

В таблице К.1 представлены разработанные тест-кейсы с крайне высоким приоритетом и пройденным статусом.

Таблица К.1 – Тест-кейсы с крайне высоким приоритетом и пройденным статусом

Заглавие и шаги выполнения			Ожидаемый результат			Фактический результат		
1			2			3		
Прохождение игрового приложения								
1. Запустить игру.			1. Запускается игра. Отображается экран загрузки.			1. Игра запущена. Отобразился экран загрузки.		
2. Нажать на кнопку «Закрыть», расположенную на изображении предисловия.			Подгружается изображение, содержащее предисловие, и кнопка «Закрыть».			Подгрузилось изображение, содержащее предисловие, и кнопка «Закрыть».		
3. Нажать на кнопку «Справка».			2. Загружается главное меню игры, содержащее кнопку справки, настройки музыки, кнопку «Играть», кнопку «Выход из игры».			2. Загружено главное меню игры. Главное меню содержит кнопку справки, настройки музыки, кнопку «Играть», кнопку «Выход из игры».		
4. Нажать на кнопку «О программе».			3. Загружается окно справки. Изображены раздел «Общие сведения» с кнопками «О программе», «Об авторах», раздел «Руководство к применению» с кнопками «Кнопка играть», «Кнопка музыка».			3. Загружено окно справки. Изображены раздел «Общие сведения» с кнопками «О программе», «Об авторах», раздел «Руководство к применению» с кнопками «Кнопка играть», «Кнопка музыка».		
5. Нажать на кнопку «Об авторах».			4. Осуществляется переход на страницу «О программе» с основной информацией о приложении.			4. Осуществился переход на страницу «О программе» с основной информацией о приложении.		
6. Нажать на кнопку «Кнопка играть».			5. Осуществляется переход на страницу «Об авторах» с основной информацией о создателях приложения.			5. Осуществился переход на страницу «Об авторах» с основной информацией о создателях приложения.		
7. Нажать на кнопку «Кнопка музыки».			6. Осуществляется переход на страницу «Кнопка играть» с основной информацией о механике игры.			6. Осуществился переход на страницу «Кнопка играть» с основной информацией о механике игры.		
8. Нажать кнопку «Закрыть».			7. Осуществляется переход на страницу «Кнопка музыки» с основной информацией о настройке музыки.			7. Осуществился переход на страницу «Кнопка музыки» с основной информацией о настройке музыки.		
9. Нажать на кнопку «Музыка».			8. Закрывается справка.			8. Закрывается справка.		
10. На сцене «Музыка» нажать на кнопку «Мелодия 2».			9. Загружается сцена «Музыка» с кнопками «Мелодия 1», «Мелодия 2», «Мелодия 3», «Мелодия 4», «Стоп», «Выход».			9. Загружена сцена «Музыка» с кнопками «Мелодия 1», «Мелодия 2», «Мелодия 3», «Мелодия 4», «Стоп», «Выход».		
11. На сцене «Музыка» нажать на кнопку «Стоп».			10. Запускается Мелодия2.mp3.			10. Запущена Мелодия2.mp3.		
12. На сцене «Музыка» нажать на кнопку «Выход».			11. Прекращается воспроизведение Мелодия2.mp3.			11. Прекращено воспроизведение Мелодия2.mp3.		
13. В главном меню нажать кнопку «Играть».			12. Загружается главное меню игры, содержащее кнопку справки, настройки музыки, кнопку «Играть», кнопку «Выход из игры».			12. Загружено главное меню игры. Главное меню содержит кнопку справки, настройки музыки, кнопку «Играть», кнопку «Выход из игры».		
14. Используя для передвижения клавиши «А», «D», «UpArrow», «LeftArrow», «RightArrow», «Space», подойти к правой границе сцены.			13. Загружается сцена «Улица бед». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инвентарь» и текстовое поле со значением «4», показывающее количество больных на сцене.			13. Загружена сцена «Улица бед». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инвентарь» и текстовое поле со значением «4», показывающее количество больных на сцене.		
15. Нажать на кнопку «Инвентарь».			14. Загружается сцена «Лес», содержащая кнопки в виде растений.			14. Загружена сцена «Лес». Сцена содержит кнопки в виде растений.		
16. Нажать на кнопку «Лопух».								
17. Нажать на 6 кнопок «Ведьминский цветок».								
18. Используя для передвижения клавиши «А», «D», «UpArrow», «LeftArrow», «RightArrow», «Space» и курсор мышки перейти на сцену «Улица сред2».								
19. Используя для передвижения клавиши «А», «D», «UpArrow», «LeftArrow», «RightArrow», «Space», подойти к правой границе сцены.								
20. Повторить шаг 15-16 для растений «Зверобой», «Клюква», «Клевер», «Сабельник болотный», «Ведьминский цветок».								
21. Используя для передвижения клавиши «А», «D», «UpArrow», «LeftArrow», «RightArrow», «Space», подойти к левой границе сцены.								
22. Перейти на сцену «Дом доктора».								
23. Подойти к изображению котелка.								

