**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 appen for første gang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for appen | Appen starter og viser en besked om tilladelse til at tilgå GPS-lokation | Godkendt |

**Test case**: Test case 1.2: Der er før givet tilladelse til at bruge GPS.

**Pre-condition**: Spilleren åbner appen efter før at have givet tilladelse til at bruge GPS.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for appen | Appen tænder og starter programmet på start siden | Godkendt |

**Test case**: Test case 1.3: Der er ikke før givet tilladelse til at bruge GPS, og spilleren accepterer.

**Pre-condition**: Spilleren åbner appen for første gang

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

**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 appen for første gang.

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

**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 appen | Appen starter op | Godkendt |
| 2 | Giv appen tilladelse til at tilgå GPS-lokation | Appen tænder og starter programmet på start siden | Godkendt |
| 3. | Gå ind i telefonens indstillinger og fjern tilladelsen | Appen registrerer manglende GPS-adgang og spørger om tilladelse igen ved start. | Godkendt |

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

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 | Godkendt |
| 2 | Gå henimod til fremvist position | Systemet registrerer at brugeren bevæger sig mod lokation | Godkendt |
| 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 | Godkendt |
| 4 | Gå hen mod lokationen | Systemet registeret at brugeren kigger i den rigtige retning, og laver et objekt som kan trykkes på | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2 | Gå hen til fremvist position | Systemet registrerer at brugeren er ved specifik lokation | Godkendt |
| 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 | Godkendt |

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 | Godkendt |
| 2 | Åben appen | Systemet åbner | Godkendt |
| 3 | Afvent opstart | System registrerer at den ikke kan finde GPS lokation | Godkendt |
| 4 | Modtag besked | Systemet informerer omkring af den ikke kan finde et GPS-signal, og anmode om at GPS tilladelse | Godkendt |
| 5 | Luk appen | Appen lukker | Godkendt |

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 | Godkendt |
| 2 | Åbenappen | Systemet åbner | Godkendt |
| 3 | Afvent opstart | Sysstem registrerer at den ikke kan finde GPS lokation | Godkendt |
| 4 | Modtag besked | Systemet informerer 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 | Godkendt |
| 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 | Godkendt |

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 | Godkendt |
| 2 | Gå i Debug mode | Systemet åbner en scene, med oplysninger skrevet ud på skærmen | Godkendt |
| 3 | Læs din nuværende lokations data | Lokations data står tilgængeligt på skærmen | Godkendt |
| 4 | Læs info omkring nærmeste lokation | Lokations data står tilgængeligt på skærmen | Godkendt |
| 5 | Gå på google og slå nærmeste lokation til og sammenligne | Nuværende lokation matcher med info fra google | Godkendt |

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

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 | Godkendt |
| 2 | Gå i Debug mode | Systemet åbner en scene, med oplysninger skrevet ud på skærmen | Godkendt |
| 3 | Kontroller givende kompas retning | Kompas retning står skrevet ud på skærmen | Godkendt |
| 4 | Kontrollere med et fysisk kompas | Kompas retning på et kompas og i spillet, er den samme eller meget tæt | Godkendt |

Test Case 2.9 – Fejlbehandling ved manglende GPS.

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Åben appen | Systemet åbner | Appen åbner ikke op uden tilladelse af GPS |
| 2 | Gå i Debug mode | Systemet åbner en scene, med oplysninger skrevet ud på skærmen |  |
| 3 | Læs din nuværende lokations data | Systemet informerer 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 | Godkendt |
| G | Gå ind på Skattejagt scene | Skattejagt scenen åbner op | Godkendt |
| 3 | Slå mobildata eller wi-fi fra din telefon | Systemet forbliver uændret da det brugte GPS data køre uden internet | Godkendt |

Test Case 2.11 – Brugeren bevæger sig hurtigt.

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

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

Test Case 2.11 – brugeren bevæger sig hurtigt.

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

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

Test Case 2.12 – Implementation test af GPS-system.

**Pre-condition**: Brugeren er i Unity.

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

Test Case 2.13 – Implementation test navigation pilen.

