Тестирование индивидуального проекта студента группы О-22-ПРИ-2-рпс-Б Зайцева И. Н. «Лабиринт». Номер проекта – 32. Тестирование выполнил студент группы О-22-ПРИ-2-рпс-Б Мачехин Г.А.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Пункт функциональных требований | Тест № | Входное значение | Ожидаемый  результат | Полученный результат | Вывод |
| Главное меню | 1 | 0 | Открывается первый уровень игры, выводится игровое поле. Запускаются уровни с 1 по 5 по порядку. | Открывается первый уровень игры, выводится игровое поле. Запускаются уровни с 1 по 5 по порядку. | Работает исправно |
| 2 | 1 | Запускается только первый уровень. | Запускается только первый уровень. | Работает исправно |
| 3 | 2 | Запускается только второй уровень. | Запускается только второй уровень. | Работает исправно |
| 4 | 3 | Запускается только третий уровень. | Запускается только третий уровень. | Работает исправно |
| 5 | 4 | Запускается только четвертый уровень. | Запускается только четвертый уровень. | Работает исправно |
| 6 | 5 | Запускается только пятый уровень. | Запускается только пятый уровень. | Работает исправно |
| Пункт “Правила” | 7 | 1, 0, -, +, ”Space”, ”Esc”, ”Enter”, s, S, б, Б | При нажатии любой клавиши будет выполнен выход в главное меню | Выполнен выход в главное меню | Работает исправно |
| Игровой процесс | 8 | w | При нажатии клавиши “w” крестик перемещается вперед, если перед ним есть свободное пространство. Если пространства нет или введено другое значение – ничего не происходит. | При нажатии клавиши “w” крестик перемещается вперед, если перед ним есть свободное пространство. Если пространства нет или введено другое значение – ничего не происходит. | Работает исправно |
| 9 | a | При нажатии клавиши “a” крестик перемещается влево, если слева от него есть свободное пространство. Если пространства нет или введено другое значение – ничего не происходит. | При нажатии клавиши “a” крестик перемещается влево, если слева от него есть свободное пространство. Если пространства нет или введено другое значение – ничего не происходит. | Работает исправно |
| 10 | s | При нажатии клавиши “s” крестик перемещается назад, если за ним есть свободное пространство. Если пространства нет или введено другое значение – ничего не происходит. | При нажатии клавиши “s” крестик перемещается назад, если за ним есть свободное пространство. Если пространства нет или введено другое значение – ничего не происходит. | Работает исправно |
| 11 | d | При нажатии клавиши “d” крестик перемещается вправо, если справа от него есть свободное пространство. Если пространства нет или введено другое значение – ничего не происходит. | При нажатии клавиши “d” крестик перемещается вправо, если справа от него есть свободное пространство. Если пространства нет или введено другое значение – ничего не происходит. | Работает исправно |
| 12 | w, a, s, d | При перемещении на шипы в момент, когда они активны игра заканчивается, выводится сообщение о поражении. | При перемещении на шипы в момент, когда они активны игра заканчивается, выводится сообщение о поражении. | Работает исправно |
| 13 | w, a, s, d | При перемещении на шипы в момент, когда они не активны крестик перемещается на ячейку шипов и игра продолжается. | При перемещении на шипы в момент, когда они не активны крестик перемещается на ячейку шипов и игра продолжается. | Работает исправно |
| 14 | w, a, s, d | При перемещении на ячейку выхода из лабиринта выводится окно победы со статистикой. | При перемещении на ячейку выхода из лабиринта выводится окно победы со статистикой. | Работает исправно |

Вывод: продукт работает исправно и пригоден для использования