УП ТРПО 2-40 01 01.35.40.18.24 ПЗ

Изм.	
Лист	
№ докум.	
Подпись	
Дата	
УП ТРПО 2-40 01 01.35.40.18.24 ПЗ	
52	Лист

Продолжение таблицы К.1

1	2	3
<p>24. Нажать на кнопку «Котелок».</p> <p>25. Нажать на кнопку «Зверобой».</p> <p>26. Перетянуть изображение «Зверобой» в ячейку в соответствии с рецептом.</p> <p>27. Повторить шаг 24-25 для растений «Лопух», «Клюква», «Клевер», «Сабельник болотный», «Ведьминский цветок».</p> <p>28. Нажать на кнопку «Создать».</p> <p>29. Нажать на кнопку «Снадобье силы».</p> <p>30. Нажать на кнопку «Выход».</p> <p>31. Нажать на кнопку «Выход».</p> <p>32. Используя для передвижения клавиши «А», «D», «UpArrow», «LeftArrow», «RightArrow», «Space» и курсор мышки перейти на сцену «Дом сред 3».</p> <p>33. Подойти к персонажу.</p> <p>34. Нажать на кнопку «Диалог».</p> <p>35. Нажать на кнопку «Далее».</p> <p>36. Нажать на кнопку «Спасти».</p> <p>37. Нажать на кнопку «Выход».</p> <p>38. Отойти от персонажа.</p> <p>39. Нажать на кнопку «Лечить».</p> <p>40. Нажать на кнопку «Снадобье силы».</p> <p>41. Используя для передвижения клавиши «А», «D», «UpArrow», «LeftArrow», «RightArrow», «Space» и курсор мышки перейти на сцену «Дом бед 1».</p> <p>42. Подойти к персонажу.</p> <p>43. Нажать на кнопку «Спасти».</p> <p>44. Нажать на кнопку «Выход».</p> <p>45. Повторить шаг 35.</p> <p>46. Нажать на кнопку «Слухи».</p> <p>47. Повторить шаг 35.</p> <p>48. Нажать на кнопку «Хранение».</p> <p>49. Повторить шаг 35.</p> <p>50. Нажать на кнопку «Выход».</p> <p>51. Повторить шаг 14.</p> <p>52. Нажать на изображение «Дом».</p> <p>53. Нажать на кнопку «Покупка».</p> <p>54. Нажать на кнопку «Зверобой».</p> <p>55. Нажать на кнопку «Дневник».</p> <p>56. Повторить шаг 9.</p>	<p>15. В «Инventарь» количество цветка «Лопух» содержит значение «0», количество зелья «Снадобье силы» содержит значение «0», количество монет содержит значение «0», количество «Ведьминский цветок» содержит значение «0».</p> <p>16. Кнопка «Лопух» исчезает на сцене, в «Инventарь» количество цветка «Лопух» на значение «1».</p> <p>17. Кнопка «Ведьминский цветок» исчезает на сценах, в «Инventарь» количество цветка «Лопух» на значение «6».</p> <p>18. Загружается сцена «Улица сред 2». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «1», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>19. Загружается сцена «Болото», содержащая кнопки в виде растений.</p> <p>20. Повторяется шаг 15-16 для растений «Зверобой», «Клюква», «Клевер», «Сабельник болотный», «Ведьминский цветок».