

Test Case ID	Test Scenario	Pre Conditions	Test Steps	Test Data	Expected Results	Actual Results	Pass/Fail
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	-	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
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. Zbliż 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
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. Udaj się do punktu końcowego poziomu 4. Wejdź 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. Udaj się do punktu końcowego gry 4. Wejdź do zamku	-	Po zakończeniu gry odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją	Po zakończeniu gry odtwarzany jest dźwięk zgodny ze specyfikacją	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. Udaj się do punktu końcowego gry 4. Wejdź 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
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