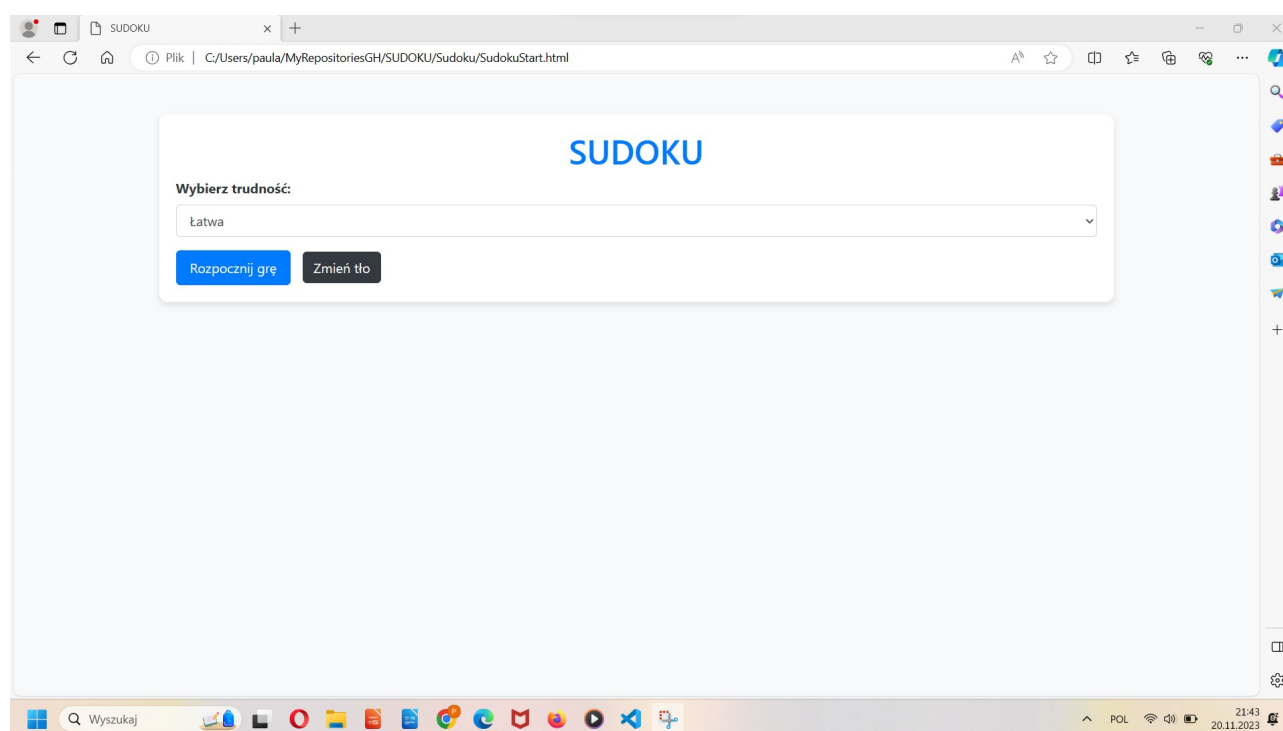


Testy aplikacji sudoku

Test strony startowej SudokuStart.html

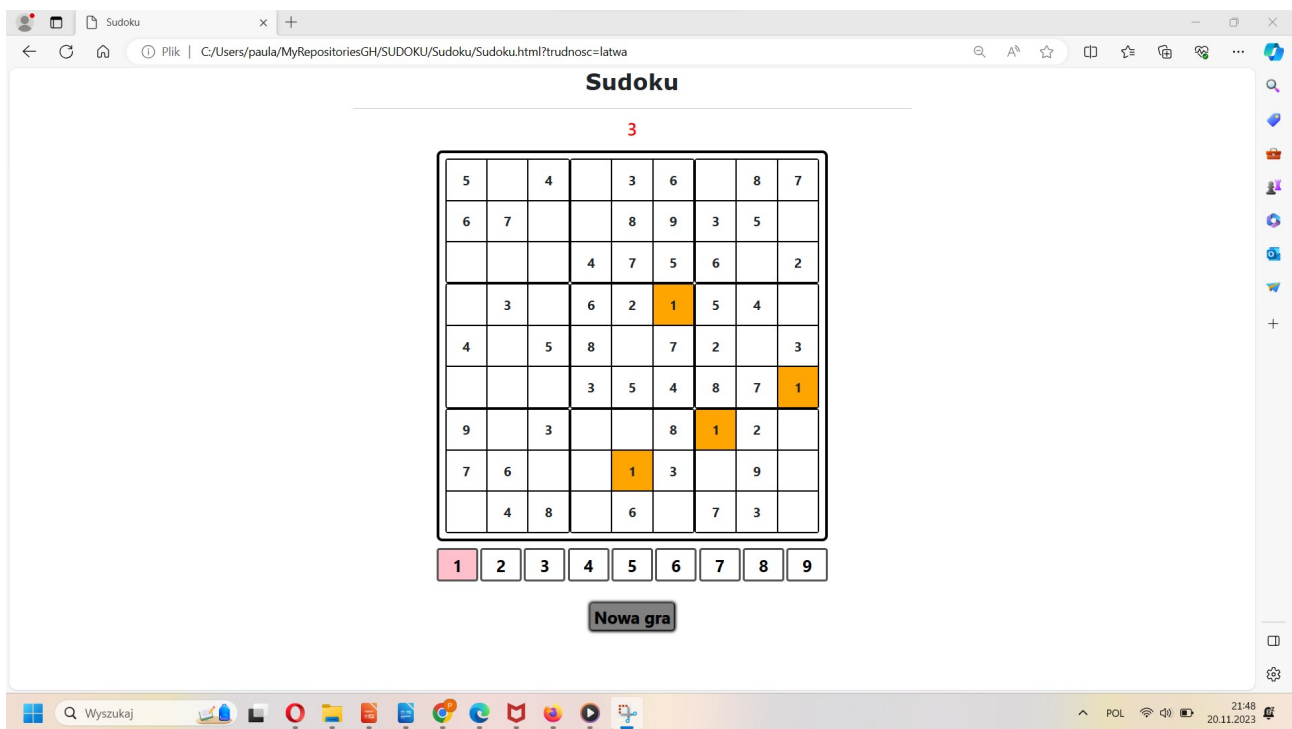
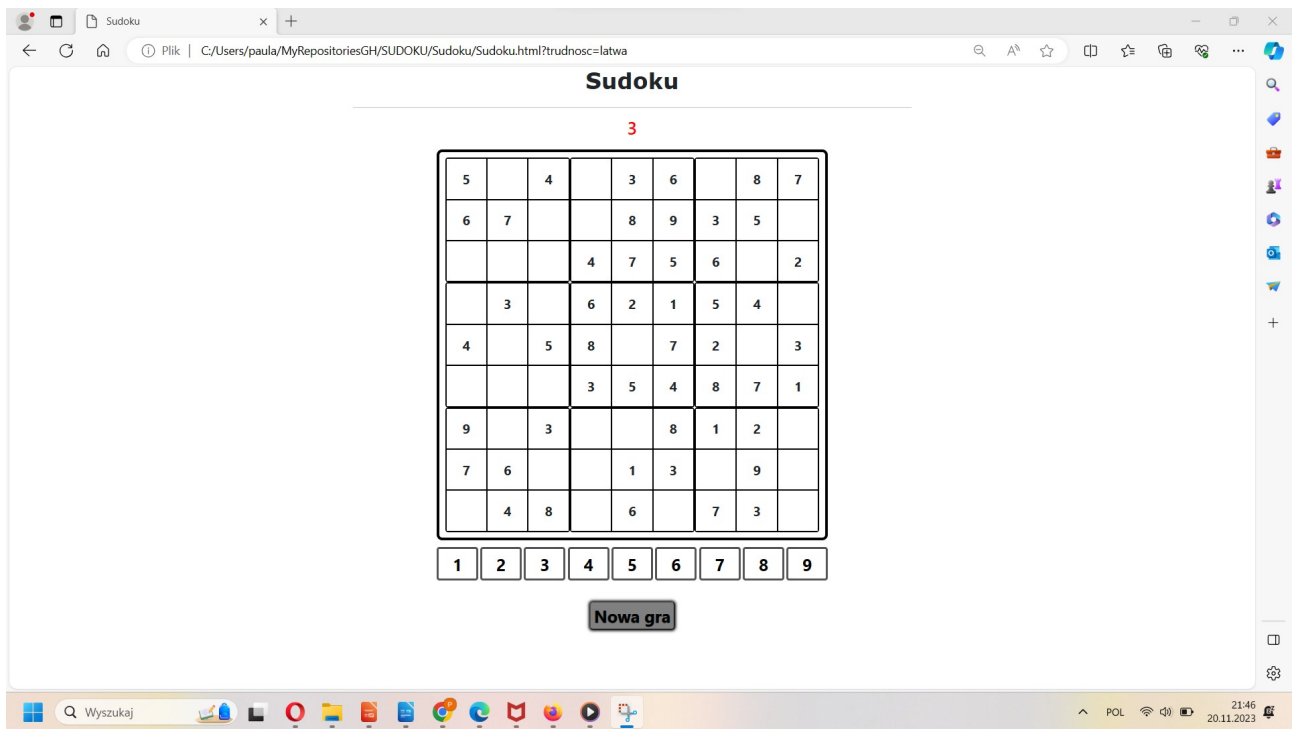
	Opera	Chrome	Microsoft Edge	Mozilla Firefox
Wygląd strony	+	+	+	+
Zmiana koloru tła z użyciem przycisku	+	+	+	+
Zmiana poziomu trudności	+	+	+	+
przejście do nowego okna po kliknięciu „Rozpocznij grę”	+	+	+	+