</p> <p>21. Загружается сцена «Улица сред 2». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «1», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>22. Загружается сцена «Дом доктора». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь», «Выход».</p> <p>23. Появляется кнопка «Котелок».</p> <p>24. Загружается сцена «Котелок». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Выход», кнопки растений с полученными числовыми значениями, ячейки для создания зелья, кнопка «Создать».</p> <p>25. Появляется изображение «Зверобой». В «Инventарь» количество цветка «Зверобой» на значение «0».</p> <p>26. Изображение «Зверобой» вставляется в ячейку в соответствии с рецептом.</p> <p>27. Повторяются шаг 24-25 для растений «Лопух», «Клюква», «Клевер», «Сабельник болотный», «Ведьминский цветок».</p>	<p>15. В «Инventарь» количество цветка «Лопух» содержало значение «0», количество зелья «Снадобье силы» содержит значение «0», количество монет содержит значение «0», количество «Ведьминский цветок» содержит значение «0»..</p> <p>16. Кнопка «Лопух» исчезла на сцене. В «Инventарь» количество цветка «Лопух» изменилось на значение «1».</p> <p>17. Кнопка «Ведьминский цветок» исчезла на сценах, в «Инventарь» количество цветка «Лопух» изменилось на значение «6».</p> <p>18. Загружена сцена «Улица сред 2». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «1», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>19. Загружена сцена «Болото». Сцена содержит кнопки в виде растений.</p> <p>20. Повторился шаг 15-16 для растений «Зверобой», «Клюква», «Клевер», «Сабельник болотный», «Ведьминский цветок».</p> <p>21. Загружена сцена «Улица сред 2». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «1», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>22. Загружена сцена «Дом доктора». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь».</p> <p>23. Появилась кнопка «Котелок».</p> <p>24. Загружена сцена «Котелок». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Выход», кнопки растений с полученными числовыми значениями, ячейки для создания зелья, кнопка «Создать».</p> <p>25. Появилось изображение «Зверобой».</p> <p>26. Изображение «Зверобой» вставилось в ячейку в соответствии с рецептом.</p> <p>27. Повторились шаг 24-25 для растений «Лопух», «Клюква», «Клевер», «Сабельник болотный», «Ведьминский цветок».</p>

Изм.					
Лист					
№ докум.					
Подпись					
Дата					
УП ТРПО 2-40 01 01.35.40.18.24 ПЗ					
53	Лист				

