

Test Case ID	Test Scenario	Pre Conditions	Test Steps	Test Data	Expected Results	Actual Results	Pass/Fail
TU01	Poruszanie się bohatera	Ustawienia domyślne sterowania nie zostały zmienione.	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Nacisnij strzałkę odpowiadającą wykonywanemu ruchowi - ruch postaci w prawo - strzałka w prawo - ruch postaci w lewo - strzałka w lewo - skok postaci - klawisz spacji	-	Postać porusza się w wybranym kierunku	Postać porusza się w wybranym kierunku	Pass
TU02	Udany atak na przeciwnika przez bohatera	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Zbliz się do przeciwnika 4. Wykonaj skok - opadając na przeciwnika	-	Przeciwnik zostaje pokonany i znika z pola gry. Rozbrzmiewa dźwięk odpowiadający pokonaniu przeciwnika. Bohater zdobywa dodatkowe 15 punktów.	Przeciwnik zostaje pokonany i znika z pola gry. Rozbrzmiewa dźwięk odpowiadający pokonaniu przeciwnika. Bohater zdobywa dodatkowe 15 punktów.	Pass
TU03	Nieudany atak na przeciwnika przez bohatera	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Zbliz się do przeciwnika 4. Wykonaj skok - opadając dotknij przeciwnika z boku.	-	Przeciwnik nie zostaje pokonany. Bohater traci życie.	Przeciwnik nie zostaje pokonany. Bohater traci życie.	Pass
TU04	Zdobycie gwiazdki przez bohatera	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Znajdź gwiazdkę na polu gry 4. Wejdź bohaterem w gwiazdkę	-	Bohater zdobywa dodatkowe 10 punktów. Gwiazdka znika z pola gry.	Bohater zdobywa dodatkowe 10 punktów. Gwiazdka znika z pola gry.	Pass
TU05	Utrata ostatniego życia przez bohatera	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Doprowadź do utraty wszystkich żyć przez bohatera poprzez wchodzenie w przeciwników.	-	Bohater ginie. Gra kończy się. Pojawia się napis GAME OVER, oraz uzyskany wynik. Po trzech sekundach gra wyłącza się.	Bohater ginie. Gra kończy się. Pojawia się napis GAME OVER, oraz uzyskany wynik. Po trzech sekundach gra wyłącza się.	Pass
TU06	Poruszanie się gracza po menu gry	-	1. Uruchom aplikację 2. Poruszaj się po menu gry 3. Wybierz kolejne opcje menu klikając na nie	-	Po wybraniu odpowiedniej opcji menu otwiera się okno tematycznie związane z wybraną opcją.	Po wybraniu odpowiedniej opcji menu otwiera się okno tematycznie związane z wybraną opcją.	Pass
TU07	Poprawne wyświetlanie się bohatera w grze	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę	-	Po rozpoczęciu gry na polu gry pojawia się bohater, który wygląda zgodnie ze specyfikacją.	Po rozpoczęciu gry na polu gry pojawia się bohater, który wygląda zgodnie ze specyfikacją.	Pass
TU08	Wyświetlanie się podłoża w grze	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę	-	Po rozpoczęciu gry na polu gry pojawia się podłoże zgodne ze specyfikacją. Zawiera on przeszkody do pokonania przez bohatera, oraz punkt końcowy w postaci zamku.	Po rozpoczęciu gry na polu gry pojawia się podłoże zgodne ze specyfikacją. Zawiera on przeszkody do pokonania przez bohatera, oraz punkt końcowy w postaci zamku.	Pass
TU09	Zakończenie poziomu gry po wejściu bohatera do zamku	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Udać się do punktu końcowego gry. 4. Wejdź do zamku	-	Wejście bohatera do zamku kończy poziom, i powoduje rozpoczęcie kolejnego poziomu, lub jeśli aktualny poziom jest ostatnim - koniec gry.	Wejście bohatera do zamku kończy poziom, i powoduje rozpoczęcie kolejnego poziomu, lub jeśli aktualny poziom jest ostatnim - koniec gry.	Pass
