

Milestone 2 - demo (3.01.2017)

TC1 – weryfikacja działania gry na przeglądarce Microsoft Edge

Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę na przeglądarce Microsoft Edge	Gra uruchamia się poprawnie: ekran z menu głównym ładuje się, wszystkie elementy są czytelne i widoczne.	POSITIVE
2.	Użytkownik zaczyna rozgrywkę klikając „Start game”.	Wyświetla się ekran How-to wraz z polem do wpisania imienia gracza.	POSITIVE
3.	Użytkownik wpisuje imię i naciska dowolny klawisz.	Na ekranie pojawia się główny gracz, górny panel z życiem, energią oraz ulepszeniami jest widoczny.	NEGATIVE: Na ekranie pojawia się główny gracz. Brak panelu z życiem, energią oraz brak ulepszeń.
4.	Użytkownik pokonuje kolejne etapy.	Wrogowie znikają po zabiciu, animacje wyświetlanie są poprawne. Losowo wyświetlają się ulepszenia, które przeciwnik może zebrać.	NEGATIVE: Wrogowie wyświetlają się, natomiast nie znikają przy kolizji. Brak animacji oraz brak ulepszeń.
5.	Użytkownik kończy rozgrywkę.	Wyświetla się ekran mówiący o zakończeniu gry, wraz z wynikiem oraz możliwością rozpoczęcia rozgrywki ponownie.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.
6.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.
7.	Użytkownik traci wszystkie życia.	Wyświetla się ekran z komunikatem „Game over” wraz z możliwością rozpoczęcia gry ponownie.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.
8.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.

TC2 – weryfikacja działania gry na przeglądarce Firefox

Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę na przeglądarce Firefox	Gra uruchamia się poprawnie: ekran z menu głównym ładuje się, wszystkie elementy są czytelne i widoczne.	POSITIVE
2.	Użytkownik zaczyna rozgrywkę klikając „Start game”.	Wyświetla się ekran How-to wraz z polem do wpisania imienia gracza.	POSITIVE
3.	Użytkownik wpisuje imię i naciska dowolny klawisz.	Na ekranie pojawia się główny gracz, górny panel z życiem, energią oraz ulepszeniami jest widoczny.	NEGATIVE: Na ekranie pojawia się główny gracz. Brak panelu z życiem, energią oraz brak ulepszeń.
4.	Użytkownik pokonuje kolejne etapy.	Wrogowie znikają po zabiciu, animacje wyświetlanie są poprawne. Losowo wyświetlają się ulepszenia, które przeciwnik może zebrać.	NEGATIVE: Wrogowie wyświetlają się, natomiast nie znikają przy kolizji. Brak animacji oraz brak ulepszeń.
5.	Użytkownik kończy rozgrywkę.	Wyświetla się ekran mówiący o zakończeniu gry, wraz z wynikiem oraz możliwością rozpoczęcia rozgrywki ponownie.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.
6.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.
7.	Użytkownik traci wszystkie życia.	Wyświetla się ekran z komunikatem „Game over” wraz z możliwością rozpoczęcia gry ponownie.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.
8.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.

TC3 – weryfikacja działania gry na przeglądarce Chrome

Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę na przeglądarce Chrome	Gra uruchamia się poprawnie: ekran z menu głównym ładuje się, wszystkie elementy są czytelne i widoczne.	POSITIVE
2.	Użytkownik zaczyna rozgrywkę klikając „Start game”.	Wyświetla się ekran How-to wraz z polem do wpisania imienia gracza.	POSITIVE
3.	Użytkownik wpisuje imię i naciska dowolny klawisz.	Na ekranie pojawia się główny gracz, górny panel z życiem, energią oraz ulepszeniami jest widoczny.	NEGATIVE: Na ekranie pojawia się główny gracz. Brak panelu z życiem, energią oraz brak ulepszeń.
4.	Użytkownik pokonuje kolejne etapy.	Wrogowie znikają po zabiciu, animacje wyświetlanie są poprawne. Losowo wyświetlają się ulepszenia, które przeciwnik może zebrać.	NEGATIVE: Wrogowie wyświetlają się, natomiast nie znikają przy kolizji. Brak animacji oraz brak ulepszeń.
5.	Użytkownik kończy rozgrywkę.	Wyświetla się ekran mówiący o zakończeniu gry, wraz z wynikiem oraz możliwością rozpoczęcia rozgrywki ponownie.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.
6.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.
7.	Użytkownik traci wszystkie życia.	Wyświetla się ekran z komunikatem „Game over” wraz z możliwością rozpoczęcia gry ponownie.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.
8.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.

TC4 – weryfikacja działania gry na przeglądarce Safari.

Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę na przeglądarce Safari.	Gra uruchamia się poprawnie: ekran z menu głównym ładuje się, wszystkie elementy są czytelne i widoczne.	POSITIVE
2.	Użytkownik zaczyna rozgrywkę klikając „Start game”.	Wyświetla się ekran How-to wraz z polem do wpisania imienia gracza.	POSITIVE
3.	Użytkownik wpisuje imię i naciska dowolny klawisz.	Na ekranie pojawia się główny gracz, górny panel z życiem, energią oraz ulepszeniami jest widoczny.	NEGATIVE: Na ekranie pojawia się główny gracz. Brak panelu z życiem, energią oraz brak ulepszeń.
4.	Użytkownik pokonuje kolejne etapy.	Wrogowie znikają po zabiciu, animacje wyświetlanie są poprawne. Losowo wyświetlają się ulepszenia, które przeciwnik może zebrać.	NEGATIVE: Wrogowie wyświetlają się, natomiast nie znikają przy kolizji. Brak animacji oraz brak ulepszeń.
5.	Użytkownik kończy rozgrywkę.	Wyświetla się ekran mówiący o zakończeniu gry, wraz z wynikiem oraz możliwością rozpoczęcia rozgrywki ponownie.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.
6.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.
7.	Użytkownik traci wszystkie życia.	Wyświetla się ekran z komunikatem „Game over” wraz z możliwością rozpoczęcia gry ponownie.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.
8.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Gra nie kończy się - brak ekranu końcowego.

TC5 – weryfikacja panelu wpisywania nazwy gracza.

Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę i naciska „Start game”.	Ekran How-to pokazuje się wraz z polem wpisania nazwy gracza.	POSITIVE
2.	Użytkownik wpisuje nazwę gracza w panelu i uruchamia grę.	Uruchamia się główna rozgrywka wraz z nazwą gracza w prawym górnym rogu.	NEGATIVE: Rozgrywka rozpoczyna się, jednak nick gracza nie jest wyświetlany w jej trakcie.

TC6 – weryfikacja panelu wpisywania nazwy gracza.

Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę i naciska „Start game”.	Ekran How-to pokazuje się wraz z polem wpisania nazwy gracza.	POSITIVE
2.	Użytkownik pozostawia puste wpisywanie nazwy gracza i uruchamia grę.	Pojawia się ostrzeżenie na ekranie how-to z informacją o potrzebie wpisania nazwy.	NEGATIVE: Pozostawienie pustego pola nie skutkuje wyświetleniem ostrzeżenia, gra rozpoczyna się.
3.	Użytkownik wpisuje nazwę gracza w panelu i uruchamia grę.	Uruchamia się główna rozgrywka wraz z nazwą gracza w prawym górnym rogu.	NEGATIVE: Brak nazwy gracza wyświetlanej w trakcie rozgrywki.

TC7 – weryfikacja sterowania statkiem

Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę i rozpoczyna rozgrywkę.	Pojawia się główny ekran rozgrywki.	POSITIVE

2.	Użytkownik porusza wskaźnikiem (mysz/touchpad) po ekranie.	Statek głównego gracza porusza się wraz z ruchem wskaźnika.	POSITIVE
3.	Użytkownik wyjeżdża wskaźnikiem poza ekran gry – lewy, prawy, górny, dolny.	Statek głównego gracza zatrzymuje się na krawędzi ekranu.	POSITIVE
4.	Użytkownik wraca wskaźnikiem na ekran gry.	Statek głównego gracza porusza się zgodnie ze wskaźnikiem.	POSITIVE
5.	Użytkownik naciska lewy przycisk myszy.	Statek głównego gracza wystrzeliwuje pociski.	NEGATIVE : Brak możliwości strzelania.

TC8 – weryfikacja kolizji statków.			
Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę i rozpoczyna rozgrywkę.	Pojawia się główny ekran rozgrywki.	POSITIVE
2.	Użytkownik powoduje kolizję głównego statku ze statkami przeciwników.	Główny statek traci energię, pokazują się animacja wybuchu, znikają wrogie statki.	NEGATIVE : Brak animacji, statek podczas kolizji nie traci energii, brak zderzeń z przeciwnikami.
3.	Użytkownik stara się wykonać kolizję z jak największą liczbą przeciwników.	Po stracie energii główny statek ginie i pokazuje się ekran „Game over”.	NEGATIVE : Statek nie traci energii.

TC9 – weryfikacja kolizji pocisków i wrogich statków.			
Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę i rozpoczyna rozgrywkę.	Pojawia się główny ekran rozgrywki.	POSITIVE
2.	Użytkownik wystrzeliwuje pociski w kierunku wrogich statków	Pociski zderzają się z wrogimi statkami, znikają po zderzeniu.	NEGATIVE : Brak możliwości wystrzeliwania pocisków.
3.	Użytkownik wystrzeliwuje dużą liczbę pocisków w kierunku jednego wrogiego statku.	Ostrzeliwany statek ginie i znika z ekranu.	NEGATIVE : Przeciwnicy nie strzelają, brak kolizji z wrogami.