Продолжение таблицы К.1

1	2	3
<p>57. Повторить шаг 12.</p> <p>58. Повторить шаг 3-8.</p> <p>59. Нажать на кнопку «Растения».</p> <p>60. Нажать на кнопку «Роза».</p> <p>61. Повторить шаг 55.</p> <p>62. Нажать на кнопку «Снадобья».</p> <p>63. Повторить шаг 60 для кнопки «Снадобье жизни».</p> <p>64. Повторить шаг 55.</p> <p>65. Нажать на кнопку «Заболевания».</p> <p>66. Нажать на кнопку «Выход».</p>	<p>28. Появляется кнопка «Снадобье силы». Все изображения растений в ячейках исчезают. Количество растений в «Инventарь» уменьшается.</p> <p>29. В «Инventарь» количество зелья «Снадобье силы» на значение «1».</p> <p>30. Загружается сцена «Дом доктора». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь».</p> <p>31. Загружается сцена «Улица сред 2». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «1», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>32. Загружается сцена «Дом сред 3». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь», «Выход».</p> <p>33. Появляются кнопки «Диалог», «Лечить», «Спасти».</p> <p>34. Появляется изображение, содержащее текст диалога.</p> <p>35. Изменяется текст диалога на изображении.</p> <p>36. Подгружается изображение, содержащее отрицание колдовства и нежелание сдавать инквизиции. Кнопка «Выход». Количество «Ведьминский цветок» значение на «3».</p> <p>37. Загружается сцена «Дом сред 3». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь», «Выход».</p> <p>38. Исчезают кнопки «Диалог», «Лечить», «Спасти», изображение, содержащее текст диалога.</p> <p>39. Появляются кнопки «Снадобье силы», «Снадобье теплоты», «Снадобье огня», «Снадобье крови», «Снадобье жизни».</p> <p>40. Кнопка «Снадобье силы» используется на персонаже, к которому она привязана. Персонаж выздоравливает.</p> <p>41. Загружается сцена «Дом бед 1». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь», «Выход».</p> <p>42. Появляются кнопки «Диалог», «Лечить», «Спасти».</p>	<p>28. Появилась кнопка «Снадобье силы». Все изображения растений в ячейках исчезли.</p> <p>29. В «Инventарь» количество зелья «Снадобье силы» увеличилось на значение «1».</p> <p>30. Загрузилась сцена «Дом доктора». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь».</p> <p>31. Загружена сцена «Улица сред 2». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «1», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>32. Загружена сцена «Дом сред 3». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь», «Выход».</p> <p>33. Появились кнопки «Диалог», «Лечить», «Спасти».</p> <p>34. Появилось изображение, содержащее текст диалога.</p> <p>35. Изменился текст диалога на изображении.</p> <p>36. Подгрузилось изображение, содержащее отрицание колдовства и нежелание сдавать инквизиции. Кнопка «Выход». Количество «Ведьминский цветок» уменьшилось значение до «3».</p> <p>37. Загружена сцена «Дом сред 3». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь», «Выход».</p> <p>38. Исчезли кнопки «Диалог», «Лечить», «Спасти», изображение, содержащее текст диалога.</p> <p>39. Появились кнопки «Снадобье силы», «Снадобье теплоты», «Снадобье огня», «Снадобье крови», «Снадобье жизни».</p> <p>40. Кнопка «Снадобье силы» использовалась на персонаже, к которому она привязана. Персонаж выздоровел.</p> <p>41. Загружена сцена «Дом бед 1». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь», «Выход».</p> <p>42. Появились кнопки «Диалог», «Лечить», «Спасти».</p>

Изм.					
Лист					
№ докум.					
Подпись					
Дата					
УП ТРПО 2-40 01 01.35.40.18.24 ПЗ					
54					Лист

