

Milestone 1 - prototyp gry (18.12.2016)

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: Elementy wyświetlają się na przeglądarce Microsoft Edge
2.	Użytkownik zaczyna rozgrywkę klikając „Start game”.	Wyświetla się ekran How-to wraz z polem do wpisania imienia gracza.	NEGATIVE: Brak ekranu How-to
3.	Użytkownik wpisuje imię i naciska dowolny klawisz.	Na ekranie pojawia się główny gracz, górny panel z życiem, energią oraz ulepszeniami jest widoczny.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
4.	Użytkownik pokonuje kolejne etapy.	Wrogowie znikają po zabiciu, animacje wyświetlanie są poprawne. Losowo wyświetlają się ulepszenia, które przeciwnik może zebrać.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
5.	Użytkownik kończy rozgrywkę.	Wyświetla się ekran mówiący o zakończeniu gry, wraz z wynikiem oraz możliwością rozpoczęcia rozgrywki ponownie.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
6.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
7.	Użytkownik traci wszystkie życie.	Wyświetla się ekran z komunikatem „Game over” wraz z możliwością rozpoczęcia gry ponownie.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
8.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu

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: Elementy wyświetlają się na przeglądarce Firefox
2.	Użytkownik zaczyna rozgrywkę klikając „Start game”.	Wyświetla się ekran How-to wraz z polem do wpisania imienia gracza.	NEGATIVE: Brak ekranu How-to
3.	Użytkownik wpisuje imię i naciska dowolny klawisz.	Na ekranie pojawia się główny gracz, górny panel z życiem, energią oraz ulepszeniami jest widoczny.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
4.	Użytkownik pokonuje kolejne etapy.	Wrogowie znikają po zabiciu, animacje wyświetlanie są poprawne. Losowo wyświetlają się ulepszenia, które przeciwnik może zebrać.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
5.	Użytkownik kończy rozgrywkę.	Wyświetla się ekran mówiący o zakończeniu gry, wraz z wynikiem oraz możliwością rozpoczęcia rozgrywki ponownie.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
6.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
7.	Użytkownik traci wszystkie życie.	Wyświetla się ekran z komunikatem „Game over” wraz z możliwością rozpoczęcia gry ponownie.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
8.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu

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: Elementy wyświetlają się na przeglądarce Chrome
2.	Użytkownik zaczyna rozgrywkę klikając „Start game”.	Wyświetla się ekran How-to wraz z polem do wpisania imienia gracza.	NEGATIVE: Brak ekranu How-to
3.	Użytkownik wpisuje imię i naciska dowolny klawisz.	Na ekranie pojawia się główny gracz, górny panel z życiem, energią oraz ulepszeniami jest widoczny.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
4.	Użytkownik pokonuje kolejne etapy.	Wrogowie znikają po zabiciu, animacje wyświetlanie są poprawne. Losowo wyświetlają się ulepszenia, które przeciwnik może zebrać.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
5.	Użytkownik kończy rozgrywkę.	Wyświetla się ekran mówiący o zakończeniu gry, wraz z wynikiem oraz możliwością rozpoczęcia rozgrywki ponownie.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
6.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
7.	Użytkownik traci wszystkie życie.	Wyświetla się ekran z komunikatem „Game over” wraz z możliwością rozpoczęcia gry ponownie.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
8.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu

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: Elementy wyświetlają się na przeglądarce Safari
2.	Użytkownik zaczyna rozgrywkę klikając „Start game”.	Wyświetla się ekran How-to wraz z polem do wpisania imienia gracza.	NEGATIVE: Brak ekranu How-to
3.	Użytkownik wpisuje imię i naciska dowolny klawisz.	Na ekranie pojawia się główny gracz, górny panel z życiem, energią oraz ulepszeniami jest widoczny.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
4.	Użytkownik pokonuje kolejne etapy.	Wrogowie znikają po zabiciu, animacje wyświetlanie są poprawne. Losowo wyświetlają się ulepszenia, które przeciwnik może zebrać.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
5.	Użytkownik kończy rozgrywkę.	Wyświetla się ekran mówiący o zakończeniu gry, wraz z wynikiem oraz możliwością rozpoczęcia rozgrywki ponownie.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
6.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
7.	Użytkownik traci wszystkie życie.	Wyświetla się ekran z komunikatem „Game over” wraz z możliwością rozpoczęcia gry ponownie.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu
8.	Użytkownik rozpoczyna raz jeszcze rozgrywkę.	Po wykonaniu akcji rozpoczęcia ponownej rozgrywki zostaje wyświetlony ekran z wpisaniem loginu gracza.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu

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.	NEGATIVE: Brak ekranu How-to
2.	Użytkownik wpisuje nazwę gracza w panelu i uruchamia grę.	Uruchamia się główna rozgrywka wraz z nazwą gracza w prawym górnym rogu.	NEGATIVE: Brak ekranu How-to

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.	NEGATIVE: Brak ekranu How-to
2.	Użytkownik pozostawia puste wpisywanie nazwy gracza i uruchamia grę.	Pojawia się ostrzeżenie na ekranie how-to z informacją o potrzebie wpisania nazwy.	NEGATIVE: Brak ekranu How-to
3.	Użytkownik wpisuje nazwę gracza w panelu i uruchamia grę.	Uruchamia się główna rozgrywka wraz z nazwą gracza w prawym górnym rogu.	NEGATIVE: Brak ekranu How-to

TC7 – weryfikacja sterowania statkiem			
Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę i rozpoczyna rozgrywkę.	Pojawia się główny ekran rozgrywki.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu rozgrywki
2.	Użytkownik porusza wskaźnikiem (mysz/touchpad) po ekranie.	Statek głównego gracza porusza się wraz z ruchem wskaźnika.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu rozgrywki
3.	Użytkownik wyjeżdża wskaźnikiem poza ekran gry – lewy, prawy, górny, dolny.	Statek głównego gracza zatrzymuje się na krawędzi ekranu.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu rozgrywki
4.	Użytkownik wraca wskaźnikiem na ekran gry.	Statek głównego gracza porusza się zgodnie ze wskaźnikiem.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu rozgrywki
5.	Użytkownik naciska lewy przycisk myszy.	Statek głównego gracza wystrzeliwuje pociski.	NEGATIVE: Brak głównego ekranu rozgrywki

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

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.	<b>NEGATIVE:</b> Brak głównego ekranu rozgrywki
2.	Użytkownik wystrzeliwuje pociski w kierunku wrogich statków	Pociski zderzają się z wrogimi statkami, znikają po zderzeniu.	<b>NEGATIVE:</b> Brak głównego ekranu rozgrywki
3.	Użytkownik wystrzeliwuje dużą liczbę pocisków w kierunku jednego wrogiego statku.	Ostrzeliwany statek ginie i znika z ekranu.	<b>NEGATIVE:</b> Brak głównego ekranu rozgrywki

TC10 – weryfikacja zdobywania power-upów.			
Step	Action	Expected result	Current result
1.	Użytkownik uruchamia grę i rozpoczyna rozgrywkę.	Pojawia się główny ekran rozgrywki.	<b>NEGATIVE:</b> Brak głównego ekranu rozgrywki
2.	Użytkownik odczekuje na pojawianie się power-upa i zdobywa go.	Power-up po zdobyciu znika z ekranu.	<b>NEGATIVE:</b> Brak głównego ekranu 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.	<b>NEGATIVE:</b> Brak głównego ekranu rozgrywki
2.	Użytkownik odczekuje na pojawianie się power-upa z energią i zdobywa go.	Wskaźnik energii wzrasta.	<b>NEGATIVE:</b> Brak głównego ekranu rozgrywki
3.	Użytkownik wykonuje kolizję z wrogim statkiem.	Wskaźnik energii maleje.	<b>NEGATIVE:</b> Brak głównego ekranu rozgrywki
4.	Użytkownik odczekuje na pojawianie się power-upa z energią i zdobywa go.	Wskaźnik energii wzrasta.	<b>NEGATIVE:</b> Brak głównego ekranu 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.	<b>NEGATIVE:</b> Brak głównego ekranu rozgrywki
2.	Użytkownik odczekuje na pojawianie się power-upa życia i zdobywa go.	Wskaźnik życia wzrasta.	<b>NEGATIVE:</b> Brak głównego ekranu rozgrywki
3.	Użytkownik wykonuje kolizję z wrogimi statkami, tak by stracić całą energię i życie.	Wskaźnik życia maleje.	<b>NEGATIVE:</b> Brak głównego ekranu rozgrywki

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

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

PODSUMOWANIE			
		WYNIK	
	SUMA	NEGATYWNY	POZYTYWNY
TC:	14	14	0
STEP:	69	65	4