

Test Case ID	Test Scenario	Pre Conditions	Test Steps	Test Data	Expected Results	Actual Results	Pass/Fail
TU02	Udany atak na przeciwnika przez bohatera	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Zbliż 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. Zbliż 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
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
TU11	Wyświetlanie się tekstur w grze	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę	-	Po uruchomieniu gry, ładują się tekstury zgodnie ze specyfikacją	Po uruchomieniu gry, ładują się tekstury zgodnie ze specyfikacją	Pass
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. Udaj się do punktu końcowego poziomu 4. Wejść 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. Zbliż 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. Zbliż 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
TU20	Zwiększenie wartości sumy punktów gracza po pokonaniu przeciwnika	-	1. Uruchom aplikację 2. Rozpocznij grę 3. Zbliż 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
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. Powrót 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. Powrót do gry wciskając 2x klawisz Esc	-	Dźwięki w grze zostają włączone	Dźwięki w grze zostają włączone	Pass
TU30	Zamknięcie gry z poziomu menu	-	1. Uruchom aplikację 2. Wybierz opcję Quit w menu gry	-	Gra zamyka się	Gra zamyka się	Pass