TC10 – weryfikacja zdobywania power-upów.			
Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę i rozpoczyna rozgrywkę.	Pojawia się główny ekran rozgrywki.	POSITIVE
2.	Użytkownik odczekuje na pojawianie się power-upa i zdobywa go.	Power-up po zdobyciu znika z ekranu.	NEGATIVE : Brak power-upów podczas rozgrywki.

TC11 – weryfikacja działania power-upów - energia.			
Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę i rozpoczyna rozgrywkę.	Pojawia się główny ekran rozgrywki.	POSITIVE
2.	Użytkownik odczekuje na pojawianie się power-upa z energią i zdobywa go.	Wskaźnik energii wzrasta.	NEGATIVE : Brak power-upów podczas rozgrywki.
3.	Użytkownik wykonuje kolizję z wrogim statkiem.	Wskaźnik energii maleje.	NEGATIVE : Brak kolizji z wrogami.
4.	Użytkownik odczekuje na pojawianie się power-upa z energią i zdobywa go.	Wskaźnik energii wzrasta.	NEGATIVE : Brak power-upów podczas rozgrywki.

TC12 – weryfikacja działania power-upów - życie.			
Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę i rozpoczyna rozgrywkę.	Pojawia się główny ekran rozgrywki.	POSITIVE
2.	Użytkownik odczekuje na pojawianie się power-upa życia i zdobywa go.	Wskaźnik życia wzrasta.	NEGATIVE : Brak power-upów podczas rozgrywki.
3.	Użytkownik wykonuje kolizję z wrogimi statkami, tak by stracić całą energię i życie.	Wskaźnik życia maleje.	NEGATIVE : Brak kolizji z wrogami.

TC13 – weryfikacja działania power-upów - tarcza			
Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę i rozpoczyna rozgrywkę.	Pojawia się główny ekran rozgrywki.	POSITIVE
2.	Użytkownik odczekuje na pojawianie się power-upa z tarczą i zdobywa go.	Na ekranie pojawia się napis informujący o długości trwania tarczy.	NEGATIVE : Brak power-upów podczas rozgrywki.
3.	Użytkownik wlatuje w statki przeciwnika w trakcie działania tarczy.	Wskaźnik energii pozostaje bez zmian.	NEGATIVE : Brak power-upów podczas rozgrywki.
4.	Użytkownik wlatuje w statki przeciwnika gdy tarcza przestaje działać.	Wskaźnik energii maleje.	NEGATIVE : Brak kolizji z wrogami.

TC14 – weryfikacja działania power-upów - broń.			
Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę i rozpoczyna rozgrywkę.	Pojawia się główny ekran rozgrywki.	POSITIVE
2.	Użytkownik wykonuje strzał.	Statek wystrzeliwuje pojedyncze pociski w kierunku lotu.	NEGATIVE : Brak możliwości strzelania.
3.	Użytkownik zdobywa power-upa z bronią i wykonuje strzał.	Statek wystrzeliwuje pociski zarówno w kierunku lotu oraz przeciwnym.	NEGATIVE : Brak możliwości strzelania.
4.	Użytkownik zdobywa power-upa z bronią i wykonuje strzał.	Statek wystrzeliwuje pociski zarówno w kierunku lotu, w górę i dół ekranu.	NEGATIVE : Brak możliwości strzelania.
5.	Użytkownik zdobywa power-upa z bronią i wykonuje strzał.	Statek wystrzeliwuje pociski zarówno w kierunku lotu, w górę i dół ekranu.	NEGATIVE : Brak możliwości strzelania.
6.	Użytkownik zdobywa power-upa z bronią i wykonuje strzał.	Statek wystrzeliwuje pociski w ośmiu kierunkach.	NEGATIVE : Brak możliwości strzelania.
7.	Użytkownik zdobywa power-upa z bronią i wykonuje strzał.	Statek wystrzeliwuje pociski rozproszone w kierunku lotu.	NEGATIVE : Brak możliwości strzelania.
7.	Użytkownik zdobywa power-upa z bronią i wykonuje strzał.	Statek wystrzeliwuje pojedyncze pociski w kierunku lotu które zwiększają się wraz z pokonaną odległością.	NEGATIVE : Brak możliwości strzelania.

PODSUMOWANIE			
		WYNIK	
	SUMA	NEGATYWNY	POZYTYWNY
TC:	14	14	0
STEP:	69	48	21