**Pre-condition**: brugeren er i Unity

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

**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 | Godkendt |
| 2. | Vent på systemet får GPS-signal | Systemet registeret at brugeren er uden for spil området og give besked omkring dette | Ikke implementeret |
| 3. | systemet blokerer spillet | Systemet vil forsat fortælle brugere at de er uden for spil området | Ikke implementeret |

**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 | Godkendt |
| 2. | Vent på at systemet starter | Systemet starter normalt og spilleren kan begynde at spille spillet | Godkendt |

**Test case**: 3.3 - Brugeren starter uden for spilområdet og vender tilbage til spilområdet.

**Pre-condition**: Brugeren er uden for testzonen.

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

**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 | Godkendt |
| 2. | Vent på at systemet starter | Systemet starter normalt og spilleren kan begynde at spille spillet | Godkendt |
| 3. | Gå uden for spillezonen | Systemet viser en advarsel om at spilleren er uden for området | Ikke implementeret |

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

**Pre-condition**: Appen kører korrekt

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

**Test case**: Test case 4.2- Kan returnere fra skattejagt.

**Pre-condition**: Appen kører korrekt.

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

**Test case**: Test case 4.3 - Trykker på Skattekammer.

**Pre-condition**: Appen kører korrekt.

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

**Test case**: Test case 4.4 - Kan returnere fra Skattekammer.

**Pre-condition**: Appen kører korrekt.

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

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

**Pre-condition**: Appen kører korrekt.

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

**Test case**: Test case 4.6 - Kan returner fra Butik.

**Pre-condition**: Appen kører korrekt.

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

**Test case**: Test case 4.6 - Trykker på Debug.

**Pre-condition**: Appen kører korrekt.

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

**Test case**: Test case 4.6 - Kan returnere fra Debug.

**Pre-condition**: Appen kører korrekt.

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

**Test Af: brugeren af Juveler**

**Test case**: 5.1 – Spawn af juveler.

**Pre-condition**: Appen kører korrekt.

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

**Test case**: 5.2 – Interaktion med juveler.

**Pre-condition**: Appen kører korrekt.

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

**Test case**: 5.3 – Juvel kan ikke spawn.

**Pre-condition**: Appen køre korrekt, men der er ingen flade planes omkring spilleren.

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

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

**Test case**: 5.5 – Implementation test af ArObjecter.

**Pre-condition**: Brugeren er i unity.

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

**Test Af: brugeren af Kongekroner**

**Test case**: 6.1 – Spawn af kongekrone.

**Pre-condition**: Appen kører korrekt og brugeren er ved en speciel location.

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

**Test case**: 6.2 – Interaktion af kongekrone.

**Pre-condition**: Appen kører korrekt og brugeren er ved en speciel location.

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

**Test case**: 6.3 – Brugeren vender den forkerte vej.

**Pre-condition**: Appen køre korrekt og brugeren er ved en speciel lokation.

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

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

**Pre-condition**: Appen kører korrekt og brugeren er ved en speciel lokation.

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

**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 | Godkendt |
|  | Gå i skattejagt | Appen åbner skattejagt scenen | Godkendt |
|  | Klik på kongekronen | Appen åbner kingclicker | Godkendt |

**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 | Godkendt |
|  | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen | Godkendt |
|  | Klik på kongekronen | Appen åbner flappyking | Godkendt |

