**Test Af: tilladelse til at tilgå locations data**

**Test case**: Test case 1.1: Der er ikke før givet tilladelse til at bruge gps,

**Pre condition**: Spilleren åbner app’en for første gang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for app’en | Appen starter og viser en besked om tilladelse til at tilgå gps lokation |  |

**Test case**: Test case 1.2: Der er før givet tilladelse til at bruge gps,

**Pre condition**: Spilleren åbner app’en efter før at have givet tilladelse til at bruge gps

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for app’en | Appen tænder og starter programmet på start siden |  |

**Test case**: Test case 1.3: Der er ikke før givet tilladelse til at bruge gps, og spilleren acceptere

**Pre condition**: Spilleren åbner app’en for første gang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for app’en | Appen starter og viser en besked om tilladelse til at tilgå gps lokation |  |
| 2 | Giv app’en tilladelse til at tilgå gps location | Appen tænder og starter programmet på start siden |  |

**Test case**: Test case 1.4: Der er ikke før givet tilladelse til at bruge gps, og spilleren giver ikke tilladelse til at bruge gps.

**Pre condition**: Spilleren åbner app’en for første gang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for app’en | Appen starter og viser en besked om tilladelse til at tilgå gps lokation |  |
| 2 | Giv ikke app’en tilladelse til at bruge gps location | Appen slukker og går ud af programmet |  |

**Test case**: Test case 1.5: Der bliver fjernet tilladelse senere i brug af appen

**Pre condition**: spilleren har før åbnet appen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for app’en | Appen starter op |  |
| 2 | Giv app’en tilladelse til at tilgå gps location | Appen tænder og starter programmet på start siden |  |
| 3. | går ind i telefonens indstillinger og fjerner tilladelsen | Appen registrerer manglende GPS-adgang og spørger om tilladelse igen ved start. |  |

**Test Af: GPS System**

**Test case**: Test Case 2.1 – Spiller er ved rigtig lokation men kigger i forkert retning

**Pre condition**: GPS Systemet er slået til og virker

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Systemet åbner |  |
| 2 | Gå hen til fremvist position | Systemet registrerer at brugeren er ved specifik lokation |  |
| 3 | Kig væk fra objekt | Systemet afventer at brugere kigge i den specifikke retning før, den skaber spil objekt, |  |
| 4 | Gå til test 1 punkt 3 | Systemet registeret at brugeren kigger i den rigtige retning, og laver et objekt som kan trykkes på |  |

Test Case 2.2 – Spiller er for langt væk fra lokationen

**Pre condition**: GPS Systemet er slået til og virker

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Systemet åbner |  |
| 2 | Gå henimod til fremvist position | Systemet registrerer at brugeren bevæger sig mod lokation |  |
| 3 | 55 m før ankomst stop og kig mod lokation | Spillere er uden for afstand af lokation, system afventer at brugeren er inden for afstand |  |
| 4 | Gå hen mod lokationen | Systemet registeret at brugeren kigger i den rigtige retning, og laver et objekt som kan trykkes på |  |

**Test case**: Test Case 2.3 – Spiller er ved rigtig lokation og kigger i rigtig retning

**Pre condition**: GPS Systemet er slået til og virker

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Systemet åbner |  |
| 2 | Gå hen til fremvist position | Systemet registrere at brugeren er ved specifik lokation |  |
| 3 | Kig i retningen af lokation som er fremvist | Systemet registeret at brugeren kigger i den rigtige retning, og laver et objekt som kan trykkes på |  |

Test Case 2.4 – Kompasdata ustabil eller ukendt

**Pre condition**: GPS Systemet er slået til

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Slå GPS tilladelse fra under indstillingerne | Systemet har ikke længere adgang til GPS lokation |  |
| 2 | Åbenappen | Systemet åbner |  |
| 3 | Afvent opstart | Sysstem registrere at den ikke kan finde GPS lokation |  |
| 4 | Modtag besked | Systemet informere omkring af den ikke kan finde et GPS signal, og anmode om at GPS tilladelse |  |
| 5 | Luk appen | Appen lukker |  |

