

Scenariusz testowy 1: Dobranie kart biletów

Given: Użytkownik jest na stronie gry i chce dobrać karty biletów

When: Użytkownik dobiera karty biletów, zostają mu wyświetlone 3 karty. Wybiera co najmniej jedną z nich.

Then: Użytkownikowi zostają dodane karty biletów i tura gracza kończy się.

Scenariusz testowy 2: Dobranie kart biletów, nie wybranie żadnej z nich.

Given: Użytkownik jest na stronie gry i chce dobrać kartę biletów

When: Użytkownik dobiera karty biletów, zostają mu wyświetlone 3 karty. Chce zrezygnować z doboru kart.

Then: Użytkownikowi zostaje wyświetlony komunikat że musi zostać wybrana co najmniej jedna karta.

Scenariusz testowy 3: Dobranie kolorowych kart pociągu.

Given: Użytkownik jest na stronie gry i chce dobrać karty pociągu.

When: Użytkownik klika na dwie kolorowe karty pociągów i klika przycisk „Zakończ turę”

Then: Do kart użytkownika zostają dodane wybrane karty i kończy się tura gracza.

Scenariusz testowy 4: Dobranie 1 kolorowej karty pociągu.

Given: Użytkownik jest na stronie gry i chce dobrać karty pociągu.

When: Użytkownik klika na kolorową kartę pociągu i klika przycisk „Zakończ turę”

Then: Użytkownikowi pokazuje się komunikat, że należy wybrać dwie karty.

Scenariusz testowy 5: Dobranie karty do wszystkich kolorów pociągów.

Given: Użytkownik jest na stronie gry i chce dobrać karty pociągu.

When: Użytkownik klika na kartę do wszystkich kolorów pociągów i klika przycisk „Zakończ turę”

Then: Do kart użytkownika zostaje dodana wybrana karta i kończy się tura gracza.

Scenariusz testowy 6: Dobranie kilku karty do wszystkich kolorów pociągów.

Given: Użytkownik jest na stronie gry i chce dobrać karty pociągu.

When: Użytkownik klika na kilka kart do wszystkich kolorów pociągów i klika przycisk „Zakończ turę”

Then: Użytkownikowi pokazuje się komunikat, że należy wybrać tylko jedną taką kartę.

Scenariusz testowy 7: Ułożenie trasy mając wystarczającą ilość kart.

Given: Użytkownik jest na stronie gry i chce ułożyć trasę.

When: Użytkownik klika wybraną przez siebie trasę i potwierdza ułożenie tam trasy.

Then: Użytkownikowi zostają dodane punkty za ułożoną trasę i tura użytkownika kończy się.

Scenariusz testowy 8: Ułożenie trasy mając niewystarczającą ilość kart.

Given: Użytkownik jest na stronie gry i chce ułożyć trasę.

When: Użytkownik klika wybraną przez siebie trasę i potwierdza ułożenie tam trasy.

Then: Pokazuje się komunikat o niewystarczającej ilości kart do ułożenia danej trasy i tura gracza trwa dalej.

Scenariusz testowy 9: Ułożenie trasy na zajętych miejscach

Given: Użytkownik jest na stronie gry i chce ułożyć trasę.

When: Użytkownik klika wybraną przez siebie trasę.

Then: Pokazuje się komunikat, że wybrana trasa jest już zajęta i tura gracza trwa dalej.

Scenariusz testowy 10: Kliknięcie zakończ turę nie wykonując ruchu

Given: Użytkownik jest na stronie gry.

When: Użytkownik klika zakończ turę nie wykonując żadnego ruchu.

Then: Pokazuje się komunikat, że należy wykonać ruch.