**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 | Godkendt |
|  | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen | Godkendt |
|  | Klik på kongekronen | Appen åbner catchking | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen | Godkendt |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner kingclicker | Godkendt |
| 4. | Spil kingclicker | Appen åbner en kongekrone på skærmen | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen | Godkendt |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner Flappyking | Godkendt |
| 4. | Spil Flappyking | Appen åbner en Flappyking spil | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå i skattejagt | appen åbner skatte jag scenen | Godkendt |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner catchking | Godkendt |
| 4. | Spil catchking | Kongekroner og bomber falder ned over skærmen | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå i skattejagt | Appen åbner skatte jag scenen | Godkendt |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner kingclicker | Godkendt |
| 4. | Spil kingclicker | Appen åbner en kongekrone på skærmen | Godkendt |
| 5. | Klick på kongekronen | Spilleren vil modtage guld, får hver gang der trykkes på kongekronen | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå i skattejagt | Appen åbner skatte jag scenen | Godkendt |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner flappyking | Godkendt |
| 4. | Spil flappyking | Appen åbner en flappyking spil | Godkendt |
| 5. | Få kronen til at komme igennem de 2 rør | Spilleren vil modtage guld for hvert par af rør som der flyves igennem | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå i skattejagt | Appen åbner skatte jag scenen | Godkendt |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner catchking | Godkendt |
| 4. | Spil catchking | Kongekroner og bomber falder ned over skrærmen | Godkendt |
| 5. | Tryk på en kongekrone | Spilleren vil modtage guld for hver kongekrone der trykkes på | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå i skattejagt | Appen åbner skatte jag scenen | Godkendt |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner kingclicker | Godkendt |
| 4. | Spil kingclicker | Appen åbner en kongekrone på skærmen | Godkendt |
| 5. | Lad tiden løbe ud | Spillet vil automatisk lukke når der ikke er mere tid | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå i skattejagt | Appen åbner skatte jag scenen | Godkendt |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner flappyking | Godkendt |
| 4. | Spil flappyking | Appen åbner en flappyking spil | Godkendt |
| 5. | Flyv ind i et rør | Spillet vil lukke når spillere rammer ind i et rør | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå i skattejagt | Appen åbner skatte jag scenen | Godkendt |
| 3. | Klik på kongekronen | Appen åbner catchking | Godkendt |
| 4. | Spil catchking | Kongekroner og bomber falder ned over skrærmen | Godkendt |
| 5. | Tryk på en bombe | Spillet vil lukke når spilleren rør en bombe | Godkendt |

**Test case**: 7.13. Holder kongekronen inde i kingclicker mingame.

**Pre-condition**: Spilleren er ved et Event Location.

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

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

**Pre-condition**: Spilleren er ved et Event Location.

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

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå ind I shoppen | En shop scene med vare åbner | Godkendt |
| 3. | Klick på køb af et produkt | System registrerer du ikke har nok guld, og intet ændre sig | Godkendt |
| 4. | Gå ind i skatte kammerscenen | Det forsøgt købte produkt er ikke tilgængelig i scenen | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå ind I shoppen | En shop scene med vare åbner | Godkendt |
| 3. | Klick på køb, af et produkt | Systemet fjerne produktet fra butikken og tilføje det til din inventory | Godkendt |
| 4. | Gå ind i skattekammerscenen | Det købte produkt kan nu findes og bruges i scene | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå ind I shoppen | En shop scene med vare åbner | Godkendt |
| 3. | Klik på køb af et produkt | Det købte produkt kan nu findes og bruges i scene | Godkendt |
| 4. | Klik på et nyt køb af et produkt | Det købte produkt kan nu findes og bruges i scene | Godkendt |
| 4. | Gå ind i skattekammerscenen | De købte produkter kan nu findes og bruges i scene | Godkendt |

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

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå ind I shoppen | En shop scene med vare åbner | Godkendt |
| 3. | Klik på køb, af et produkt | Systemet fjerne produktet fra butikken og tilføje det til din inventory | Godkendt |
| 4. | Produktet forsvinder fra shoppen | Produktet vil ikke længere være muligt at købe, så brugeren kan ikke købe produktet flere gange | Godkendt |

**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 | Godkendt |
| 2. | Gå ind I shoppen | En shop scene med vare åbner | Godkendt |
| 3. | Noter guldmængde | Guld mængde vises korrekt | Godkendt |
| 4. | Klik på køb, af et produkt | Systemet fjerne produktet fra butikken og tilføje det til din inventory | Godkendt |
| 5. | Bekræft ny guldmængde | Mængden af guld matcher tidligere guld fratrukket købte vares pris | Godkendt |