Test strony startowej Sudoku.html

	Opera	Chrome	Microsoft Edge	Mozilla Firefox
Wygląd strony	+	+	+	+
Kliknięcie na kafelek powoduje zaznaczenie kafelka pod planszą oraz podświetleniem wszystkich takich samych kafelków na planszy jak wybrany.	+	+	+	+
Po zaznaczeniu kafelka na planszy i kliknięciu na pole	+/- Niedopatrzenie	+/- Niedopatrzenie	+/- Niedopatrzenie	+/- Niedopatrzenie

planszy w przypadku, gdy wprowadzany kafelek jest poprawny następuje podświetlenie kafelka na zielono i odsłonięcie kafelka planszy	w programie sprawia, że wartości poprawne mogą być w nieskończoność nadpisywane przez wartości poprawne. Nie jest to winna przeglądarki.	w programie sprawia, że wartości poprawne mogą być w nieskończoność nadpisywane przez wartości poprawne. Nie jest to winna przeglądarki.	w programie sprawia, że wartości poprawne mogą być w nieskończoność nadpisywane przez wartości poprawne. Nie jest to winna przeglądarki.	w programie sprawia, że wartości poprawne mogą być w nieskończoność nadpisywane przez wartości poprawne. Nie jest to winna przeglądarki.
Po zaznaczeniu kafelka na planszy i kliknięciu na pole planszy w przypadku, gdy wprowadzany kafelek jest niepoprawny następuje podświetlenie kafelka na czerwono na krótki moment oraz odjęty zostaje punkt	+/- Niedopatrzenie w programie sprawia, że funkcja mimo że jest poprawna jest wywoływana częściej niż powinna. Nie jest to winna przeglądarki.	+/- Niedopatrzenie w programie sprawia, że funkcja mimo że jest poprawna jest wywoływana częściej niż powinna. Nie jest to winna przeglądarki.	+/- Niedopatrzenie w programie sprawia, że funkcja mimo że jest poprawna jest wywoływana częściej niż powinna. Nie jest to winna przeglądarki.	+/- Niedopatrzenie w programie sprawia, że funkcja mimo że jest poprawna jest wywoływana częściej niż powinna. Nie jest to winna przeglądarki.
Przekierowanie do okna „Lost.html” po wykorzystaniu wszystkich żyć	+	+	+	+
Przekierowanie do okna „SudokuEnd.html” po wygranej grze.	+	+	+	+
Po kliknięciu przycisku „nowa gra” wyskakuje okienko potwierdzające, że chce się zrezygnować z gry i następuje przekierowanie do „SudokuStart.html”	+	+	+	+



