



Test Case Specification

Dashing Cube

Riferimento	Nc11_dashingcube-tcs.docx
Versione	0.1
Data	08/12/2024
Destinatario	Prof. Carmine Gravino
Presentato da	Vincenzo Beniamino Fresa, Francesco Botta
Approvato da	



Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
13/12/2024	0.1	Prima Stesura	Francesco Botta Vincenzo Beniamino Fresa
20/12/2024	0.2	Completamento prima stesura documento	Francesco Botta Vincenzo Beniamino Fresa



1 Test Case

1.1 Salto del Giocatore

Test Case ID:	TC_1.1
Test frame:	VA1
Pre-Condition:	
L'utente si trova sopra una piattaforma e preme spazio	
Flow of Events:	
1. Il sistema fa saltare il giocatore per poter raggiungere una nuova piattaforma	
Input	
SPACE_BAR_PRESSING	
Oracle:	
Il sistema fa saltare il giocatore modificando la coordinata y del giocatore stesso	

Test Case ID:	TC_1.2
Test frame:	VA2
Pre-Condition:	
L'utente non si trova sopra una piattaforma e preme spazio	
Flow of Events:	
1. Il sistema fa saltare il giocatore solo se è poggiato su una delle piattaforme	
Input	
SPACE_BAR_PRESSING	
Oracle:	
Il sistema non procede a far saltare il giocatore	



1.1 Selezione di un Cosmetico

Test Case ID:	TC_2.1
----------------------	--------

Test frame:	VA1
--------------------	-----

Pre-Condition:

L'utente si trova nel negozio e vuole selezionare uno dei cosmetici presenti acquistati.

Flow of Events:

1. Il sistema fa selezionare il cosmetico desiderato.

Input

SPACE_BAR_PRESSING

Oracle:

Il sistema permette il cambio dell'equipaggiamento del personaggio giocatore.

Test Case ID:	TC_2.2
----------------------	--------

Test frame:	VA2
--------------------	-----

Pre-Condition:

L'utente non ha comprato l'equipaggiamento che desidera

Flow of Events:

1. Il sistema fa selezionare un cosmetico solo se è stato acquistato

Input

SPACE_BAR_PRESSING

Oracle:

Il sistema non procede all'equipaggiamento del cosmetico desiderato.



8.3 Acquisto di un Cosmetico

Test Case ID:	TC_3.1
----------------------	--------

Test frame:	VA1, CD1
--------------------	----------

Pre-Condition:

Il giocatore ha premuto il tasto spazio per acquistare un cosmetico con le monete acquisite

Flow of Events:

1. Il sistema acquista il cosmetico e detrae le monete in base al costo

Input

SPACE_BAR_PRESSING

Oracle:

Il sistema permette di ottenere il cosmetico desiderato.

Test Case ID:	TC_3.4
----------------------	--------

Test frame:	CD2
--------------------	-----

Pre-Condition:

Il giocatore non ha abbastanza soldi per farlo.

Flow of Events:

1. Il sistema non esegue l'operazione di acquisto

Input

SPACE_BAR_PRESSING

Oracle:

Il sistema, notando che non è presente il numero di monete necessarie, non procederà all'acquisto

Test Case ID:	TC_3.2
----------------------	--------



Test frame:

VA2

Pre-Condition:

Il giocatore ha già acquistato il cosmetico desiderato

Flow of Events:

1. Il sistema non esegue l'operazione di acquisto

Input

Velocità, Direzione, Posizione

Oracle:

Il sistema, notando che il cosmetico è stato già acquistato, non darà l'opzione di acquistarlo.