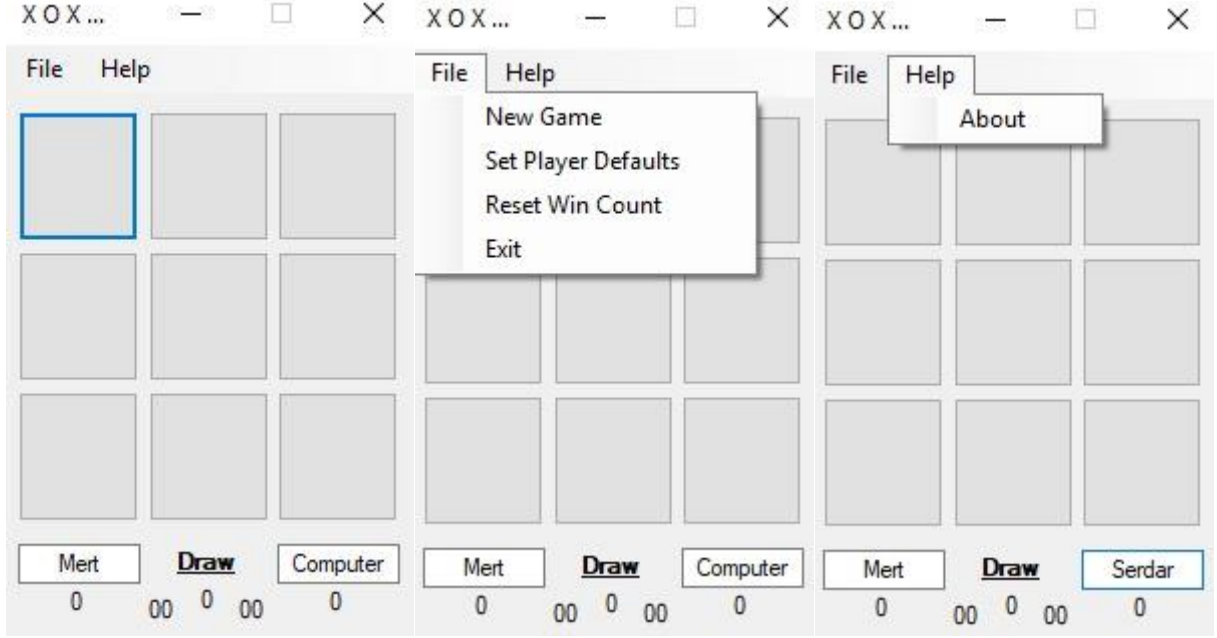


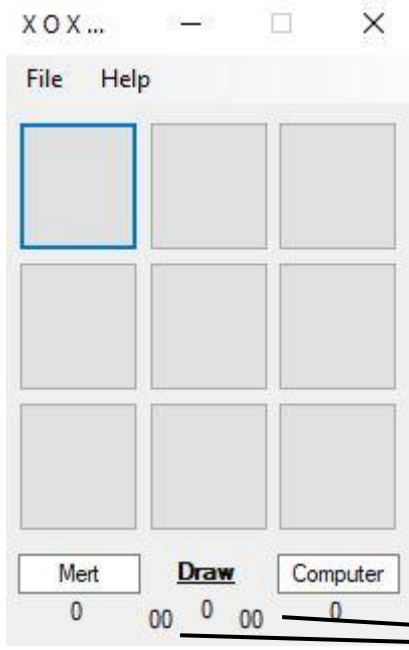
KULLANICI KATALOĞU

Programın İşletimi ve Ekran Görüntüsü



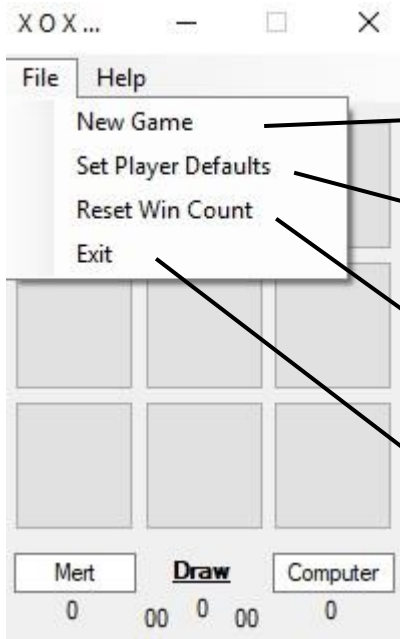
Kullanıcı Kılavuzu

Başlangıç ekranıdır.



