TestLink

Test Plan Design Report

Test Project: Captains and Cannons

Test Plan: Combat

Printed by TestLink on 20/05/2020

2012 © TestLink Community

Table Of Contents

1.1.Combat

CC-13: Melee Damage

CC-14: Ranged Damage

CC-15: Enemy character gets killed

CC-16: Player character gets killed

CC-17: Win battle by killing captain

CC-18: Win battle by killing enemy ship

CC-19: Captain Special Ability

CC-20: Fighter Special Ability

CC-21: Gunner Special Ability

CC-22: Chef Special Ability

Test Plan: Combat

Combat Test Cases

1.1.Test Suite : Combat

Test Cases for Combat

Test Case CC-13: Melee Damage [Version : 1]			
Author:	18gahe		
Summary: Karaktären ska kunna göra melee skada på en fiende.			
Preconditions: 1. Spelarens tur. 2. En av spelarens karaktärer som har minst 1 AP kvar ska vara vald. 3. En fiendekaraktär ska vara på en närliggande tile till den valda karaktären.			
#:	Step actions:	Expected Results:	
1	Klicka på knappen för melee attack eller använd hotkey "2".	Melee knappen blir markerad.	
2	Håll musen över en närliggande fiende.	En inforuta om skadan som spelaren kan göra till karaktären kommer upp.	
3	Högerklicka på en närliggande fiende.	En attackanimation spelas upp och karaktären ska ta skada enligt skadan som inforutan tidigare angett. Karaktärens HP-bar går ned / visar att karaktären tog skada.	
Execution type:	Manual		
Estimated exec. duration (min):			

Priority:	Medium
Requirements	None
Keywords:	None

Test Case CC-14: Ranged Damage [Version : 1]			
Author:	18gahe		
Summary: Karaktären ska kunna göra melee skada på en fiende.			
Preconditions: 1. Spelarens tur. 2. En av spelarens karaktärer som har minst 1 AP kvar ska vara vald.			
#:	Step actions:	Expected Results:	
1	Klicka på knappen för ranged attack eller använd hotkey "3".	Ranged knappen blir markerad.	
2	Håll musen över en fiende.	En inforuta om skadan som spelaren kan göra till karaktären kommer upp.	
3	Högerklicka på en fiende.	En attackanimation spelas upp och karaktären ska ta skada enligt skadan som inforutan tidigare angett. Karaktärens HP-bar går ned / visar att karaktären tog skada.	
Execution type:	Manual		
Estimated exec. duration (min):			
Priority:	Medium		
Requirements	None		
Keywords:	None		

Test Case CC-15: Enemy character gets killed [Version : 1]	
Author:	18gahe
Summary:	

Fiendekaraktärer ska dö när de får 0 HP.			
Preconditions: 1. Spelarens tur. 2. Fienden han en karaktär på lågt HP som dör av en attack.			
#:	Step actions:	Expected Results:	
1	Välj en karaktär med 1 AP eller mer.	En karaktär blir vald.	
2	Attackera en fiendekaraktär med lågt HP (som kommer dö).	Attackanimation spelas och karaktären dör och blir en hög med skelett.	
Execution type:	Manual		
Estimated exec. duration (min):			
Priority:	Medium		
Requirements	None		
Keywords:	None		

Test Case CC-16: Player character gets killed [Version : 1]			
Author:	18gahe		
Summary: Spelarens karaktärer ska dö när de får 0 HP.			
Preconditions: 1. Fiendens tur. 2. Spelaren har en karaktär med lågt HP (som kommer dö).			
#:	Step actions:	Expected Results:	
1	AI gör sin tur.	AI gör sin tur och dödar den skadade karaktären.	
2	Om AI inte dödade karaktären tryck på "End Turn" och låt den göra en till tur.	AI gör sin tur och dödar den skadade karaktären.	
Execution type:	Manual		

Estimated exec. duration (min):	
Priority:	Medium
Requirements	None
Keywords:	None

Test Case CC-17: Win battle by killing captain [Version : 1]			
Author:	18gahe		
Summary: Spelaren ska vinna ett slag om fiendens kapten dör.			
Preconditions: 1. Spelarens tur. 2. Fiendens kapten har lågt HP. 3. En karaktär som kan döda fiendekaptenen på ett slag är vald.			
#:	Step actions:	Expected Results:	
1	Attackera fiendekaptenen med den valda karaktären.	Attackanimation. Fiendekaptenen dör och spelaren vinner spelet.	
Execution type:	Manual		
Estimated exec. duration (min):			
Priority:	Medium		
Requirements	None		
Keywords:	None		

Test Case CC-18: Win battle by killing enemy ship [Version : 1]	
Author:	18gahe
Summary: Spelaren ska vinna ett slag om fiendeskeppet får 0 HP.	