TU10	Interakcja bohatera z podłożem w grze	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Wskocz na platformę	-	Bohater ma możliwość wskoczenia na równoległe położone podłoże do aktualnego na którym się znajduje. Może dokonać tego przenikając przez dolną i boczne ścianki podłoża.	Bohater ma możliwość wskoczenia na równoległe położone podłoże do aktualnego na którym się znajduje. Może dokonać tego przenikając jedynie przez dolną ściankę podłoża. Boczna ścianka podłoża blokuje skok. - Zmiana wymagań - boczna ścianka powinna blokować skok.	Pass
TU11	Wyświetlanie się tekstur w grze	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę	-	Po uruchomieniu gry, ładują się tekstury zgodne ze specyfikacją	Po uruchomieniu gry, ładują się tekstury zgodne ze specyfikacją	Pass
TU12	Wyświetlanie się animacji ruchu postaci	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Wykonaj ruch postaci	-	Podczas wykonywania ruchu postaci, wyświetlane są animacje ruchu postaci zgodne ze specyfikacją	Podczas wykonywania ruchu postaci, wyświetlane są animacje ruchu postaci zgodne ze specyfikacją	Pass
TU13	Wyświetlanie się animacji śmierci postaci	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Doprowadź do śmierci postaci np. poprzez wejście w przeciwnika	-	Podczas śmierci postaci wyświetlana jest animacja śmierci postaci zgodna ze specyfikacją	Brak wyświetlanej animacji podczas śmierci postaci.	Fail
TU14	Wyświetlanie się animacji podczas interakcji bohatera z przeciwnikami	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Zbliz się do przeciwnika 4. Wykonaj skok - opadając na przeciwnika	-	Podczas interakcji bohatera z przeciwnikiem, wyświetlane są animacje interakcji bohatera z przeciwnikiem zgodne ze specyfikacją	Podczas interakcji bohatera z przeciwnikiem, nie wyświetlane są animacje. Bohater lub przeciwnik znika bez animacji	Fail
TU15	Przejsie do kolejnego poziomu w grze	Poziom rozpoczęcia gry nie jest ostatnim poziomem gry	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę od pierwszego poziomu 3. Udać się do punktu końcowego poziomu 4. Wejdź do zamku	-	Po wejściu bohatera do zamku następuje załadowanie i uruchomienie kolejnego poziomu.	Po wejściu bohatera do zamku następuje załadowanie i uruchomienie kolejnego poziomu.	Pass
TU16	Odtworzenie dźwięku w grze po pokonaniu przeciwnika	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Zbliz się do przeciwnika 4. Wykonaj skok - opadając na przeciwnika	-	Po pokonaniu przeciwnika przez bohatera odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją	Po pokonaniu przeciwnika przez bohatera odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją	Pass

TU17	Odtworzenie dźwięku w grze po utracie życia przez bohatera	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Zbliź się do przeciwnika 4. Wykonaj skok - opadając dotknij przeciwnika z boku.	-	Po utracie życia przez bohatera odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją	Po utracie życia przez bohatera odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją	Pass
TU18	Odtworzenie dźwięku w grze po zakończeniu poziomu gry przez gracza.	Poziom rozpoczęcia gry nie jest ostatnim poziomem gry	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę od pierwszego poziomu 3. Udać się do punktu końcowego poziomu 4. Wejść do zamku	-	Po zakończeniu poziomu gry przez gracza odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją	Po zakończeniu poziomu dźwięk nie jest odtwarzany	Pass
TU19	Odtworzenie dźwięku w grze po zakończeniu gry przez gracza.	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Udać się do punktu końcowego gry 4. Wejść do zamku	-	Po zakończeniu gry odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją	Po zakończeniu gry odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją	Pass