**Test Af: facefiltre**

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

**Pre-condition**: Tilladelse til brug af kamera er givet, og brugeren har facefiltere

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

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

**Pre-condition**: Tilladelse til brug af kamera er givet og flere prefabs er i listen.

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

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

**Pre-condition**: Tilladelse til brug af kamera er givet og flere prefabs er i listen.

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

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

**Pre-condition**: Tilladelse til brug af kamera er givet og brugeren har et animeret face filtre.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | System starter | Godkendt |
| 2. | Gå ind I SkatteKammer og vælg et face filter med animationer | Ansigtsfilter placeres over ansigt korrekt og animationen starter korrekt | Godkendt |

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

**Pre-condition**: Tilladelse til brug af kamera er givet og brugeren har et face filter.

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

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

**Pre-condition**: Tilladelse til brug af kamera er givet og brugeren har et face filter.

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

**Test Af: brugerens kamera**

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

**Pre-condition**: Spilleren åbner appen for første gang.

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

**Test case**: Test case 10.2: Der er før givet tilladelse til at bruge kamera.

**Pre-condition**: Spilleren åbner appen efter før at have givet tilladelse til at bruge kamera.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1 | Tænd for appen | Appen tænder og starter programmet på start siden | Godkendt |

**Test case**: Test case 10.3: Der er ikke før givet tilladelse til at bruge kamera, og spilleren accepterer.

**Pre-condition**: Spilleren åbner appen for første gang.

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

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

**Pre-condition**: Spilleren åbner appen for første gang.

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

**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 appen | Appen starter op | Godkendt |
| 2 | Giv appen tilladelse til at tilgå kamera | Appen tænder og starter programmet | Godkendt |
| 3. | går ind i telefonens indstillinger og fjerner tilladelsen | Appen registrerer manglende kamera og spørger om tilladelse igen ved start. | Godkendt |

**Test case**: test 10.6 - Billede tages og gemmes i kamerarulle.

**Pre-condition**: Tilladelse til brug af kamera er givet.

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

**Test case**: test 10.7 - Knapper skjules under billedtagning

**Pre-condition**: Tilladelse til brug af kamera er givet.

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

**Test Af: HighScore System**

**Test case**: test 11.1 - Brugeren har ingen point og prøver at submitte.

**Pre-condition**: Brugeren har ingen point i spillet.

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

**Test case**: test 11.2 - Brugeren har point og submitter.

**Pre-condition**: Brugeren har point i spillet.

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

**Test case**: test 11.3 - Brugeren submitter mere end en gang.

**Pre-condition**: Brugeren har point i spillet brugeren har submittet før.

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

**Test case**: test 11.4 - Brugeren prøver at indsætte specialtegn.

**Pre-condition**: Brugeren har point i spillet.

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

**Test case**: test 11.5 - Brugeren prøver at indsætte i scorefeltet.

**Pre-condition**: Brugeren har point i spillet

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

**Test case**: test 11.6 - Brugeren indsætter et allerede eksisterende navn.

**Pre-condition**: Brugeren har point i spillet.

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

**Test case**: test 11.7 - Registrering af point.

**Pre-condition**: Brugeren har ikke point i spille.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Step | Action | Reaction | Result |
| 1. | Åben appen | Systemet starter op | Godkendt |
| 2. | Tryk på submit system | Submit siden åbner | Godkendt |
| 3. | Registrere mængden af point | Mængden af point står på skærmen | Godkendt |
| 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 | Godkendt |
| 5. | Gå ind i submit igen | Mængden af point vil nu være ændret til den givende mængde point | Godkendt |

**Test case**: test 11.8 - Brugeren forlader spillet og kommer tilbage.

**Pre-condition**: Brugeren har point i spillet.

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

**Test case**: test 11.9 - Brugeren bruger guld.

**Pre-condition**: Brugeren har point og guld i spillet.

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

**Test case**: test 11.10 - Brugeren prøver at indsætte for mange tegn.

**Pre-condition**: Brugeren har point.

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