Test Case 2.5 – Kompasdata ustabil eller ukendt, men findes senere

**Pre condition**: GPS Systemet er slået til

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Slå GPS tilladelse fra under indstillingerne | Systemet har ikke længere adgang til GPS lokation |  |
| 2 | Åbenappen | Systemet åbner |  |
| 3 | Afvent opstart | Sysstem registrere at den ikke kan finde GPS lokation |  |
| 4 | Modtag besked | Systemet informere omkring af den ikke kan finde et GPS signal, og anmode om at spilleren søgere uden for, eller et andet sted for at finde signal |  |
| 5 | Gå ind i indstillingerne og slå GPS lokation til igen | Systemet vil finde GPS signal igen, og systemet vil starte op igen som normalt |  |

Test Case 2.6 – Check af afstandsberegning

**Pre condition**: GPS Systemet er slået til og virker

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Systemet åbner |  |
| 2 | Gå i Debug mode | Systemet åbner en scene, med oplysninger skrevet ud på skærmen |  |
| 3 | Læs din nuværenden lokations data | Lokations data står tilgængeligt på skærmen |  |
| 4 | Læs info omkring nærmeste lokation | Lokations data står tilgængeligt på skærmen |  |
| 5 | Gå på google og slå nærmest lokation til og sammenligne | Nuværende lokation matcher med info fra google |  |

Test Case 2.7 – Check af afstand mellem spiller og mål

**Pre condition**: GPS Systemet er slået til og virker

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Systemet åbner |  |
| 2 | Gå i Debug mode | Systemet åbner en scene, med oplysninger skrevet ud på skærmen |  |
| 3 | Læs din nuværenden lokations data | Lokations data står tilgængeligt på skærmen |  |
| 4 | Læs afstand til nærmeste mål | Systemet skriver en afstand i meter på skærmen |  |
| 5 | Gå på google og søg efter lokation | Afstanden på google og i systemet er ens eller meget tæt på hinanden |  |

Test Case 2. 8 – Check af korrekt Compass data

**Pre condition**: GPS Systemet er slået til og virker

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Systemet åbner |  |
| 2 | Gå i Debug mode | Systemet åbner en scene, med oplysninger skrevet ud på skærmen |  |
| 3 | Kotroller givende kompas retning | Kompas retning står skrevet ud på skermen |  |
| 4 | Kontrollere med et fysisk kompas | Kompas retning på et kompas og i spillet, er den samme eller meget tæt |  |

Test Case 2.9 – Fejlbehandling ved manglende GPS

**Pre condition**: GPS Systemet er slået fra

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Systemet åbner |  |
| 2 | Gå i Debug mode | Systemet åbner en scene, med oplysninger skrevet ud på skærmen |  |
| 3 | Læs din nuværenden lokations data | Systemet infomere om at lokations data ikke er slået til |  |

Test Case 2.10 – brug af GPS uden Internet

**Pre condition**: GPS Systemet er slået til

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Systemet åbner |  |
| 2 | Gå ind på Skattejagt scnene | Skattejagt scenen åbner op |  |
| 3 | Slå mobildata eller wifi fra din telefon | Systemet forbliver uændret da det brugte gps data køre uden internet |  |

Test Case 2.11 – brugeren bevæger sig hurtigt

**Pre condition**: GPS Systemet er slået til

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Systemet åbner |  |
| 2 | Gå i Debug mode | Systemet åbner en scene, med oplysninger skrevet ud på skærmen |  |
| 3 | Bevæg dig hurtigt ved hjælp af et køretøj | Systemet opdatere lokation i realtid uden problemer |  |

Test Case 2.11 – brugeren bevæger sig hurtigt

**Pre condition**: GPS Systemet er slået til

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Systemet åbner |  |
| 2 | Gå i Debug mode | Systemet åbner en scene, med oplysninger skrevet ud på skærmen |  |
| 3 | Gå i flytilstand | Systemet vil ikke kunne finde GPS signal |  |

Test Case 2.12 – implementention test af GPS System

**Pre condition**: brugren er i unity

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Kør GpsSystemTest i unity | Testen går igennem og bliver grøn |  |

