタンの背景は灰色であること	iPhone版システムを起動する				

87	起動	画面起動	数字「1」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
88	起動	画面起動	数字「2」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
89	起動	画面起動	数字「3」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
90	起動	画面起動	数字「4」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
91	起動	画面起動	数字「5」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
92	起動	画面起動	数字「6」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
93	起動	画面起動	数字「7」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
94	起動	画面起動	数字「8」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
95	起動	画面起動	数字「9」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
96	起動	画面起動	小数点「.」のテキストは中央に配置されていること	iPhone版システムを起動する				
97	起動	画面起動	0アイコンが長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
98	起動	画面起動	1アイコンが長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
99	起動	画面起動	2アイコンが長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
100	起動	画面起動	3アイコンが長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
101	起動	画面起動	4アイコンが長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
102	起動	画面起動	5アイコンが長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
103	起動	画面起動	6アイコンが長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
104	起動	画面起動	7アイコンが長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
105	起動	画面起動	8アイコンが長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
106	起動	画面起動	9アイコンが長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
107	起動	画面起動	小数点アイコンが長丸になっていること	iPhone版システムを起動する				
108	起動	画面起動	16ケタ以上入力してもケタ数が増えなくなっていること	iPhone版システムを起動する				
109	入力	画面切り替え	ボタンが長丸になっているか	縦画面状態から横画面にする				
110	入力	ボタンアクション	ACボタンがCボタンに変化するか	数字を押下する				
111	入力	ボタンアクション	CボタンからACボタンに変化するか	Cを押下する。				
112	入力	ボタンアクション	「+」タップするとボタンの背景が白色になりテキストはオレンジ色になるか	「+」を押下する。				
113	入力	ボタンアクション	「-」タップするとボタンの背景が白色になりテキストはオレンジ色になるか	「-」を押下する。				
114	入力	ボタンアクション	「x」タップするとボタンの背景が白色になりテキストはオレンジ色になるか	「x」を押下する。				
115	入力	ボタンアクション	「÷」タップするとボタンの背景が白色になりテキストはオレンジ色になるか	「÷」を押下する。				

Android縦画面デザイン	作成日	2020/04/22
	作成者	小髙大貴
	テスト実施環境	

項目番号	区分1	区分2	確認内容	操作手順	確認結果	確認画像ファイル	確認日付	確認担当者
116	起動	画面起動	正常に起動できること	Android版システムを起動する				
117	起動	画面起動	ボタンの欠落がないこと	Android版システムを起動する				
118	起動	画面起動	未入力「0もない」の状態で起動すること	Android版システムを起動する				
119	起動	画面起動	出力先の背景が白である事	Android版システムを起動する				
120	起動	画面起動	DELのアイコンの色が薄灰色で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
121	起動	画面起動	+アイコンの背景は薄灰色で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
122	起動	画面起動	-アイコンの背景は薄灰色で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
123	起動	画面起動	×アイコンの背景は薄灰色で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
124	起動	画面起動	÷アイコンの背景は薄灰色で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
125	起動	画面起動	=アイコンの背景は灰色(四則演算より濃い)で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
126	起動	画面起動	数字のアイコンの背景は灰色(四則演算より濃い)で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
127	起動	画面起動	小数点のアイコンの背景は灰色(四則演算より濃い)で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
128	起動	画面起動	数字「0」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
129	起動	画面起動	数字「1」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
130	起動	画面起動	数字「2」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
131	起動	画面起動	数字「3」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
132	起動	画面起動	数字「4」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
133	起動	画面起動	数字「5」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
134	起動	画面起動	数字「6」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
135	起動	画面起動	数字「7」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
136	起動	画面起動	数字「8」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
137	起動	画面起動	数字「9」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
138	起動	画面起動	小数点「.」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
139	起動	画面起動	数字「1」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
140	起動	画面起動	数字「2」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
141	起動	画面起動	数字「3」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
142	起動	画面起動	数字「4」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				

