|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test 1:** | **Włączenie nowej gry** | | |
| Cel testu | | | Testowanie działania opcji nowej gry |
| Sposób dostępu | | | Użytkownik ma dostęp do tej funkcji na ekranie głównym gry. |
| **Scenariusz:** | | | |
| Akcje użytkownika: | | | Odpowiedź systemu: |
| 1. Wciśnięcie przycisku „Nowa Gra” | | | 2. Pojawienie się na ekranie z grą nowej planszy, z innymi cyframi, i z innym ułożeniem cyfr |
| Ocena testu | |  | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test 2:** | **Wyczyszczenie pól z wpisanymi cyframi** | | |
| Cel testu | | | Testowanie działania opcji wyczyszczenia wpisanych cyfr |
| Sposób dostępu | | | Dostęp do funkcji na ekranie głównym |
| **Scenariusz:** | | | |
| Akcje użytkownika: | | | Odpowiedź systemu: |
| 1. Wpisanie w wyznaczone miejsca na polu z grą cyfr  3. Kliknięcie przycisku „Wyczyść” | | | 2. Wyświetlenie liczb w polach gry  4. Usunięcie wpisanych cyfr z pól gry, pola powinny być puste |
| Ocena testu | |  | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test 3:** | **Sprawdzenie rozwiązanego sudoku** | | |
| Cel testu | | | Testowanie działania przycisku „sprawdź” |
| Sposób dostępu | | | Po wypełnieniu cyframi części lub całości pól w grze |
| **Scenariusz:** | | | |
| Akcje użytkownika: | | | Odpowiedź systemu: |
| 1. Uzupełnienie części cyfr  3. Wciśnięcie przycisku „Sprawdź” | | | 2. –  3. Pola które zostały źle uzupełnione podświetlone są na czerwono |
| Ocena testu | |  | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test 4:** | **Poprawność działania opcji „sprawdź”** | | |
| Cel testu | | | Testowanie działania sprawdzania wpisanych liczb, po korekcie |
| Sposób dostępu | | | Po wypełnieniu cyframi części lub całości pól w grze |
| **Scenariusz:** | | | |
| Akcje użytkownika: | | | Odpowiedź systemu: |
| 1. Wprowadzenie cyfr  3. Kliknięcie przycisku „Sprawdź”  5. Kliknięcie na część wprowadzonych liczby (poprawnych i niepoprawnych)  7. Ponowny wybór opcji „Sprawdź” | | | 2. –  4. Błędnie wypełnione pola podświetlone są na czerwono, natomiast poprawnie- na zielono.  6. Liczby które zostały kliknięte, zostaną usunięte przez system, a podświetlenie zniknie  8. Podświetlenie liczb nieprawidłowych |
| Ocena testu | |  | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test 5:** | **Działanie przycisku „Wyjście”** | | |
| Cel testu | | | Testowanie działania przycisku „Wyjście” |
| Sposób dostępu | | | Dostęp na ekranie głównym, w dowolnym momencie gry |
| **Scenariusz:** | | | |
| Akcje użytkownika: | | | Odpowiedź systemu: |
| 1. Wciśnięcie przycisku „Wyjście” | | | 2. Zamknięcie okna z grą |
| Ocena testu | |  | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test 6:** | **Testowanie opcji „Podpowiedź”** | | |
| Cel testu | | | Sprawdzenie poprawności działania funkcji „Podpowiedź” |
| Sposób dostępu | | | Dostęp na ekranie głównym, w dowolnym momencie gry, przed lub po wybraniu cyfry |
| **Scenariusz:** | | | |
| Akcje użytkownika: | | | Odpowiedź systemu: |
| 1. Wybór liczby, którą chcemy wpisać w pole  3. Zaznaczenie opcji „Podpowiedź”  5. Wpisanie liczby w jedno możliwych pól | | | 2. –  4. Wszystkie pola w które możliwe jest wpisanie cyfry podświetlone są kolorem niebieskim  5. Następuje wyłączenie podświetlenia w kwadracie z wpisaną cyfrą, złożonego z dziewięciu pól, oraz w kolumnie i wierszu w którym dane pole się znajduje |
| Ocena testu | |  | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test 7:** | **Wpisywanie cyfr w puste pola** | | |
| Cel testu | | | Sprawdzenie poprawności działania wpisywania cyfr |
| Sposób dostępu | | | Dostęp na ekranie głównym, w dowolnym momencie gry |
| **Scenariusz:** | | | |
| Akcje użytkownika: | | | Odpowiedź systemu: |
| 1. Wybranie dowolnej cyfry  3. Kliknięcie w puste pole w celu wstawienia wybranej cyfry | | | 2. Podświetlenie tej cyfry na ekranie wyświetlającym cyfry  4. Wyświetlenie zaznaczonej cyfry w wybranym polu |
| Ocena testu | |  | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test 8:** | **Nadpisywanie cyfr** | | |
| Cel testu | | | Sprawdzenie czy w polu, w którym została wprowadzona cyfra, można wpisać drugą cyfrę |
| Sposób dostępu | | | Dostęp na ekranie głównym, po wcześniejszym uzupełnieniu przynajmniej jednego pola |
| **Scenariusz:** | | | |
| Akcje użytkownika: | | | Odpowiedź systemu: |
| 1. Wybranie dowolnej cyfry  3. Kliknięcie w puste pole w celu wstawienia wybranej cyfry  5.Wybór innej cyfry  6. Kliknięcie w wypełnione wcześniej pole | | | 2. Podświetlenie tej cyfry na ekranie wyświetlającym cyfry  4. Wyświetlenie zaznaczonej cyfry w wybranym polu  5. Zmiana podświetlonej cyfry na wybraną  7. Zmiana wpisanej w pole cyfry, na cyfrę która została zaznaczona |
| Ocena testu | |  | |