Test Case 2.13 – implementention test navigation pilen

**Pre condition**: brugren er i unity

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Kør ArrowDirectionTest i unity | Testen går igennem og bliver grøn |  |

**Test Af: brugeren er inde for spil området**

**Test case**: 3.1– brugeren er uden for spil området og går ikke ind igen

**Pre condition**: burgeren er uden for testzonen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Appen åbner op normalt |  |
| 2. | Vent på systemet får gps signal | Systemet registere at brugeren er uden for spil området og give besked omkring dette |  |
| 3. | systemet blockere spillet | Systemet vil forsat fortælle brugere at de er uden for spil området |  |

**Test case**: 3.2– Normal start

**Pre condition**: brugeren befinder sig inden for spilzonen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åbn appen | Appen åbner og tjekker om brugeren er inden for spilområdet |  |
| 2. | Vent på at systemet starter | Systemet starter normalt og spilleren kan begynde at spille spillet |  |

**Test case**: 3.3– brugeren starter uden for spilområdet og vender tilbage til spilområdet

**Pre condition**: burgeren er uden for testzonen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Appen åbner og tjekker om brugeren er inden for spilområdet |  |
| 2. | Vent på systemet får gps signal | Systemet registere at brugeren er uden for spil området og give besked omkring dette |  |
| 3. | |  | | --- | |  |  |  | | --- | | Gå ind i spillezonen | | Systemet slår notifikationen fra |  |
| 4. | Spillet virker som normalt | Spillet kan spilles som normalt |  |

**Test case**: 3.4– brugeren starter inden for området og går uden for området

**Pre condition**: brugeren befinder sig inden for spilzonen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åbn appen | Appen åbner og tjekker om brugeren er inden for spilområdet |  |
| 2. | Vent på at systemet starter | Systemet starter normalt og spilleren kan begynde at spille spillet |  |
| 3. | Gå uden for spillezonen | Systemet viser en advarsel om at spilleren er uden for området |  |

**Test Af: brugeren af startside  
  
Test case**: Test case 4.1: trykker på skattejagt.

**Pre condition**: appen køre korrekt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2. | Tryk på ”skattejagt” | Appen går ind i skattejagt scenen |  |

**Test case**: Test case 4.2: kan returnere fra skattejagt

**Pre condition**: appen køre korrekt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2. | Tryk på ”skattejagt” | Appen går ind i skattejagt scenen |  |
| 3. | Tryk på det røde kryds i øverste højre hjørne | Appen går tilbage til start siden |  |

**Test case**: Test case 4.3: trykker på Skattekammer.

**Pre condition**: appen køre korrekt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2. | Tryk på  ” Skattekammer” | Appen går ind i Skattekammer scenen |  |

**Test case**: Test case 4.4: kan returnere fra Skattekammer

**Pre condition**: appen køre korrekt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2. | Tryk på  ” Skattekammer” | Appen går ind i Skattekammer scenen |  |
| 3. | Tryk på det røde kryds i øverste højre hjørne | Appen går tilbage til start siden |  |

**Test case**: Test case 4.5: trykker på Butik.

**Pre condition**: appen køre korrekt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2. | Tryk på ” Butik” | Appen går ind i Butik scenen |  |

**Test case**: Test case 4.6: kan returnere fra Butik

**Pre condition**: appen køre korrekt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2. | Tryk på ” Butik” | Appen går ind i Butik scenen |  |
| 3. | Tryk på det røde kryds i øverste højre hjørne | Appen går tilbage til start siden |  |

**Test case**: Test case 4.6: trykker på Debug.

**Pre condition**: appen køre korrekt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2. | Tryk på ”Debug” | Appen går ind i Debug scenen |  |

**Test case**: Test case 4.6: kan returnere fra Debug

**Pre condition**: appen køre korrekt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2. | Tryk på ” Debug” | Appen går ind i Debug scenen |  |
| 3. | Tryk på det røde kryds i øverste højre hjørne | Appen går tilbage til start siden |  |