Sudoku

3

5		4		3	6		8	7
6	7			8	9	3	5	
			4	7	5	6		2
	3		6	2	1	5	4	
4		5	8		7	2		3
			3	5	4	8	7	1
9		3			8	1	2	
7	6			1	3		9	
1	4	8		6		7	3	

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Nowa gra

Wyszukaj

POL 21:48 20.11.2023

Sudoku

2

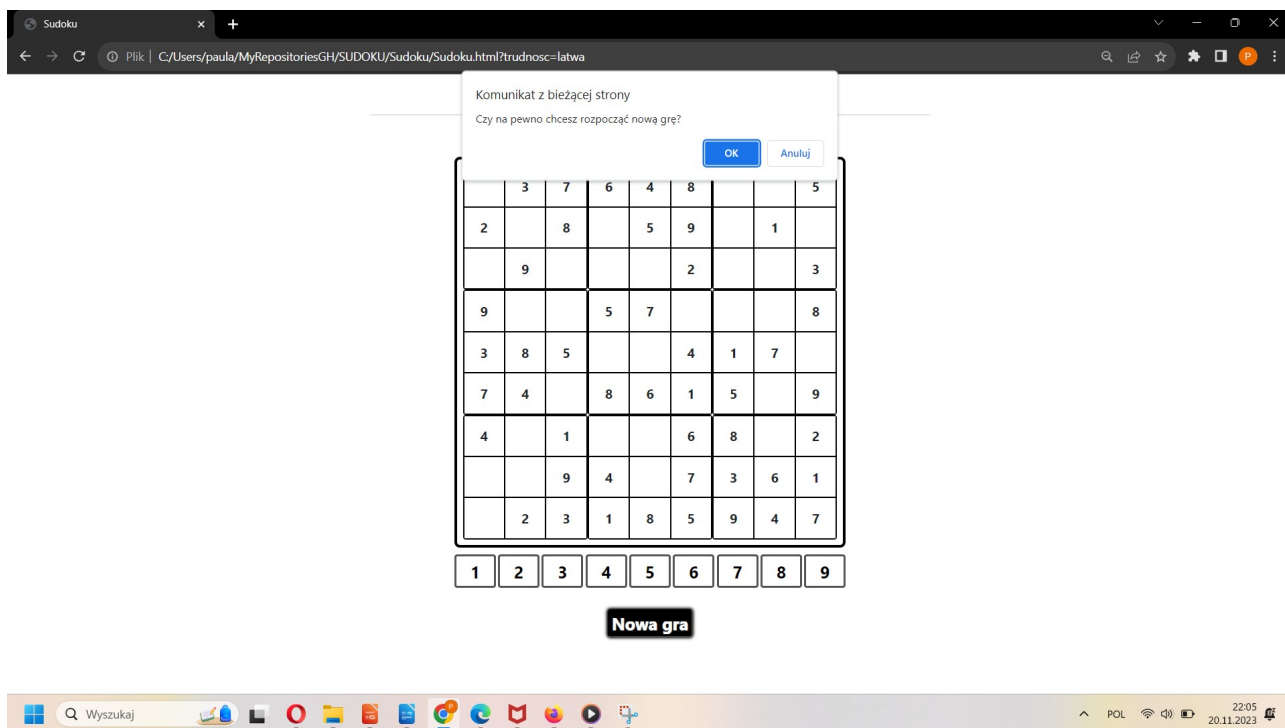
3	8	1		9	5			7
5	2	7		6		9		4
9							1	
	4	6	3	5		7	9	
2			9	8	7	1	4	6
		9	6	2	4		5	8
	5		7		6	8	3	9
4	9		8	1	2	6	7	5
	7	8			9			