Birinci ve ikinci oyuncunun oynama süresi.

Dosya seçeneklerinin bulunduğu sekmenin ekran görüntüsü.



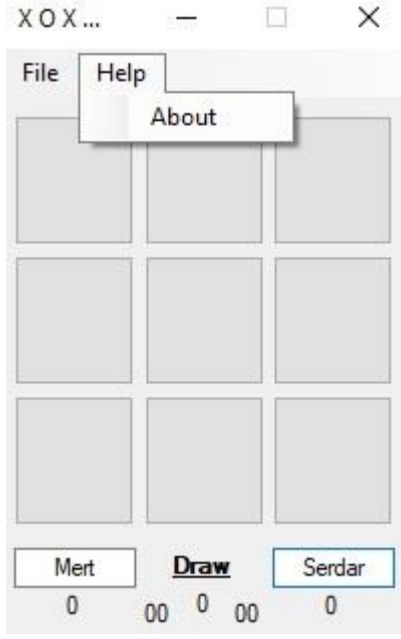
Yeni oyun başlatır. (Kazanma serileri devam eder)

İkinci oyuncunun ismi değiştirildiyse tekrardan
Computer olarak ayarlar ve bilgisayara karşı oynama moduna
geçer.

Kazanma sayılarını sıfırlar.

Çıkış.

Hakkında sekmesi.

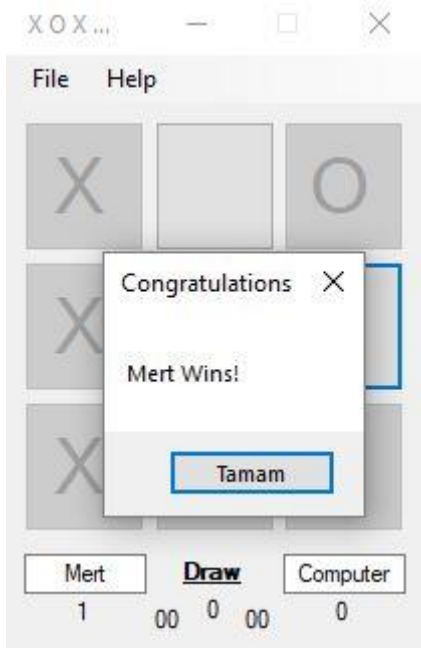


Birinci ve ikinci oyuncunun kazanma sayıları.

Bilgisayar kazanma bildirimi.



Birinci oyuncunun kazanma bildirimi.



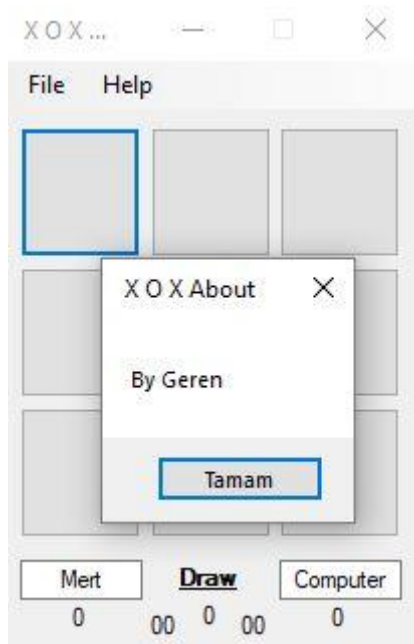
İkinci oyuncunun kazanma bildirimi.



Berabere bittiğinde daha kısa sürede oynayan oyuncunun kazanma bildirimi.



Help > About sekmesine tıklandığında gelen bildirim.