**Test Af: brugeren af Juveler**

**Test case**: 5.1 – spawn af juvler

**Pre condition**: appen køre korrekt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2 | Tryk på skattejagt scenen | Appen går ind i skattejagt scenen |  |
| 3. | Afvent spawning af juvel | Juveler spawner omkring spilleren efter omkring 10-12 minutter |  |
| 4. | Se juvel spawner | Juvel er tydeligt spawnet ind omkring spillernes position |  |

**Test case**: 5.2 – interaction med juvler

**Pre condition**: appen køre korrekt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2 | Tryk på skattejagt scenen | Appen går ind i skattejagt scenen |  |
| 3. | Afvent spawning af juvel | Juveler spawner omkring spilleren efter omkring 10-12 minutter |  |
| 4. | Se juvel spawner | Juvel er tydeligt spawnet ind omkring spillernes position |  |
| 5. | Tryk på juvelen | Juvelen vil forsvinde igen og brugeren vil havde modtaget en mængde af guld |  |

**Test case**: 5.3 – juvel kan ikke spawn

**Pre condition**: appen køre korrekt, men der er igen flade planes omkring spilleren

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2 | Tryk på skattejagt scenen | Appen går ind i skattejagt scenen |  |
| 3. | Afvent spawning af juvel | Juveler spawner omkring spilleren efter omkring 10-12 minutter |  |
| 4. | Appen kan ikke finde et plan | Appen forsøger forsat at finde et sted at spawn juvelen ind |  |

**Test case**: 5.4 – juvel finder senere et plan

**Pre condition**: appen køre korrekt,

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2 | Tryk på skattejagt scenen | Appen går ind i skattejagt scenen |  |
| 3. | Afvent spawning af juvel | Juveler spawner omkring spilleren efter omkring 10-12 minutter |  |
| 4. | Appen kan ikke finde et plan | Appen forsøger forsat at finde et sted at spawn juvelen ind |  |
| 5. | Flyt kammerat til et område et fladt plan | Systemet vil finde et fladt plan og spawne juvelen der |  |

**Test case**: 5.5 – implementention test af ArObjecter

**Pre condition**: brugeren er i unity

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Kør ARObjectSpawnTest | Testen går igennem og bliver grøn |  |

**Test Af: brugeren af Kongekroner**

**Test case**: 6.1 – spawn af kongekrone

**Pre condition**: appen køre korrekt og brugeren er ved en specielt location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2 | Tryk på skattejagt scenen | Appen går ind i skattejagt scenen |  |
| 3. | Afvent spawning af kongekrone | Kongekrone spawner ind nær den specielle location |  |

**Test case**: 6.2 – interektion af kongekrone

**Pre condition**: appen køre korrekt og brugeren er ved en specielt location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2 | Tryk på skattejagt scenen | Appen går ind i skattejagt scenen |  |
| 3. | Afvent spawning af kongekrone | Kongekrone spawner ind nær den specielle location |  |
| 4. | Tryk på kongekronen | Kongekornen forsvinder og et minispil vil komme op på skermen |  |

**Test case**: 6.3 – brugeren vender den forkerte vej

**Pre condition**: appen køre korrekt og brugeren er ved en specielt location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2 | Tryk på skattejagt scenen | Appen går ind i skattejagt scenen |  |
| 3. | Kig væk fra den speceille location | Appen vil registrere at brugeren ikke kigge mod location, og spawner derfor ikke en kongekrone |  |

**Test case**: 6.4 – brugeren vender den forkerte vej men vender sig om

**Pre condition**: appen køre korrekt og brugeren er ved en specielt location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Appen åbner op på startside |  |
| 2 | Tryk på skattejagt scenen | Appen går ind i skattejagt scenen |  |
| 3. | Kig væk fra den speceille location | Appen vil registrere at brugeren ikke kigge mod location, og spawner derfor ikke en kongekrone |  |
| 4. | Vend dig mod location | Appen vil registrere at du kigger mod locationen og spawner kongekornen |  |

**Test Af: brugeren af MiniSpil**

**Test case**: 7.1. Kan aktivere kingclicker mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
|  | Åben appen | app starter op |  |
|  | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
|  | Klik på kongekronen | Appen åbner kingclicker |  |