Продолжение таблицы К.1

1	2	3
	<p>43. Подгружается изображение, содержащее подтверждение колдовства. Кнопка «Выход». Количество монет значение на «15». Количество «Ведьминский цветок» значение на «0».</p> <p>44. Загружается сцена «Дом сред 3». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инвентарь», изображение инквизитора, изображение с текстом диалога.</p> <p>45. Повторяется шаг 35.</p> <p>46. Изменяется текст диалога на изображении. Появляется кнопка «Далее».</p> <p>47. Повторяется шаг 35.</p> <p>48. Изменяется текст диалога на изображении. Появляется кнопка «Далее».</p> <p>49. Повторяется шаг 35 до окончания диалога.</p> <p>50. Загружается сцена «Улица бед». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инвентарь», «Выход».</p> <p>51. Повторяется шаг 9. Перепрыгнуть ловушку.</p> <p>52. Загружается сцена «Дом ведьмы». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инвентарь», «Выход», «Покупка».</p> <p>53. Загружается сцена «Покупка». На сцене изображены кнопки растений с текстом цены, количество монет, «Выход».</p> <p>54. Количество монет значение на «12». В «Инвентарь» количество цветов «Зверобой» на «1».</p> <p>55. Загружается сцена «Дневник доктора». На сцене изображены кнопки «Музыка», «Справка», «Выход», «Растения», «Снадобья», «Заболевания», «Выход из игры».</p> <p>56. Повторяется шаг 9.</p> <p>57. Повторяется шаг 12.</p> <p>58. Повторяется шаг 3-8.</p> <p>59. Загружается сцена «Растения». На сцене изображены кнопки растений, изображения растений и текст.</p> <p>60. Изменяются изображения растения и текста.</p> <p>61. Повторяется шаг 55.</p>	<p>43. Подгрузилось изображение, содержащее подтверждение колдовства. Кнопка «Выход». Количество монет увеличилось значение до «15». Количество «Ведьминский цветок» уменьшилось значение до «0».</p> <p>44. Загружена сцена «Дом сред 3». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инвентарь», изображение инквизитора, изображение с текстом диалога.</p> <p>45. Повторился шаг 35.</p> <p>46. Изменился текст диалога на изображении. Появилась кнопка «Далее».</p> <p>47. Повторился шаг 35.</p> <p>48. Изменился текст диалога на изображении. Появилась кнопка «Далее».</p> <p>49. Повторился шаг 35 до окончания диалога.</p> <p>50. Загружена сцена «Улица бед». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инвентарь», «Выход».</p> <p>51. Повторился шаг 9. Перепрыгнули ловушку.</p> <p>52. Загружена сцена «Дом ведьмы». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инвентарь», «Выход», «Покупка».</p> <p>53. Загружена сцена «Покупка». Сцена содержит кнопки растений с текстом цены, количество монет, «Выход».</p> <p>54. Количество монет уменьшило значение на «12». В «Инвентарь» количество цветов «Зверобой» на «1».</p> <p>55. Загружена сцена «Дневник доктора». Сцена содержит кнопки «Музыка», «Справка», «Выход», «Растения», «Снадобья», «Заболевания», «Выход из игры».</p> <p>56. Повторился шаг 9.</p> <p>57. Повторился шаг 12.</p> <p>58. Повторился шаг 3-8.</p> <p>59. Загружена сцена «Растения». Сцена содержит кнопки растений, изображения растений и текст.</p> <p>60. Изменились изображения растения и текста.</p> <p>61. Повторился шаг 55.</p> <p>62. Загружена сцена «Снадобья». Сцена содержит кнопки снадобий, изображения снадобий и текст.</p>

Продолжение таблицы К.1

1	2	3
	<p>62. Загружается сцена «Снадобья». На сцене изображены кнопки снадобий, изображения снадобий и текст.</p> <p>63. Повторяется шаг 60 для кнопки «Снадобье жизни».</p> <p>64. Повторяется шаг 55.</p> <p>65. Загружается сцена «Заболевания». На сцене изображены кнопки заболеваний, текст.</p> <p>66. Загружается сцена «Дом ведьмы». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инвентарь», «Выход», «Покупка».</p>	<p>63. Повторился шаг 60 для кнопки «Снадобье жизни».</p> <p>64. Повторился шаг 55.</p> <p>65. Загружена сцена «Заболевания». Сцена содержит кнопки заболеваний, текст.</p> <p>66. Загружена сцена «Дом ведьмы». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инвентарь», «Выход», «Покупка».</p>

В таблице К.2 представлены разработанные тест-кейсы с не пройденным статусом.