143	起動	画面起動	数字「5」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
144	起動	画面起動	数字「6」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
145	起動	画面起動	数字「7」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
146	起動	画面起動	数字「8」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
147	起動	画面起動	数字「9」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
148	起動	画面起動	小数点「.」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
149	入力	画面起動	10ケタ入力すると出力された数字が小さくなっていること	Android版システムを起動する				
150	入力	ボタンアクション	12ケタ入力すると、テスト項目番号141の出力された数字より小さくなっていること	数字ボタンを押す				
151	入力	ボタンアクション	14ケタ入力すると、テスト項目番号142の出力された数字より小さくなっていること	数字ボタンを押す				
152	入力	ボタンアクション	17ケタ以上入力しても出力文字は増え続けていること	数字ボタンを押す				
153	入力	ボタンアクション	DELボタンを押すと1ケタだけ消えること	DELボタンを1回だけ押す				
154	入力	ボタンアクション	DELボタンを長押しすると出力が全て消えること	DELボタンを長押しする				

Android縦画面デザイン	作成日	2020/04/22
	作成者	小髙大貴
	テスト実施環境	

項目番号	区分1	区分2	確認内容	操作手順	確認結果	確認画像ファイル	確認日付	確認担当者
155	起動	画面起動	正常に起動できること	Android版システムを起動する				
156	起動	画面起動	ボタンの欠落がないこと	Android版システムを起動する				
157	起動	画面起動	未入力「0もない」の状態で起動すること	Android版システムを起動する				
158	起動	画面起動	出力先の背景が白である事	Android版システムを起動する				
159	起動	画面起動	DELのアイコンの色が薄灰色で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
160	起動	画面起動	+アイコンの背景は薄灰色で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
161	起動	画面起動	-アイコンの背景は薄灰色で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
162	起動	画面起動	×アイコンの背景は薄灰色で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
163	起動	画面起動	÷アイコンの背景は薄灰色で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
164	起動	画面起動	=アイコンの背景は灰色(四則演算より濃い)で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
165	起動	画面起動	数字のアイコンの背景は灰色(四則演算より濃い)で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
166	起動	画面起動	小数点のアイコンの背景は灰色(四則演算より濃い)で文字は白くなっていること	Android版システムを起動する				
167	起動	画面起動	数字「0」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
168	起動	画面起動	数字「1」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
169	起動	画面起動	数字「2」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
170	起動	画面起動	数字「3」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
171	起動	画面起動	数字「4」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
172	起動	画面起動	数字「5」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
173	起動	画面起動	数字「6」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
174	起動	画面起動	数字「7」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
175	起動	画面起動	数字「8」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
176	起動	画面起動	数字「9」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
177	起動	画面起動	小数点「.」のボタンの背景は灰色であること	Android版システムを起動する				
178	起動	画面起動	数字「1」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
179	起動	画面起動	数字「2」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
180	起動	画面起動	数字「3」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
181	起動	画面起動	数字「4」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				

182	起動	画面起動	数字「5」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
183	起動	画面起動	数字「6」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
184	起動	画面起動	数字「7」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
185	起動	画面起動	数字「8」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
186	起動	画面起動	数字「9」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
187	起動	画面起動	小数点「.」のテキストは中央に配置されていること	Android版システムを起動する				
188	入力	ボタンアクション	32ケタ以上入力しても出力文字は増え続けていること	数字ボタンを押す				
189	入力	ボタンアクション	DELボタンを押すと1ケタだけ消えること	DELボタンを1回だけ押す				
190	入力	ボタンアクション	DELボタンを長押しすると出力が全て消えること	DELボタンを長押しする				