**Test case**: 7.2. Kan aktivere flappyking mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
|  | Åben appen | app starter op |  |
|  | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
|  | Klik på kongekronen | Appen åbner flappyking |  |

**Test case**: 7.3. Kan aktivere catchking mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
|  | Åben appen | app starter op |  |
|  | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
|  | Klik på kongekronen | Appen åbner catchking |  |

**Test case**: 7.4. Kan spille kingclicker mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | app starter op |  |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner kingclicker |  |
| 4. | Spil kingclicker | Appen åbner en kongekrone på skærmen |  |

**Test case**: 7.5. Kan spille flappyking mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | app starter op |  |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner flappyking |  |
| 4. | Spil flappyking | Appen åbner en flappyking spil |  |

**Test case**: 7.6. Kan spille catchking mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | app starter op |  |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner catchking |  |
| 4. | Spil catchking | Kongekroner og bomber falder ned over skrærmen |  |

**Test case**: 7.7. Kan vinde guld i kingclicker mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | app starter op |  |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner kingclicker |  |
| 4. | Spil kingclicker | Appen åbner en kongekrone på skærmen |  |
| 5. | Klick på kongekornen | Spilleren vil modtage guld, får hver gang der trykkes på kongekronen |  |

**Test case**: 7.8. Kan vinde guld i flappyking mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | app starter op |  |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner flappyking |  |
| 4. | Spil flappyking | Appen åbner en flappyking spil |  |
| 5. | Få kronenen til at komme igenem de 2 rør | Spilleren vil modtage guld for hvert par af rør som der flyves igennem |  |

**Test case**: 7.9. Kan vinde guld i catchking mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | app starter op |  |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner catchking |  |
| 4. | Spil catchking | Kongekroner og bomber falder ned over skrærmen |  |
| 5. | Tryk på en kongekrone | Spilleren vil modtage guld for hver kongekrone der trykkes på |  |

**Test case**: 7.10. Kan tabe i kingclicker mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | app starter op |  |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner kingclicker |  |
| 4. | Spil kingclicker | Appen åbner en kongekrone på skærmen |  |
| 5. | Lad tiden løbe ud | Spillet vil automatisk lukke når der ikke er mere tid |  |

**Test case**: 7.11. Kan tabe i flappyking mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | app starter op |  |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner flappyking |  |
| 4. | Spil flappyking | Appen åbner en flappyking spil |  |
| 5. | Flyv ind i et rør | Spillet vil lukke når spillere rammer ind i et rør |  |

**Test case**: 7.12. Kan tabe i catchking mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | app starter op |  |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner catchking |  |
| 4. | Spil catchking | Kongekroner og bomber falder ned over skrærmen |  |
| 5. | Tryk på en bombe | Spillet vil lukke når spilleren rør en bombe |  |

**Test case**: 7.13. holder kongenkronen inde i kingclicker mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | app starter op |  |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner kingclicker |  |
| 4. | Spil kingclicker | Appen åbner en kongekrone på skærmen |  |
| 5. | Tryk og hold på kongekronen | Spillet vil kun registrere det som et enkelt tryk, og spilleren vil kun få guld derefter |  |

**Test case**: 7.14. kolder fingeren inde i flappyking mingame

**Pre condition**: spilleren er ved et Event Location

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | app starter op |  |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen |  |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner flappyking |  |
| 4. | Spil flappyking | Appen åbner en flappyking spil |  |
| 5. | Tryk og hold på skermen | Spillet vil kun registrere det som et enkelt tryk og kongekrone vil falde mod jorden og spilleren taber spillet |  |

**Test Af: brugeren af shoppen**

**Test case**: 8.1 Køber en item uden nok guld

**Pre condition**: Spilleren har ikke nok guld, og der er items I shoppen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Start appen | Systemet starter |  |
| 2. | Gå ind I shoppen | En shop scene med vare åbnner |  |
| 3. | Klick på køb af et produkt | System registrere du ikke har nok guld, og intet ændre sig |  |
| 4. | Gå ind i skatte kammerscenen | Det forsøgt købte produkt er ikke tilgægngelig i scenen |  |