Таблица К.2 – Тест-кейсы с не пройденным статусом

Заглавие и шаги выполнения	Ожидаемый результат	Фактический результат
1	2	3
<p>1. Запустить игру.</p> <p>2. Нажать на кнопку «Заккрыть», расположенную на изображении предисловия.</p> <p>3. В главном меню нажать кнопку «Играть».</p> <p>4. Подойти к персонажу.</p> <p>5. Нажать на кнопку «Спасти».</p> <p>6. Используя для передвижения клавиши «А», «D», «UpArrow», «LeftArrow», «RightArrow», «Space», подойти к правой границе сцены.</p> <p>7. Нажать на кнопку «Инвентарь».</p> <p>8. Нажать на кнопку «Выход».</p> <p>9. Нажать на кнопку «Лопух».</p> <p>10. Нажать на 6 кнопок «Ведьминский цветок».</p> <p>11. Используя для передвижения клавиши «А», «D», «UpArrow», «LeftArrow», «RightArrow», «Space», стрелку мыши перейти на сцену «Улица бед 2».</p> <p>12. Повторить шаг 4-5.</p> <p>13. Нажать на кнопку «Начать с начала».</p> <p>14. Повторить шаг 1-11.</p>	<p>1. Запускается игра. Отображается экран загрузки. Подгружается изображение, содержащее предисловие, и кнопка «Заккрыть».</p> <p>2. Загружается главное меню игры, содержащее кнопку справки, настройки музыки, кнопку «Играть», кнопку «Выход из игры».</p> <p>3. Загружается сцена «Улица бед». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инвентарь» и текстовое поле со значением «4», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>4. Появляются кнопки «Диалог», «Лечить», «Спасти».</p> <p>5. Подгружается изображение, предупреждающее о нехватке ведьминских цветов. Кнопка «Выход».</p> <p>6. Загружается сцена «Лес», содержащая кнопки в виде растений.</p> <p>7. В «Инвентарь» количество растений «Ведьминский цветок» содержит значение «0», количество растений «Лопух» содержит значение «0».</p>	<p>1. Игра запущена. Отобразился экран загрузки. Подгрузилось изображение, содержащее предисловие, и кнопка «Заккрыть».</p> <p>2. Загружено главное меню игры. Главное меню содержит кнопку справки, настройки музыки, кнопку «Играть», кнопку «Выход из игры».</p> <p>3. Загружена сцена «Улица бед». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инвентарь» и текстовое поле со значением «4», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>4. Появились кнопки «Диалог», «Лечить», «Спасти».</p> <p>5. Подгрузилось изображение, предупреждающее о нехватке ведьминских цветов. Кнопка «Выход».</p> <p>6. Загружена сцена «Лес», содержащая кнопки в виде растений.</p> <p>7. В «Инвентарь» количество растений «Ведьминский цветок» содержит значение «0», количество растений «Лопух» содержит значение «0».</p>

Изм.					
Лист					
№ докум.					
Подпись					
Дата					
УП ТРПО 2-40 01 01.35.40.18.24 ПЗ					
56	Лист				