iPhone入力判定	作成日	2020/04/22
	作成者	中村裕
	テスト実施環境	

項目番号	区分1	区分2	確認内容	操作手順	確認結果	確認画像ファイル	確認日付	確認担当者
191	入力	出力処理	ボタン「1」が押されたら「1」が出力出来ているか	「1」と書かれたボタンを押す				
192	入力	出力処理	ボタン「2」が押されたら「2」が出力出来ているか	「2」と書かれたボタンを押す				
193	入力	出力処理	ボタン「3」が押されたら「3」が出力出来ているか	「3」と書かれたボタンを押す				
194	入力	出力処理	ボタン「4」が押されたら「4」が出力出来ているか	「4」と書かれたボタンを押す				
195	入力	出力処理	ボタン「5」が押されたら「5」が出力出来ているか	「5」と書かれたボタンを押す				
196	入力	出力処理	ボタン「6」が押されたら「6」が出力出来ているか	「6」と書かれたボタンを押す				
197	入力	出力処理	ボタン「7」が押されたら「7」が出力出来ているか	「7」と書かれたボタンを押す				
198	入力	出力処理	ボタン「8」が押されたら「8」が出力出来ているか	「8」と書かれたボタンを押す				
199	入力	出力処理	ボタン「9」が押されたら「9」が出力出来ているか	「9」と書かれたボタンを押す				
200	入力	出力処理	初期状態「0」の場合は何も起こらないそれ以外「1～9、小数点、演算」が入力されていたら「0」が出力出来ているか	「0」と書かれたボタンを押す				
201	入力	出力処理	数字を4回押すと、4ケタと3ケタの間に「.」が付いているか	数字を4回押す				
202	入力	出力処理	数字を7回押すと、7ケタと6ケタの間に「.」が付いているか	数字を7回押す				
203	入力	出力処理	7ケタ入力すると出力された数字が小さくなっていること	数字を7回押す				
204	入力	出力処理	8ケタ入力すると出力された数字が小さくなっていること	数字を8回押す				
205	入力	出力処理	9ケタ入力すると出力された数字が小さくなっていること	数字を9回押す				
206	入力	出力処理	ボタン「.」（小数点）が押されたら「.」（小数点）が出力出来ているか	「.」（小数点）と書かれたボタンを押す				
207	入力	出力処理	ボタン「+」が押されたら「+」が表示されてないが内部では加算判定されているか					
208	入力	出力処理	ボタン「-」が押されたら「-」が表示されてないが内部では減算判定されているか					
209	入力	出力処理	ボタン「x」が押されたら「x」が表示されてないが内部では乗算判定されているか					
210	入力	出力処理	ボタン「÷」が押されたら「÷」が表示されてないが内部では除算判定されているか					
211	入力	出力処理	ボタン「AC」が押されたら、初期化「0」のみになっているか	「AC」と書かれたボタンを押す				
212	入力	出力処理	初期状態「0」の場合は何も起こらない演算処理が発生している時にボタンを押すとその処理の結果が出力されているか	「=」と書かれたボタンを押す				

Android入力判定	作成日	2020/04/22
	作成者	中村裕
	テスト実施環境	

項目番号	区分1	区分2	確認内容	操作手順	確認結果	確認画像ファイル	確認日付	確認担当者
213	入力	出力処理	ボタン「1」が押されたら「1」が出力出来ているか	「1」と書かれたボタンを押す				
214	入力	出力処理	ボタン「2」が押されたら「2」が出力出来ているか	「2」と書かれたボタンを押す				
215	入力	出力処理	ボタン「3」が押されたら「3」が出力出来ているか	「3」と書かれたボタンを押す				
216	入力	出力処理	ボタン「4」が押されたら「4」が出力出来ているか	「4」と書かれたボタンを押す				
217	入力	出力処理	ボタン「5」が押されたら「5」が出力出来ているか	「5」と書かれたボタンを押す				
218	入力	出力処理	ボタン「6」が押されたら「6」が出力出来ているか	「6」と書かれたボタンを押す				
219	入力	出力処理	ボタン「7」が押されたら「7」が出力出来ているか	「7」と書かれたボタンを押す				
220	入力	出力処理	ボタン「8」が押されたら「8」が出力出来ているか	「8」と書かれたボタンを押す				
221	入力	出力処理	ボタン「9」が押されたら「9」が出力出来ているか	「9」と書かれたボタンを押す				
222	入力	出力処理	初期状態「0」の場合は何も起こらないそれ以外「1～9、小数点、演算」が入力されていたら「0」が出力出来ているか	「0」と書かれたボタンを押す				
223	入力	出力処理	ボタン「.」（小数点）が押されたら「.」（小数点）が出力出来ているか	「.」（小数点）と書かれたボタンを押す				
224	入力	出力処理	ボタン「+」が押されたら「+」が表示されているか内部では加算判定されているか	「+」と書かれたボタンを押す				
225	入力	出力処理	ボタン「-」が押されたら「-」が表示されているか内部では減算判定されているか	「-」と書かれたボタンを押す				
226	入力	出力処理	ボタン「x」が押されたら「x」が表示されているか内部では乗算判定されているか	「x」と書かれたボタンを押す				
227	入力	出力処理	ボタン「÷」が押されたら「÷」が表示されているか内部では除算判定されているか	「÷」と書かれたボタンを押す				
228	入力	出力処理	ボタン「DEL」が押されたら、一文字だけ消されているか	「DEL」と書かれたボタンを押す				
229	入力	出力処理	初期状態「0」の場合は何も起こらない演算処理が発生している時にボタンを押すとその処理の結果が出力されているか	「=」と書かれたボタンを押す				