**Test case**: 8.2 Køber en item med tilstrækkeligt guld

**Pre condition**: Spilleren har nok guld, og der er items I shoppen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Start appen | Systemet starter |  |
| 2. | Gå ind I shoppen | En shop scene med vare åbnner |  |
| 3. | Klick på køb, af et produkt | Systemet fjerne produktet fra butikken og tilføje det til din inventory |  |
| 4. | Gå ind i skattekammerscenen | Det købte produkt kan nu findes og bruges i scene |  |

**Test case**: 8.3 Køber flere item med nok guld

**Pre condition**: Spilleren har nok guld, og der er items I shoppen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Start appen | Systemet starter |  |
| 2. | Gå ind I shoppen | En shop scene med vare åbnner |  |
| 3. | Klick på køb af et produkt | Det købte produkt kan nu findes og bruges i scene |  |
| 4. | Klick på et nyt køb af et produkt | Det købte produkt kan nu findes og bruges i scene |  |
| 4. | Gå ind i skattekammerscenen | De købte produkter kan nu findes og bruges i scene |  |

**Test case**: 8.4 butik gemmer købet af vare på tværs af sessioner

**Pre condition**: Spilleren har nok guld, og der er items I shoppen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Start appen | Systemet starter |  |
| 2. | Gå ind I shoppen | En shop scene med vare åbnner |  |
| 3. | Klick på køb, af et produkt | Systemet fjerne produktet fra butikken og tilføje det til din inventory |  |
| 4. | Gå ind i skattekammerscenen | Det købte produkt kan nu findes og bruges i scene |  |
| 5. | Luk appen helt | Appen lukkes |  |
| 6. | Start appen igen | Systemet starter, og indlæser købte items |  |
| 7. | Gå ind i skattekammerscenen | Det købte produkt kan stadig findes og bruges i scene |  |

**Test case**: 8.5 forsøg af at købe samme item flere gange

**Pre condition**: Spilleren har nok guld, og der er items I shoppen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Start appen | Systemet starter |  |
| 2. | Gå ind I shoppen | En shop scene med vare åbnner |  |
| 3. | Klick på køb, af et produkt | Systemet fjerne produktet fra butikken og tilføje det til din inventory |  |
| 4. | Produketet forsvinder fra shoppen | Produktet vil ikke længere være muligt at købe, så brugeren kan ikke købe produktet flere gange |  |

**Test case**: 8.6 korrekt fremvisning af guld før og efter

**Pre condition**: Spilleren har nok guld, og der er items I shoppen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Start appen | Systemet starter |  |
| 2. | Gå ind I shoppen | En shop scene med vare åbnner |  |
| 3. | Noter guldmængde | Guld mængde vises korrekt |  |
| 4. | Klick på køb, af et produkt | Systemet fjerne produktet fra butikken og tilføje det til din inventory |  |
| 5. | Bekræft ny guldmængde | Mængden af guld matcher tidligere guld fratrukket købte vares pris |  |

**Test Af: facefiltre**

**Test case**: 9.1 - AR prefab vises korrekt ved start

**Pre condition**: tilladelse til brug af kammera er givet, og brugeren har facefiltere

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | System starter |  |
| 2. | Gå ind I SkatteKammera og vælg et face filtere | ansigtsfilter placeres over ansigt korrekt |  |

**Test case**: 9.2 - Skift til næste face-prefab

**Pre condition**: tilladelse til brug af kammera er givet og Flere prefabs er i listen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | System starter |  |
| 2. | Gå ind I SkatteKammera og vælg et face filtere | ansigtsfilter placeres over ansigt korrekt |  |
| 3. | Tryk på næste knappen | Et nyt ansigtsfilter bliver placeret på ansigtet |  |

**Test case**: 9.3 - Skift til forrige face-prefab

**Pre condition**: tilladelse til brug af kammera er givet og Flere prefabs er i listen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | System starter |  |
| 2. | Gå ind I SkatteKammera og vælg et face filtere | ansigtsfilter placeres over ansigt korrekt |  |
| 3. | Tryk på næste knappen | Et nyt ansigtsfilter bliver placeret på ansigtet |  |
| 4. | Tryk på forrige knappen | Det tidligere ansigt bliver placeret på ansigtet |  |