TU20	Zwiększenie wartości sumy punktów gracza po pokonaniu przeciwnika	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Zbliź się do przeciwnika 4. Wykonaj skok - opadając na przeciwnika	-	Licznik punktów wskazuje wartość o 15 punktów większą niż początkowo	Licznik punktów wskazuje wartość o 15 punktów większą niż początkowo	Pass
TU21	Zwiększenie wartości sumy punktów gracza po zdobyciu gwiazdki	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Znajdź gwiazdkę na polu gry 4. Wejść bohaterem w gwiazdkę	-	Licznik punktów wskazuje wartość o 10 punktów większą niż początkowo	Licznik punktów wskazuje wartość o 10 punktów większą niż początkowo	Pass
TU22	Wyświetlenie podsumowania wyniku gracza po zakończeniu gry w wyniku przegranej gracza	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Doprowadź do utraty wszystkich żyć przez bohatera poprzez wchodzenie w przeciwników.	-	Wyświetla się okno z podsumowaniem wyniku gracza zawierające sumę zdobytych punktów	Wyświetla się okno z podsumowaniem wyniku gracza zawierające sumę zdobytych punktów	Pass
TU23	Wyświetlenie podsumowania wyniku gracza po zakończeniu gry w wyniku wygranej gracza	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Udać się do punktu końcowego gry 4. Wejść do zamku	-	Wyświetla się okno z podsumowaniem wyniku gracza zawierające sumę zdobytych punktów	Wyświetla się okno z podsumowaniem wyniku gracza zawierające sumę zdobytych punktów	Pass
TU24	Wyświetlenie menu podczas gry	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Wcisnij klawisz Esc	-	Wyświetla się menu gry	Wyświetla się menu gry	Pass
TU25	Wyciszenie dźwięków gry	Dźwięki w grze nie są wyciszone	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Wcisnij klawisz Esc 4. Wybierz opcję Settings w menu gry 5. Zmień opcję "Toggle sound" klawiszem Enter 6. Powróć do gry wciskając 2x klawisz Esc	-	Dźwięki w grze zostają wyciszone.	Dźwięki w grze zostają wyciszone.	Pass
TU26	Włączenie dźwięków gry	Dźwięki w grze są wyciszone	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Wcisnij klawisz Esc 4. Wybierz opcję Settings w menu gry 5. Zmień opcję "Toggle sound" klawiszem Enter 6. Powróć do gry wciskając 2x klawisz Esc	-	Dźwięki w grze zostają włączone	Dźwięki w grze zostają włączone	Pass
TU27	Wybranie poziomu gry z menu	-	1. Uruchom aplikację 2. Wybierz z menu opcję "Choose level" 3. Wybierz numer poziomu	-	Gra rozpoczyna się od wybranego poziomu	Gra rozpoczyna się od wybranego poziomu	Pass
TU28	Regulacja głośności dźwięków w grze	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Wcisnij klawisz Esc 4. Wybierz opcję Settings w menu gry 5. Wybierz opcję Sound Volume w menu gry 6. Zmień poziom głośności 7. Powróć do gry wciskając 3x klawisz Esc	-	Zmiana głośności dźwięków w grze odzwierciedla ustawienia	Zmiana głośności dźwięków w grze odzwierciedla ustawienia	Pass
TU29	Zmiana ustawień sterowania w grze	Ustawienia domyślne sterowania nie zostały zmienione.	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Wcisnij klawisz Esc 4. Wybierz opcję Settings w menu gry 5. Wybierz opcję Controls w menu gry 6. Zmień ustawienia - klawisz a - ruch w lewo - klawisz d - ruch w prawo - klawisz s - skok 7. Zatwierdź zmiany 8. Powróć do gry wciskając 3x klawisz Esc	-	Postać porusza się w wybranym kierunku - klawisz a - ruch w lewo - klawisz d - ruch w prawo - klawisz s - skok Sterowanie odpowiada ustawieniom	Postać porusza się w wybranym kierunku - klawisz a - ruch w lewo - klawisz d - ruch w prawo - klawisz s - skok Sterowanie odpowiada ustawieniom	Pass
TU30	Zamknięcie gry z poziomu menu	-	1. Uruchom aplikację 2. Wybierz opcję Quit w menu gry	-	Gra zamyka się	Gra zamyka się	Pass