加算演算処理	作成日	2020/04/22
	作成者	小島大貴
	テスト実施環境	

項目番号	区分1	区分2	確認内容	操作手順	確認結果	確認画像ファイル	確認日付	確認担当者
230	出力	内部処理	「1」「+」「1」「=」の結果は2 になっている事	「1」「+」「1」「=」を押す				
231	出力	内部処理	「100」「+」「1200」「=」の結果は1,300 になっている事 (4ケタ目と3ケタ目の間にコンマが表示されているか)	「100」「+」「1200」「=」を押す				
232	出力	内部処理	「0.25」「+」「0.34」「=」の結果は0.59 になっている事	「0.25」「+」「0.34」「=」を押す				
233	出力	内部処理	「0.77」「+」「0.23」「=」の結果は1 (1.00ではなく)になっている事	「0.77」「+」「0.23」「=」を押す				
234	出力	内部処理	「-3」「+」「-4」「=」の結果は-7 になっている事	「-3」「+」「-4」「=」を押す				
235	出力	内部処理	「4」「+」「5」「x」「2」「=」の結果は14 になっている事	「4」「+」「5」「x」「2」「=」を押す				
236	出力	内部処理	計算結果が出力数の指定のケタ以上なら 3ケタ目に「E」が出る事	「9999999999999999」「+」「9999999999999999」「=」を押す				
237	出力	内部処理	画面がはみ出るほど適当な数字を入力し、「+」を押すと 3ケタ目に「E」が出る事	画面にはみ出るほどの数字を入力し、「+」を押す				

減算演算処理	作成日	2020/04/22
	作成者	澤口直希
	テスト実施環境	

項目番号	区分1	区分2	確認内容	操作手順	確認結果	確認画像ファイル	確認日付	確認担当者
238	出力	内部処理	「100」「-」「1」「=」の結果は99になっている事	「100」「-」「1」「=」を押す				
239	出力	内部処理	「1200」「-」「900」「=」の結果は300になっている事 (4ケタ目と3ケタ目の間にコンマ表示が消えているか)	「1200」「-」「900」「=」を押す				
240	出力	内部処理	「0.77」「-」「0.44」「=」の結果は0.33になっている事	「0.77」「-」「0.44」「=」を押す				
241	出力	内部処理	「0.77」「-」「0.99」「=」の結果は-0.22になっている事	「0.77」「-」「0.99」「=」を押す				
242	出力	内部処理	「3」「-」「4」「=」の結果は-1になっている事	「3」「-」「4」「=」を押す				
243	出力	内部処理	「8」「-」「5」「x」「2」「=」の結果は-2になっている事	「8」「-」「5」「x」「2」「=」を押す				
244	出力	内部処理	計算結果が出力数の指定のケタ以上なら 3ケタ目に「E」が出る事	「1」「-」「9999999999999999」「=」を押す				
245	出力	内部処理	画面がはみ出るほど適当な数字を入力し、「-」を押すと 3ケタ目に「E」が出る事	画面にはみ出るほどの数字を入力し、「-」を押す				

乗算演算処理	作成日	2020/04/22
	作成者	中村 裕
	テスト実施環境	

項目番号	区分1	区分2	確認内容	操作手順	確認結果	確認画像ファイル	確認日付	確認担当者
246	出力	内部処理	「2」「x」「5」「＝」の結果は10になっている事	「2」「x」「5」「＝」を押す				
247	出力	内部処理	「30」「x」「90」「＝」の結果は2700になっている事 (4ケタ目と3ケタ目の間にコンマが表示されているか)	「30」「x」「90」「＝」を押す				
248	出力	内部処理	「100」「x」「0.1」「＝」の結果は10になっている事	「100」「x」「0.1」「＝」を押す				
249	出力	内部処理	「0.1」「x」「0.1」「＝」の結果は0.01になっている事	「0.1」「x」「0.1」「＝」を押す				
250	出力	内部処理	「-4」「x」「4」「＝」の結果は-16になっている事	「-4」「x」「4」「＝」を押す				
251	出力	内部処理	「7」「x」「2」「-」「3」「x」「2」「＝」の結果は8になっている事	「7」「x」「2」「-」「3」「x」「2」「＝」を押す				
252	出力	内部処理	計算結果が出力数の指定のケタ以上なら 3ケタ目に「E」が出る事	「10000024」「x」「10000024」「＝」を押す				
253	出力	内部処理	画面がはみ出るほど適当な数字を入力し、「x」を押すと 3ケタ目に「E」が出る事	画面にはみ出るほどの数字を入力し、「x」を押す				