**Test case**: 9.4 - AR prefab med animationer virker

**Pre condition**: tilladelse til brug af kammera er givet og brugren har et animeret face filtre

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | System starter |  |
| 2. | Gå ind I SkatteKammera og vælg et face filtere med animationenr | ansigtsfilter placeres over ansigt korrekt og animationen starter korrekt |  |

**Test case**: 9.5 – Test af flere personer I billedet

**Pre condition**: tilladelse til brug af kammera er givet og brugren har et face filtre

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | System starter |  |
| 2. | Hver to personer i billedet | To personer fremvises i kammerat |  |
| 3. | Gå ind I SkatteKammera og vælg et face filtere | ansigtsfilter placeres kun over nærmeste persons ansigt |  |

**Test case**: 9.6 – Test af skift af person I billedet

**Pre condition**: tilladelse til brug af kammera er givet og brugren har et face filtre

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | System starter |  |
| 2. | Hver to personer i billedet | To personer fremvises i kammerat |  |
| 3. | Gå ind I SkatteKammera og vælg et face filtere | ansigtsfilter placeres kun over nærmeste persons ansigt |  |
| 4. | Flyt rundt på så den anden person er nærmest billedet | Systemet vil forsat havde ansigtet på den brugere som havde ansigtet på før |  |
| 5. | Skift ansigtsfilteret | Et nyt ansigt vil blive valgt og vil nu blive placeret på personen forrest i billedet |  |

**Test Af: brugeren kammerat**

**Test case**: Test case 10.1: Der er ikke før givet tilladelse til at bruge kamera,

**Pre condition**: Spilleren åbner app’en for første gang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for app’en | Appen starter og viser en besked om tilladelse til at tilgå kamera |  |

**Test case**: Test case 10.2: Der er før givet tilladelse til at bruge kammera,

**Pre condition**: Spilleren åbner app’en efter før at have givet tilladelse til at bruge kammera

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for app’en | Appen tænder og starter programmet på start siden |  |

**Test case**: Test case 10.3: Der er ikke før givet tilladelse til at bruge kammera, og spilleren acceptere

**Pre condition**: Spilleren åbner app’en for første gang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for app’en | Appen starter og viser en besked om tilladelse til at tilgå kammera lokation |  |
| 2 | Giv app’en tilladelse til at tilgå kammera | Appen tænder og starter kammerat |  |

**Test case**: Test case 10.4: Der er ikke før givet tilladelse til at bruge kammera, og spilleren giver ikke tilladelse til at bruge kammea.

**Pre condition**: Spilleren åbner app’en for første gang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for app’en | Appen starter og viser en besked om tilladelse til at tilgå kammera |  |
| 2 | Giv ikke app’en tilladelse til at bruge kammera | Appen slukker og går ud af programmet |  |

**Test case**: Test case 10.5: Der bliver fjernet tilladelse senere i brug af appen

**Pre condition**: spilleren har før åbnet appen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for app’en | Appen starter op |  |
| 2 | Giv app’en tilladelse til at tilgå kamera | Appen tænder og starter programmet |  |
| 3. | går ind i telefonens indstillinger og fjerner tilladelsen | Appen registrerer manglende kammera og spørger om tilladelse igen ved start. |  |

**Test case**: test 10.6 Billede tages og gemmes i kammerarulle

**Pre condition**: tilladelse til brug af kammera er givet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op |  |
| 2. | Gå ind I skattekammeret | Systemet fremviser et selfiekamera |  |
| 3. | Tryk på billede knappen | UI forsvinder, og En besked vises (toast): "Billede gemt ..." |  |
| 4. | Gå i kammerarulle | Billedet ligger nu i kammerarulle |  |