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Nowa gra

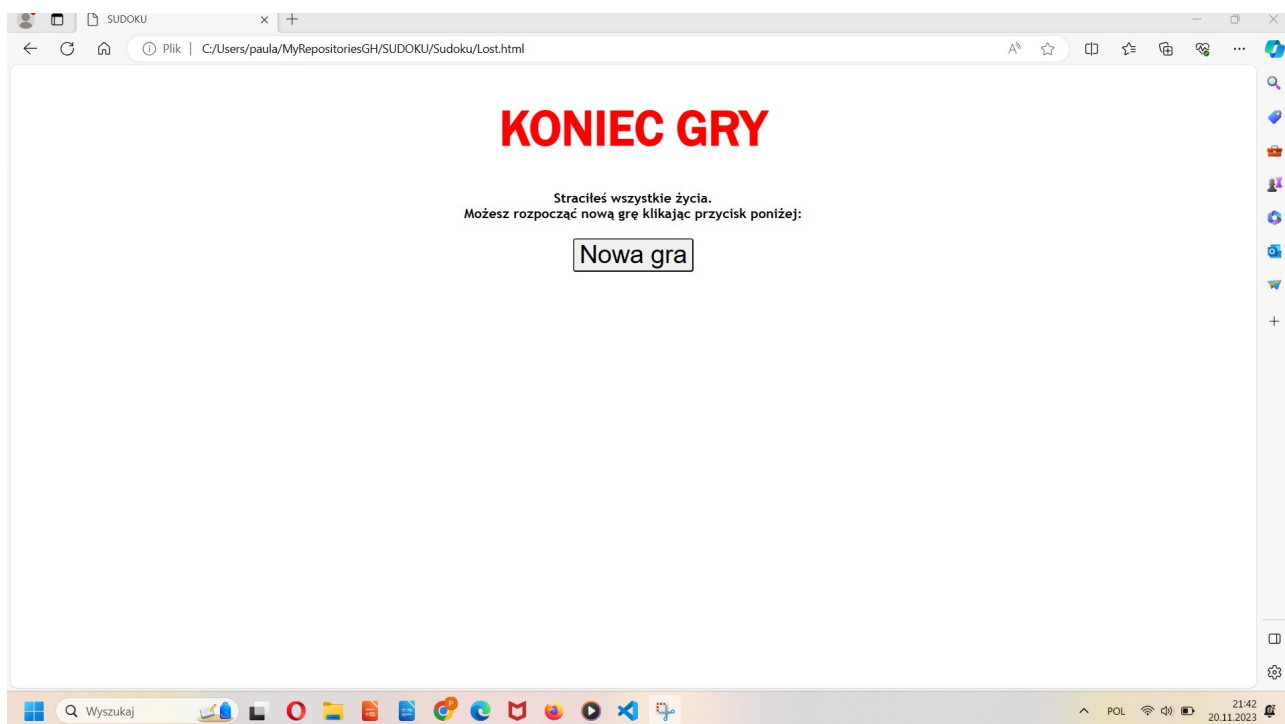
Wyszukaj

POL 21:51 20.11.2023



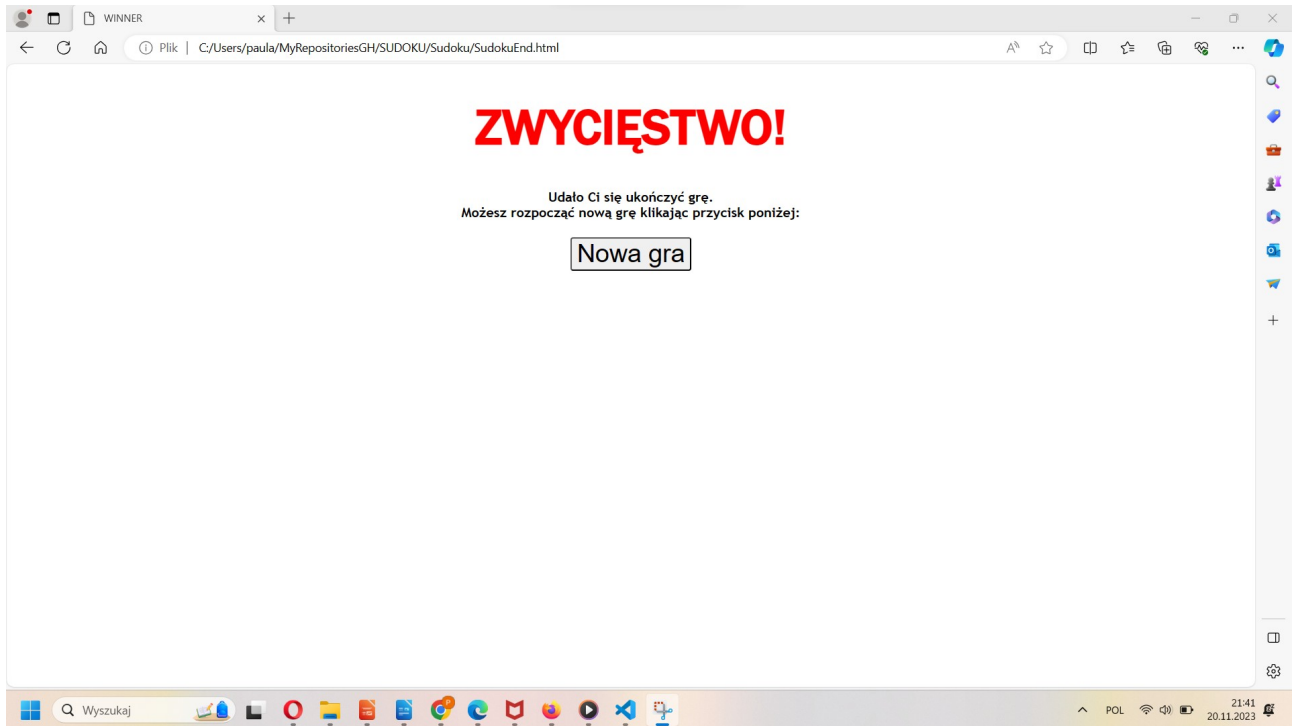
Test strony po przegranej grze Lost.html

	Opera	Chrome	Microsoft Edge	Mozilla Firefox
Wygląd strony	+	+	+	+
Przekierowanie do strony „SudokuStart.html” po kliknięciu przycisku „Nowa gra”	+	+	+	+



Test strony po wygranej grze SudokuEnd.html

	Opera	Chrome	Microsoft Edge	Mozilla Firefox
Wygląd strony	+	+	+	+
Przekierowanie do strony „SudokuStart.html” po kliknięciu przycisku „Nowa gra”	+	+	+	+



Podsumowanie

W trakcie testów znaleziono dwa błędy:

- *Nadpisywanie poprawnych kafelków poprawnymi kafelkami.

- *Funkcja dekrementująca liczbę żyć jest wywoływana zbyt często a dzieje się to przez, że wszystkie kliknięcia na buttony pod planszą i nie kliknięte na kafelek na planszy w celu uzupełnienia są pamiętane i w momencie gdy zdawałoby się, że próbujemy wprowadzić nawet odpowiedni kafelek to naliczane są jako błędy te wcześniejsze nie użyte buttony.