תרחישי בדיקות:

**שם פרויקט:** אבלון

**מגיש**: תומר גייר

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **האם הצליח** | **תוצאה רצויה** | **תיאור התרחיש** |
|  |  |  | **כללי:** |
|  | מגיעים לתפריט הראשי של המשחק ומוזיקת הרקע מכובה. | כניסה למשחק |
|  | מוזיקת הרקע מופעלת ולא נפסקת עד אשר מכבים אותה. | הפעלת מוזיקת הרקע |
|  | מוזיקת הרקע מופסקת ולא תושמע עד אשר יפעילו אותה | כיבוי מוזיקת הרקע |
|  | מוזיקת הרקע לא תופסק במידה והייתה פועלת ולא תפעל במידה והייתה מכובת. | מעבר בין עמודים שונים במשחק |
|  | נתוני המשחק לא ישמרו.  מוזיקת הרקע תפסיק לפעול במידה ופעלה. | יציאה מהמשחק |
|  | כל בחירה או שינוי בעמוד אפשרויות המשחק יישמר ויחול במשחק בהתאם. | בחירת רמת משחק וצבע גולות בעמוד אפשרויות המשחק | **עמוד אפשרויות המשחק** |
|  | במשחק יחולו הבחירות של השחקן בעמוד אפשרויות המשחק, או שיחולו בחירות דיפולטביות במידה והשחקן לא בחר את האפשרויות.  עבור כל התור הטקסט שמכיל את שם השחקן שתורו לשחק יכיל את שם השחקן שכעת תורו לשחק ויתעדכן לשחקן השני כאשר התור יסתיים. | התחלת משחק | **עמוד המשחק** |
|  | הגולה תודגש בצבע ירוק. | לחיצה על גולה של השחקן |
|  | לאחר שהשחקן בחר שני גולות צמודות הוא אינו יכל לבחור גולות נוספות,ואם ילחץ על גולה נוספת בחירתו תשתנה אליה והיא תהיה הגולה היחידה המודגשת. | לחיצה על גולה נוספת של השחקן לאחר שבחר כבר שני גולות צמודות |
|  | שלושת הגולות יודגשו ולשחקן לא יהיה אפשרות לבחור גולות נוספות | לחיצה על שני גולות של השחקן שבינהם גולה נוספת של השחקן |
|  | שני הגולות יודגשו ולשחקן לא יהיה אפשרות לבחור גולות נוספות | לחיצה על גולה של השחקן שצמודה לגולה ההתחלתית שבחר השחקן |
|  | הגולה הנוספת שאותה בחר השחקן תודגש ותהפוך לגולה ההתחלתית. והסימון של הגולה הקודמת שנבחרה יעלם. | לחיצה על גולה התחלתית של השחקן ולאחר מכן גולה נוספת של השחקן שאינה צמודה לגולה ההתחלתית ובינה לבין הגולה ההתחלתית אין גולה נוספת של השחקן |
|  | הגולה הנוספת שאותה בחר השחקן תודגש ותהפוך לגולה ההתחלתית. והסימון של הגולות הקודמת שנבחרה יעלם. | לחיצה על גולה של השחקן לאחר שבחר את הגולות שברצונו להזיז |
|  | לא יקרה דבר. | לחיצה על משבצת ריקה או גולה של היריב כאשר תורו של השחקן |
|  | הגולות יזוזו רק במידה שלכל הגולות מקום חופשי בתוך הלוח  או שקיים יחס עודף של גולות של השחקן לעומת גולות של היריב ואז הגולות של השחקן יהדפו את גולות היריב לכיוון שבחר השחקן.  אחרת לא יקרה דבר. | לחיצה על הכיוון שהשחקן רוצה להזיז את הגולות שלו. |
|  | כאשר גולה נהדפת מן המשחק היא תצא מהלוח ותמוקם מתחתיו. | הדיפה של גולה של היריב מחוץ למשחק |
|  | אם לאחר שבחר השחקן גולה הוא ילחץ עליה פעם נוספת בחירתו תתבטל והגולה תפסיק להיות מסומנת. | לחיצה נוספת על גולה עליה כבר לחץ השחקן פעם אחת |
|  | לא ייקרה דבר. | לחיצה של השחקן על גולה שלו או על כל דבר בלוח המשחק בזמן תור היריב |
|  | המשחק לא ישמר.  ומספר הנצחונות וההפסדים של השחקן לא ישתנו. | יציאה מהמשחק באמצע דרך הכפתור "game options" | **יציאה מהמשחק** |
|  | מספר הנצחונות של השחקן ברמה זו יעלה באחד.והשחקן יעבור לעמוד סיום המשחק בו יהיה רשום שניצח במשחק. | השחקן הדף שש גולות של היריב אל מחוץ למשחק. |
|  | מספר ההפסדים של השחקן ברמה זו יעלה באחד.והשחקן יעבור לעמוד סיום המשחק בו יהיה רשום שהפסיד במשחק | היריב הדף שש גולות של השחקן אל מחוץ למשחק |
|  | עבור כל רמה יוצגו השגים עדכניים של השחקן ברמה זו.  מספר הנצחונת, העדכני מספר ההפסדים העדכני וחישוב של אחוזי ההצלחה של השחקן ברמה הזו לפי הנתונים העדכניים. | כניסה לעמוד הניקוד | **עמוד הניקוד** |