

テスト仕様書

○概要

本ゲームは、プレイヤーが 7 列の場札を操作し、昇順かつ同一柄ですべてのカードを組札へ移動することを目指す。カードは、場札上で赤黒交互かつ降順に重ねて移動でき、山札からカードを引いたり、組札への移動を行ったりしてすべてのカードを組札に集めるとゲームクリアとなる。

○テスト環境

- ・テストは **c1byod** 環境で行う。
- ・文字は **UTF-8** を使用する。
- ・テストは、ゲーム本体と同じディレクトリで行う。

○テスト内容

通し 番号	内容	入力(操作方法)	期待される 出力結果	結果			処置内容
				1	2	3	
1	正常な起動	%./solitaire	ゲームのメニューが 表示される				
2	異常な起動	%./solitaire ○	「エラー: ./solitaire で 実行して下さい」 と出力				
3	メニュー画面 での キー操作 1	1 を入力	ゲームが開始される				

4	メニュー画面 での キー操作 2	2 を入力	操作説明画面が 表示される				
5	メニュー画面 での キー操作 3	3 を入力	ゲームが終了される				
6	メニュー画面 での キー操作 4	上記以外のキー の入力	反応なし				
7	ゲーム画面設 計 1	ゲーム起動時	場、山札にトランプ が配置されている 組札にはトランプが なく、 枠だけ表示されてい る				
8	ゲーム画面設 計 2	ゲームクリア時	「おめでとうございます！ と出力				
9	ゲーム画面で の キー操作 1	→または←を入 力	場や組札にカーソル が移動する				
10	ゲーム画面で の キー操作 2	場でスペースを 入力	カードが選択され、 カーソルが「選択」 の表示になる				
11	ゲーム画面で の キー操作 3	8 の状態で↑また は↓を入力	複数選択可能なら枚 数を選べる 選択されているカー ドが光る				

12	ゲーム画面で の キー操作 4	組札でスペース を入力	カードが選択され、 カーソルが「組札選 択」の表示になる				
13	ゲーム画面で の キー操作 5	10,11 の状態で スペースを入力	移動可能ならカード が移動される 移動できないなら カーソルが「解除」 の表示になり 選択が解除される				
14	ゲーム画面で の キー操作 6	s を入力	山札のカードがめく られる				
15	ゲーム画面で の キー操作 7	d を入力	山札のカードが場の カーソルの 位置に置くのであ れば その場所に移動する				
16	ゲーム画面で の キー操作 8	f を入力	カーソルの位置にあ るカードを 組札に移動できるの であれば 組札に移動する				
17	ゲーム画面で の キー操作 9	g を入力	山札に表示されてい るカードを 組札に移動できるの であれば 組札に移動する				

18	ゲーム画面での キー操作 10	q を入力	ゲームが終了される				
19	ゲーム画面での キー操作 10	上記以外のキー の入力	反応なし				
20	ゲーム画面での キー操作 10	ゲームクリア後 任意のキーを入 力	ゲーム画面を終了 し、 メニュー画面に戻る				
21	操作説明画面 設計 1	help.txt が存在し ないとき	「ヘルプを表示でき ません」と 出力				
22	操作説明画面 設計 2	任意のキーを入 力	操作説明画面を終了 し、 メニュー画面に戻る				
23	画面サイズの チェック 1	画面の大きさが 幅 85 高さ 35 以上	ゲーム画面が表示さ れる				
24	画面サイズの チェック 2	画面の大きさが 幅 85 高さ 35 未満	「画面サイズが小さ すぎます。 必要なサイズ: 幅 85 x 高さ 35 現在のサイズ: 幅 ○ x 高さ ○ ターミナルのサイ ズを変更して再実行 してください。」と 出力				

学生番号：N23057

氏名：豊田 蒼空

○変更履歴