Preconditions: 1. Spelarens tur. 2. Fiendeskeppet har lågt HP och dör av en kanonattack. 3. Spelaren har en karaktär bredvid en av spelarens kanoner.			
#:	Step actions:	Expected Results:	
1	Välj karaktären som är bredvid spelarens kanoner.	Karaktären blir vald och spelaren kan se kanonens attackikon/knapp.	
2	Tryck på att attackknappen för kanonen.	Kanonen skjuter och skeppets HP bar går ned, skeppet dör och spelaren vinner slaget.	
Execution type:	Manual		
Estimated exec. duration (min):			
Priority:	Medium		
Requirements	None		
Keywords:	None		

Test Case CC-19: Captain Special Ability [Version : 1]			
Author:	18gahe		
Summary: Kaptenens passiva abilities och special ability ska fungera korrekt. Passiv 1 *Morale boost*: Ska ge närliggande allierade karaktärer en boost till skada och dmg reduction. Passiv 2 *Duelist:* Ska göra så att kaptenen gör dubbel skada mot fiendekaptenen. Special ability*:* Ge en AP till en allierad karaktär. 2 rundors cooldown.			
Preconditions: 1. Spelarens tur. 2. Spelaren har en kapten som har minst 1 AP. 3. Den allierade kaptenen står bredvid minst en annan allierad karaktär och fiendekaptenen.			
#:	Step actions:	Expected Results:	
1	Välj karaktären som är kaptenen.	Karaktären blir vald och får en outline.	

2	Tryck på kaptenens melee attack och håll musen ovanför den närliggande fiendekaptenen.	Inforutan som kommer upp ovanför kaptenen kommer visa skada som är påverkad av kaptenens passiva *Duelist*.	
3	Välj karaktärens special ability och högerklicka på en allierad karaktär.	Abiliten blir vald och använd, den allierade karaktären man använde den på får +1 AP.	
4	Välj en karaktär som är i en närliggande tile till kaptenen.	Väljer en annan karaktär som får en outline.	
5	Välj en attack och håll musen ovanför en valfri fiende.	Inforutan som kommer upp kommer visa skada som är påverkad av kaptenens passiva M*orale boost*.	
6	Tryck på "End Turn".	AI gör sin tur.	
7	Välj kaptenen.	Kaptenen blir vald och får en outline.	
8	Tryck på kaptenens special ability.	Går inte då den är på cooldown.	
9	Tryck på "Move"-knappen / hotkey "1" och gå så att den tidigare närliggande allierade karaktären inte längre är i en tile runt om kaptenen.	Går bort med kaptenen så att den allierade karaktären inte längre är påverkad av *Morale boost*.	
10	Välj den tidigare närliggande karaktären.	Väljer den tidigare närliggande karaktären.	
11	Välj en attack och håll musen ovanför en valfri fiende.	Inforutan som kommer upp kommer visa att dess skada inte längre är påverkad av *Morale boost*.	
12	Tryck på "End Turn".	AI gör sin tur.	
13	Tryck på "End Turn".	AI gör sin tur.	
14	Tryck på kaptenen och på dens special ability.	Nu går det att trycka på det då dens cooldown är klar.	
Execution type:	Manual		
Estimated exec. duration (min):			
Priority:	Medium		
Requirements	None		
Keywords:	None		

