

Scenariusz testowy 1. Utworzenie poprawne gry.

Given: Użytkownik jest na stronie tworzenia gry.

When: Użytkownik ustawia czas i ilość graczy, rozsyła wygenerowany kod innym graczom. Gdy dołączy odpowiednia ilość klika przycisk „Start game”

Then: Gra zostaje poprawnie utworzona i zostaje przekierowany do strony gry

Scenariusz testowy 2. Brak wystarczającej ilości graczy.

Given: Użytkownik jest na stronie tworzenia gry.

When: Użytkownik ustawia czas i ilość użytkowników, rozsyła wygenerowany kod innym graczom. Gdy gracze dołączą klika przycisk „Start game”

Then: Użytkownik otrzymuje komunikat o niewystarczającej ilości graczy i nadal jest na stronie tworzenia gry.

Scenariusz testowy 3. Rezygnacja z utworzenia gry.

Given: Użytkownik jest na stronie tworzenia gry.

When: Użytkownik ustawi czas i ilość użytkowników, rozsyła wygenerowany kod innym graczom. Decyduje się na opuszczenie tworzonej gry. Klika przycisk „Leave”

Then: Użytkownik otrzymuje komunikat o anulowaniu gry i zostaje przeniesiony do strony startowej.