TEST CASE'LER

TEST CASE 1

<i>Risk Level</i>	Yüksek
<i>Purpose</i>	Bu test durumunda kullanıcının yeni oyun isteği ile temizlenmiş yeni bir oyun ekranı oluşturulması test edilmektedir.
<i>Inputs</i>	File sekmesinden New Game işleminin seçimi.
<i>Expected Outputs</i>	Oyun alanının istenilen şekilde oluşması.
<i>Pass Criterias</i>	Oyun alanının temizlenerek yeni bir oyuna hazır hale getirilmesi.
<i>Fail Criterias</i>	Son oyundaki hamlelerin oyun alanından temizlenmemesi.
<i>Test Procedure</i>	Test kullanıcısı, yazılımı desteklenen sistem ve cihazlarda çalıştırarak belirtilen girdilerle testi gerçekleştirmelidir. Test işlemini tamamladıktan sonra test sonucunu Pass/Fail olarak belirterek nedenleri ile birlikte raporlamalıdır.
<i>Case</i>	Başarılı.

TEST CASE 2

<i>Risk Level</i>	Orta
<i>Purpose</i>	Bu test durumunda kullanıcı oyun bittiğinde yani bir kazanan olduğunda hala hamle yapmaya devam edebilir mi durumu test edilmektedir.
<i>Inputs</i>	Oyun alanında hamle yapılacak butonlara tıklanması.
<i>Expected Outputs</i>	Hamle yapılamaması.
<i>Pass Criterias</i>	Hamle yapılacak alanların kapalı olması ve hamleye izin verilmemesi.
<i>Fail Criterias</i>	Hamle yapılacak alanların açık kalması ve hamle yapılmasına izin verilmesi.
<i>Test Procedure</i>	Test kullanıcısı, yazılımı desteklenen sistem ve cihazlarda çalıştırarak belirtilen girdilerle testi gerçekleştirmelidir. Test işlemini tamamladıktan sonra test sonucunu Pass/Fail olarak belirterek nedenleri ile birlikte raporlamalıdır.
<i>Case</i>	Başarısız.

TEST CASE 3

Risk Level	Yüksek
Purpose	Bu test durumunda sistemin otomatik olarak bilgisayara karşı açtığı modun 2 kişilik mod haline getirilmesi test edilmektedir.
Inputs	Sağ altta (2. oyuncu isminin yazıldığı yerde) bulunan Computer yazısının 2. oyuncunun adı ile değiştirilmesi.
Expected Outputs	Oyunun 2 kişilik mod haline geçmesi.
Pass Criterias	Oyunun 2 kişinin oynayacağı şekilde hazırlanmış olması.
Fail Criterias	Oyunun 2 kişinin oynayacağı şekilde hazırlanamaması. Bilgisayara karşı kalması yada programın hata vermesi.
Test Procedure	Test kullanıcısı, yazılımı desteklenen sistem ve cihazlarda çalıştırarak belirtilen girdilerle testi gerçekleştirmelidir. Test işlemini tamamladıktan sonra test sonucunu Pass/Fail olarak belirterek nedenleri ile birlikte raporlamalıdır.
Case	Başarılı.

TEST CASE 4

Risk Level	Yüksek
Purpose	Bu test durumunda oyunun berabere bitmesi durumunda zaman modu sayesinde daha hızlı oynayan oyuncunun kazanması durumu test edilmektedir.
Inputs	Belirlenen alanlara hamle yaparak oyunu bitirmek.
Expected Outputs	Daha kısa sürede oynayan kişinin kazanması.
Pass Criterias	Program içindeki zaman hesaplaması sayesinde daha az zamanda oynayan oyuncunun kazandığının ilan edilmesi.
Fail Criterias	Zaman hesaplamasının çalışmaması yada hatalı çalışması yüzünden oyunun berabere bitmesi yada yanlış oyuncunun kazanması.
Test Procedure	Test kullanıcısı, yazılımı desteklenen sistem ve cihazlarda çalıştırarak belirtilen girdilerle testi gerçekleştirmelidir. Test işlemini tamamladıktan sonra test sonucunu Pass/Fail olarak belirterek nedenleri ile birlikte raporlamalıdır.
Case	Başarılı.