**Test case**: test 10.7 Knapper skjules under billedetagning

**Pre condition**: tilladelse til brug af kammera er givet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op |  |
| 2. | Gå ind I skattekammeret og videre til kammerat | Systemet fremviser et selfiekamera |  |
| 3. | Tryk på billede knappen | UI forsvinder, og En besked vises (toast): "Billede gemt ..." |  |
| 4. | Afvent | Ui kommer tilbage på skeremen |  |

**Test Af: HighScore System**

**Test case**: test 11.1 brugen har ingen point og prøver at submitte

**Pre condition**: brugen har ingen point i spillet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op |  |
| 2. | Tryk på submit system | Skriv et navn i feltet og tryk submit |  |
| 3. | Gå ind i highscore siden | Hent highscore ned, din highscore vil ikke være registeret da den fra sortere score på 0 |  |

**Test case**: test 11.2 brugen har point og submitter

**Pre condition**: brugen har point i spillet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op |  |
| 2. | Tryk på submit system | Skriv et navn i feltet og tryk submit |  |
| 3. | Gå ind i highscore siden | Hent highscore ned, din highscore vil være registeret |  |

**Test case**: test 11.3 brugeren submitter mere end en gang

**Pre condition**: brugen har point i spillet brugeren har supmittet før

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op |  |
| 2. | Tryk på submit system | Skriv et navn i feltet og tryk submit |  |
| 3. | Gå ind i highscore siden | Hent highscore ned, begge dine score vil være i highscore vil være registeret |  |

**Test case**: test 11.4 brugen prøver at indputte specialtegn

**Pre condition**: brugen har point i spillet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op |  |
| 2. | Tryk på submit system | Submit siden åbner |  |
| 3. | Skriv specialtegn, og andre typer tegn som (# . ! = ) | Tekstfeltet godkender ikke brugen af specialtegn og de vil ikke blive med regnet |  |

**Test case**: test 11.5 brugen prøver at indputte i scorefeltet

**Pre condition**: brugen har point i spillet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op |  |
| 2. | Tryk på submit system | Submit siden åbner |  |
| 3. | Forsøg at ændre i  Score systemet | Systemet tillader ikke brugere at ændre i score |  |

**Test case**: test 11.6 brugen inputter et allerade eksisterene navn

**Pre condition**: brugen har point i spillet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op |  |
| 2. | Tryk på submit system | Submit siden åbner |  |
| 3. | Indsæt et navn som allerede er i leaderboardet | Begge submits ville være registeret i highscore siden |  |

**Test case**: test 11.7 registering af point

**Pre condition**: brugen har ikke point i spillet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op |  |
| 2. | Tryk på submit system | Submit siden åbner |  |
| 3. | Registrere mængden af point | Mængden af point står på skermen |  |
| 4. | Gå i skattejagt og tjen point (point gives ved at optjene guld) | Guld bliver registeret fremvist på skærmen og point bliver gemt i baggrunden |  |
| 5. | Gå ind i submit igen | Mængden af point vil nu være ændret til den givende mængde point |  |

**Test case**: test 11.8 brugeren forlader spillet og kommer tilbage

**Pre condition**: brugen har point i spillet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op |  |
| 2. | Tryk på submit system | Submit siden åbner |  |
| 3. | Noter score | Scoren står skrevet ud på skærmen |  |
| 4. | Luk appen helt | Appen lukker |  |
| 5. | Åbne appen og gå ind i submit igen | Pointene forbliver uændret |  |

**Test case**: test 11.9 brugeren burger guld

**Pre condition**: brugen har point og guld i spillet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op |  |
| 2. | Tryk på submit scenen | Submit siden åbner |  |
| 3. | Noter score | Scoren står skrevet ud på skærmen |  |
| 4. | Gå i shoppen og køb et item | Guldet vil ændre sig og du vil modtage de købte produkt |  |
| 5. | Gå tilbage i submit scenen | Scoren forbliv uændret |  |

**Test case**: test 11.10 brugeren prøver at inputte for mange tegn

**Pre condition**: brugen har point

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op |  |
| 2. | Tryk på submit scenen | Submit siden åbner |  |
| 3. | Forsøg at inputte mere end 10 tegn | Input feltet vil ikke tillade input af mere end 10 tegn |  |