徐算演算処理	作成日	2020/04/22
	作成者	小島大貴
	テスト実施環境	

項目番号	区分1	区分2	確認内容	操作手順	確認結果	確認画像ファイル	確認日付	確認担当者
254	出力	内部処理	「10」「÷」「2」「＝」の結果は5になっている事	「10」「÷」「2」「＝」を押す				
255	出力	内部処理	「2700」「×」「30」「＝」の結果は90になっている事 (4ケタ目と3ケタ目の間にコンマが消えているか)	「2700」「÷」「30」「＝」を押す				
256	出力	内部処理	「100」「÷」「0.1」「＝」の結果は1000になっている事	「100」「÷」「0.1」「＝」を押す				
257	出力	内部処理	「0.1」「÷」「0.1」「＝」の結果は1(1.00ではなく)になっている事	「0.1」「÷」「0.1」「＝」を押す				
258	出力	内部処理	「-4」「÷」「4」「＝」の結果は-1になっている事	「-4」「÷」「4」「＝」を押す				
259	出力	内部処理	「20」「÷」「10」「+」「400」「÷」「2」「＝」の結果は202になっている事	「20」「÷」「10」「+」「400」「÷」「2」「＝」を押す				
260	出力	内部処理	計算結果が出力数の指定のケタ以上なら 3ケタ目に「E」が出る事	「123456789」「÷」「0.0000001」「＝」を押す				
261	出力	内部処理	画面がはみ出るほど適当な数字を入力し、「×」を押すと 3ケタ目に「E」が出る事	画面にはみ出るほどの数字を入力し、「×」を押す				

1/100表示	作成日	2020/04/22
	作成者	澤口直希
	テスト実施環境	

項目番号	区分1	区分2	確認内容	操作手順	確認結果	確認画像ファイル	確認日付	確認担当者
262	出力	内部処理	表示されている数字の100分の1が表示できているか (23を%ボタン押すと0.23 になっているか)	%ボタン押下				
263	出力	内部処理	23と入力し、「+」を押したうえで%を押すと5.29 になっているか	数字を押下し、「+」を押下した後に%ボタンを押下				
264	出力	内部処理	23と入力し、「-」を押したうえで%を押すと5.29 になっているか	数字を押下し、「-」を押下した後に%ボタンを押下				
265	出力	内部処理	23と入力し、「x」を押したうえで%を押すと0.23 になっているか	数字を押下し、「x」を押下した後に%ボタンを押下				
266	出力	内部処理	23と入力し、「÷」を押したうえで%を押すと0.23 になっているか	数字を押下し、「÷」を押下した後に%ボタンを押下				
267	出力	内部処理	-23と入力し「x」を押したうえで%を押すと-0.23 になっているか	負の数を押下し、「x」を押下した後に%ボタンを押下				
268	出力	内部処理	0.23と入力し「x」を押したうえで%を押すと0.0023 になっているか	小数0.23を入力し、「x」を押下した後に%ボタンを押下				

正負変換	作成日	2020/04/22
	作成者	澤口直希
	テスト実施環境	

項目番号	区分1	区分2	確認内容	操作手順	確認結果	確認画像ファイル	確認日付	確認担当者
269	出力	内部処理	表示されている数字の左横に－が表示されているか	+/- ボタン押下（奇数回目）				
270	出力	内部処理	表示されている数字の左横の－の表示が消えるか	+/- ボタン押下(偶数回目)				
271	出力	内部処理	「0」の状態で+/-ボタンを押しても何も起こらない事	「0」の状態で+/-ボタン押下				
272	出力	内部処理	「0.」の状態で+/-ボタンを押すと「-0.」になる事	「0.」の状態で+/-ボタン押下				
273	出力	内部処理	0.01の状態で+/-ボタン押すと-0.02になる事	「0.01」の状態 で+/- ボタン押下				