Test Case CC-20: Fighter Special Ability [Version : 1]			
Author:	18gahe		
Summary: Special abiliten till fighter ska fungera korrekt. Fighter: Dricka rom som ger karaktären en buff som gör att den gör 50% mer skada och även tar 25% mer skada under denna och nästa omgång. 3 rundor cooldown.			
Preconditions: 1. Spelarens tur. 2. Spelaren har en fighter som har minst 1 AP. 3. Fightern står bredvid en fiende.			
#:	Step actions:	Expected Results:	
1	Välj fightern.	Fightern blir vald.	
2	Tryck på fighterns special ability.	Special abiliten används.	
3	Tryck på "End Turn" knappen, och låt AI göra sin tur och attackera fightern.	AI gör sin tur, attackerar fighter och fightern tar 25% mer skada av attacken.	
4	Välj fightern.	Fightern blir vald.	
5	Välj fighterns melee attack och håll musen ovanför den närliggande fienden.	Melee attacken blir vald och det kommer upp en inforuta med skadan man kan göra på fienden. Där ska man se att skadan ska vara 50% mer än basskadan som karaktären har.	
6	Högerklicka på fienden för att attackera.	Attackanimation spelas. Fienden tar skadan enligt det som stod i inforutan.	
7	Tryck på "End Turn".	AI gör sin tur.	
8	Välj fighern.	Fightern blir vald.	
9	Välj figherns melee attack och håll musen ovanför den närliggande fienden.	Melee attacken blir vald och det kommer upp en inforuta med skadan man kan göra på fienden. Melee skadan ska inte vara 50% högre längre.	
10	Tryck på "End turn".	AI gör sin tur.	
11	Tryck på "End turn".	AI gör sin tur.	

12	Välj fightern och välj dens special ability.	Fightern blir vald och special abiliten blir vald (nu ska dens cooldown vara klar).	
Execution type:	Manual		
Estimated exec. duration (min):			
Priority:	Medium		
Requirements	None		
Keywords:	None		

Test Case CC-21: Gunner Special Ability [Version : 1]			
Author:	18gahe		
Summary: Gunnerns special ability ska fungera korrekt. Gunner: *Shotgun blast* gör en stor mängd skada (mer än vanliga ranged attacken). 3 rundor cooldown.			
Preconditions: 1. Spelarens tur. 2. Spelaren har en gunner som har minst 1 AP.			
#:	Step actions:	Expected Results:	
1	Välj karaktären som är gunner.	Gunner blir vald och får en outline.	
2	Tryck på gunnerns special ability.	Gunnerns special ability blir vald.	
3	Håll musen ovanför en fiende.	Kommer upp en inforuta med vilken skada man kan göra på fienden.	
4	Högerklicka på fienden.	Attackanimation. Fienden tar skada enligt det som specifierades i inforutan.	
5	Tryck på "End Turn".	AI gör sin tur.	
6	Tryck på gunnern och special abiliten.	Kommer inte gå att trycka på special ability då den är på cooldown.	
7	Tryck på "End Turn".	AI gör sin tur.	
8	Tryck på "End Turn".	AI gör sin tur.	

9	Tryck på "End Turn".	AI gör sin tur.	
10	Tryck på gunnern och sedan special abiliten.	Nu är cooldownen slut och det går återigen att använda abilitien.	
Execution type:	Manual		
Estimated exec. duration (min):			
Priority:	Medium		
Requirements	None		
Keywords:	None		

Test Case CC-22: Chef Special Ability [Version : 1]			
Author:	18gahe		
Summary: Chefs special ability ska fungera korrekt. Chef: Healar en allierad karaktär med en bas på 25 HP. 2 rundor cooldown.			
Preconditions: 1. Spelarens tur. 2. Spelaren har en chef som har minst 1 AP. 3. Spelaren har en annan skadad allierad karaktär.			
#:	Step actions:	Expected Results:	
1	Tryck på karaktären som är en chef.	Karaktären blir markerad och får en outline.	
2	Tryck på special abiliten.	Special abiliten blir markerad.	
3	Högerklicka på en skadad vänlig karaktär.	Den skadade karaktären blir helad med den specifierade mängden HP i tooltipen till special abiliten.	
4	Tryck på "End Turn".	AI gör sin tur.	
5	Tryck på karaktären och på special abiliten.	Det går inte att trycka på special abiliten då den är på cooldown.	
6	Tryck på "End Turn".	AI gör sin tur.	

7	Tryck på "End Turn".	AI gör sin tur.	
8	Tryck på karaktären och på special abiliten.	Nu går det att trycka på och använda special abiliten igen då dens cooldown är slut.	
Execution type:	Manual		
Estimated exec. duration (min):			
Priority:	Medium		
Requirements	None		
Keywords:	None		