Продолжение таблицы К.2

1	2	3
<p>15. Используя для передвижения клавиши «А», «D», «UpArrow», «LeftArrow», «RightArrow», «Space» и курсор мышки перейти на сцену «Улица сред2».</p> <p>16. Используя для передвижения клавиши «А», «D», «UpArrow», «LeftArrow», «RightArrow», «Space», подойти к правой границе сцены.</p> <p>17. Повторить шаг 15-16 для растений «Зверобой», «Клюква», «Клевер», «Сабельник болотный», «Ведьминский цветок».</p> <p>18. Используя для передвижения клавиши «А», «D», «UpArrow», «LeftArrow», «RightArrow», «Space», подойти к левой границе сцены.</p> <p>19. Перейти на сцену «Дом доктора».</p> <p>20. Подойти к изображению котелка.</p> <p>21. Нажать на кнопку «Котелок».</p> <p>22. Нажать на кнопку «Зверобой».</p> <p>23. Перетянуть изображение «Зверобой» в ячейку в соответствии с рецептом.</p> <p>24. Повторить шаг 21-22 для растений «Лопух», «Клюква», «Клевер», «Сабельник болотный», «Ведьминский цветок».</p> <p>25. Нажать на кнопку «Создать».</p> <p>26. Нажать на кнопку «Снадобье силы».</p> <p>27. Нажать на кнопку «Выход».</p> <p>28. Нажать на кнопку «Выход».</p> <p>29. Используя для передвижения клавиши «А», «D», «UpArrow», «LeftArrow», «RightArrow», «Space» и курсор мышки перейти на сцену «Дом бед 1».</p> <p>30. Подойти к персонажу.</p> <p>31. Нажать на кнопку «Лечить».</p> <p>32. Нажать на кнопку «Снадобье силы».</p> <p>33. Нажать на кнопку «Спаси».</p> <p>34. Нажать на кнопку «Выход».</p> <p>35. Нажать на кнопку «Далее».</p> <p>36. Нажать на кнопку «Помощь».</p> <p>37. Нажать на кнопку «Далее».</p> <p>Нажать на кнопку «Начать с начала».</p>	<p>8. Загружается сцена «Лес», содержащая кнопки в виде растений.</p> <p>9. В «Инventарь» количество растений «Лопух» значение на «6».</p> <p>10. В «Инventарь» количество растений «Ведьминский цветок» значение на «3».</p> <p>11. Загружается сцена «Улица бед 2». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «2», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>12. Повторяется шаг 4-5 с наличием цветка.</p> <p>13. Загружается главное меню игры, содержащее кнопку справки, настройки музыки, кнопку «Играть», кнопку «Выход из игры». Очищаются все файлы.</p> <p>14. Повторяется шаг 1-11.</p> <p>15. Загружается сцена «Улица сред 2». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «1», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>16. Загружается сцена «Болото», содержащая кнопки в виде растений.</p> <p>17. Повторяется шаг 15-16 для растений «Зверобой», «Клюква», «Клевер», «Сабельник болотный», «Ведьминский цветок».</p> <p>18. Загружается сцена «Улица сред 2». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «1», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>19. Загружается сцена «Дом доктора». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь», «Выход».</p> <p>20. Появляется кнопка «Котелок».</p> <p>21. Загружается сцена «Котелок». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Выход», кнопки растений с полученными числовыми значениями, ячейки для создания зелья, кнопка «Создать».</p>	<p>8. Загружена сцена «Лес», содержащая кнопки в виде растений.</p> <p>9. В «Инventарь» количество растений «Лопух» значение на «6».</p> <p>10. В «Инventарь» количество растений «Ведьминский цветок» значение на «3».</p> <p>11. Загружена сцена «Улица бед 2». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «2», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>12. Повторялся шаг 4-5 с наличием цветка.</p> <p>13. Из-за неправильной цели на кнопку «Спасение», загружено главное меню игры, содержащее кнопку справки, настройки музыки, кнопку «Играть», кнопку «Выход из игры». Очищены все файлы.</p> <p>14. Повторялся шаг 1-11.</p> <p>15. Загружена сцена «Улица сред 2». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «1», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>16. Загружена сцена «Болото», содержащая кнопки в виде растений.</p> <p>17. Повторялся шаг 15-16 для растений «Зверобой», «Клюква», «Клевер», «Сабельник болотный», «Ведьминский цветок».</p> <p>18. Загружена сцена «Улица сред 2». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «1», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>19. Загружена сцена «Дом доктора». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь», «Выход».</p> <p>20. Появилась кнопка «Котелок».</p> <p>21. Загружена сцена «Котелок». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Выход», кнопки растений с полученными числовыми значениями, ячейки для создания зелья, кнопка «Создать».</p>

