

Test Case ID	Test Scenario	Test Steps	Test Data	Expected Results	Actual Results	Pass/Fail
TU01	Poruszanie się bohatera	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	n/a	Postać porusza się w wybranym kierunku		
TU02	Udany atak na przeciwnika przez bohatera	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Zbliź się do przeciwnika 4. Wykonaj skok - opadając na przeciwnika	n/a	Przeciwnik zostaje pokonany i znika z pola gry. Rozbrzmiewa dźwięk odpowiadający pokonaniu przeciwnika. Bohater zdobywa dodatkowe 15 punktów.		
TU03	Nieudany atak na przeciwnika przez bohatera	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Zbliź się do przeciwnika 4. Wykonaj skok - opadając dotknij przeciwnika z boku.	n/a	Przeciwnik nie zostaje pokonany. Bohater traci życie.		
TU04	Zdobycie gwiazdki przez bohatera	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Znajdź gwiazdkę na polu gry 4. Wejdź bohaterem w gwiazdkę	n/a	Bohater zdobywa dodatkowe 10 punktów. Gwiazdka znika z pola gry.		
TU05	Utrata ostatniego życia przez bohatera	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Doprowadź do utraty wszystkich żyć przez bohatera poprzez wchodzenie w przeciwników.	n/a	Bohater ginie. Gra kończy się. Pojawia się napis GAME OVER, oraz uzyskany wynik. Po trzech sekundach gra wyłącza się.		
TU06	Poruszanie się gracza po menu gry	1. Uruchom aplikację 2. Poruszaj się po menu gry 3. Wybierz kolejne opcje menu klikając na nie	n/a	Po wybraniu odpowiedniej opcji menu otwiera się okno tematycznie związane z wybraną opcją.		
TU07	Poprawne wyświetlanie się bohatera w grze	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę	n/a	Po rozpoczęciu gry na polu gry pojawia się bohater, który wygląda zgodnie ze specyfikacją.		
TU08	Wyświetlanie się podłoża w grze	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę	n/a	Po rozpoczęciu gry na polu gry pojawia się podłoże zgodne ze specyfikacją. Zawiera on przeszkody do pokonania przez boahtera, oraz punkt końcowy w postaci zamku.		
TU09	Zakończenie poziomu gry po wejściu bohatera do zamku	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Udaj się do punktu końcowego gry. 4. Wejdź do zamku	n/a	Wejście bohatera do zamku kończy poziom, i powodu rozpoczęcie kolejnego poziomu, lub jeśli aktualny poziom jest ostatnim - koniec gry.		
TU10	Interakcja bohatera z podłożem w grze	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Wskocz na platformę	n/a	Bohater ma możliwość wskoczenia na równoległe położone podłoże do aktualnego na którym się znajduje. Może dokonać tego przenikając przez dolną i boczne ścianki podłoża.		
TU11	Wyświetlanie się tekstur w grze	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę	n/a	Po uruchomieniu gry, ładują się tekstury zgodnie ze specyfikacją		

TU12	Wyświetlanie się animacji ruchu postaci	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Wykonaj ruch postaci	n/a	Podczas wykonywania ruchu postaci, wyświetlane są animacje ruchu postaci zgodne ze specyfikacją		
TU13	Wyświetlanie się animacji śmierci postaci	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Doprowadź do śmierci postaci np. poprzez wejście w przeciwnika	n/a	Podczas śmierci postaci wyświetlana jest animacja śmierci postaci zgodna ze specyfikacją		
TU14	Wyświetlanie się animacji podczas interakcji bohatera z przeciwnikami	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Zbliź się do przeciwnika 4. Wykonaj skok - opadając na przeciwnika	n/a	Podczas interakcji bohatera z przeciwnikiem, wyświetlane są animacje interakcji bohatera z przeciwnikiem zgodne ze specyfikacją		
TU15	Przejsie do kolejnego poziomu w grze	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę od pierwszego poziomu 3. Udaj się do punktu końcowego poziomu 4. Wejdź do zamku	n/a	Po wejściu bohatera do zamku następuje załadowanie i uruchomienie kolejnego poziomu.		
TU16	Odtworzenie dźwięku w grze po pokonaniu przeciwnika	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Zbliź się do przeciwnika 4. Wykonaj skok - opadając na przeciwnika	n/a	Po pokonaniu przeciwnika przez bohatera odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją		
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.	n/a	Po utracie życia przez bohatera odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją		
TU18	Odtworzenie dźwięku w grze po zakończeniu poziomu gry przez gracza.	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę od pierwszego poziomu 3. Udaj się do punktu końcowego poziomu 4. Wejdź do zamku	n/a	Po zakończeniu poziomu gry przez gracza odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją		
TU19	Odtworzenie dźwięku w grze po zakończeniu gry przez gracza.	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Udaj się do punktu końcowego gry 4. Wejdź do zamku	n/a	Po zakończeniu gry odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją		
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	n/a	Licznik punktów wskazuje wartość o 15 punktów większą niż początkowo		
TU21	Zwiększenie wartości sumy punktów gracza po zdobyciu gwiazdki	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Znajdź gwiazdkę na polu gry 4. Wejdź bohaterem w gwiazdkę	n/a	Licznik punktów wskazuje wartość o 10 punktów większą niż początkowo		
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.	n/a	Wyświetla się okno z podsumowaniem wyniku gracza zawierające sumę zdobytych punktów		
TU23	Wyświetlenie podsumowania wyniku gracza po zakończeniu gry w wyniku wygranej gracza	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Udaj się do punktu końcowego gry 4. Wejdź do zamku	n/a	Wyświetla się okno z podsumowaniem wyniku gracza zawierające sumę zdobytych punktów		