Продолжение таблицы К.2

1	2	3
	<p>22. Появляется изображение «Зверобой». В «Инventарь» количество цветка «Зверобой» на значение «0».</p> <p>23. Изображение «Зверобой» вставляется в ячейку в соответствии с рецептом.</p> <p>24. Повторяются шаг 24-25 для растений «Лопух», «Клюква», «Клевер», «Сабельник болотный», «Ведьминский цветок».</p> <p>25. Появляется кнопка «Снадобье силы». Все изображения растений в ячейках исчезают. Количество растений в «Инventарь» уменьшается.</p> <p>26. В «Инventарь» количество зелья «Снадобье силы» на значение «1».</p> <p>27. Загружается сцена «Дом доктора». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь».</p> <p>28. Загружается сцена «Улица сред 2». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «1», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>29. Загружается сцена «Дом бед 1». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь», «Выход».</p> <p>30. Появляются кнопки «Диалог», «Лечить», «Спасти».</p> <p>31. Появляются кнопки «Снадобье силы», «Снадобье тепла», «Снадобье огня», «Снадобье крови», «Снадобье жизни».</p> <p>32. Кнопка «Снадобье силы» используется на персонаже.</p> <p>33. Подгружается изображение, содержащее подтверждение колдовства. Кнопка «Выход». Количество монет значение на «15». Количество «Ведьминский цветок» значение на «0».</p> <p>34. Загружается сцена «Дом сред 3». На сцене изображены кнопки «Дневник», «Инventарь», изображение инквизитора, изображение с текстом диалога.</p> <p>35. Изменяется текст диалога на изображении. Появляются кнопки «Слухи», «Спасти».</p>	<p>22. Появилось изображение «Зверобой». В «Инventарь» количество цветка «Зверобой» на значение «0».</p> <p>23. Изображение «Зверобой» вставилось в ячейку в соответствии с рецептом.</p> <p>24. Повторялся шаг 24-25 для растений «Лопух», «Клюква», «Клевер», «Сабельник болотный», «Ведьминский цветок».</p> <p>25. Появлялась кнопка «Снадобье силы». Все изображения растений в ячейках исчезли. Количество растений в «Инventарь» уменьшилось.</p> <p>26. В «Инventарь» количество зелья «Снадобье силы» на значение «1».</p> <p>27. Загружена сцена «Дом доктора». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь».</p> <p>28. Загружена сцена «Улица сред 2». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь» и текстовое поле со значением «1», показывающее количество больных на сцене.</p> <p>29. Загружена сцена «Дом бед 1». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь», «Выход».</p> <p>30. Появились кнопки «Диалог», «Лечить», «Спасти».</p> <p>31. Появились кнопки «Снадобье силы», «Снадобье тепла», «Снадобье огня», «Снадобье крови», «Снадобье жизни».</p> <p>32. Кнопка «Снадобье силы» использовалась на персонаже. Снадобье не возымело эффекта.</p> <p>33. Подгрузилось изображение, содержащее подтверждение колдовства. Кнопка «Выход». Количество монет значение на «15». Количество «Ведьминский цветок» значение на «0».</p> <p>34. Загружена сцена «Дом сред 3». Сцена содержит кнопки «Дневник», «Инventарь», изображение инквизитора, изображение с текстом диалога.</p> <p>35. Изменился текст диалога на изображении. Появились кнопки «Слухи», «Спасти».</p> <p>36. Изменился текст диалога на изображении. Появилась кнопка «Далее».</p>

УП ТРПО 2-40 01 01.35.40.18.24 ПЗ

Продолжение таблицы К.2

1	2	3
	<p>36. Изменяется текст диалога на изображении. Появляется кнопка «Далее».</p> <p>37. Изменяется текст диалога на изображении. Из-за неправильного ответа на вопрос инквизитора, загружается главное меню игры, содержащее кнопку справки, настройки музыки, кнопку «Играть», кнопку «Выход из игры». Очищаются все файлы.</p>	<p>37. Изменился текст диалога на изображении. Из-за неправильного ответа на вопрос инквизитора, загрузилось главное меню игры, содержащее кнопку справки, настройки музыки, кнопку «Играть», кнопку «Выход из игры». Очищены все файлы.</p>

УП ТРПО 2-4.0 01 01.35.40.18.24 ПЗ

Лист

58