

Zestaw 2

Testowanie Gier

Karol Stuła, Wojciech Adamiec

30 marca 2021

Spis treści

1	FTL: Faster Than Light	2
2	Historyjki użytkownika	3
2.1	Dystrybucja mocy reaktora na systemy	3
2.2	Otwarcie śluzy na statku	4
2.3	Ulepszanie statku	5
3	Scenariusze przypadków użycia	6
3.1	Dystrybucja mocy reaktora na systemy	6
3.2	Otwarcie śluzy na statku	7
3.3	Ulepszanie statku	8

1. FTL: Faster Than Light

Poniższe zadania zostały opracowane na podstawie gry FTL: Faster Than Light studia Subset Games.

Link do strony gry: [FTL](#).

Link do zakładki *steam*: [Steam - FTL](#).



Autorzy swoją grę charakteryzują następującym opisem:

- **Złożona strategicznie rozgrywka:** wydawanie rozkazów załódze, zarządzanie dystrybucją zasilania statku i wybór celów dla poszczególnych broni w wirze walki.
- **Gra we własnym tempie:** możliwość pauzowania rozgrywki, aby ocenić strategię i wydać rozkazy.
- **Wyjątkowe formy życia i technologie:** możliwość ulepszenia statków i odblokowywania ich nowych typów należących do sześciu różnych ras obcych.
- **Prawdziwie kapitańskie decyzje:** setki tekstowych zdarzeń zmuszających do podejmowania trudnych decyzji.
- **W pełni losowa galaktyka:** w każdej rozgrywce napotkasz innych wrogów, nowe wydarzenia i niepowtarzalne wyniki swoich decyzji. Każda przygoda będzie wyjątkowa.
- **Bez powtórek:** śmierć zawsze jest ostateczna i nie ma możliwości powrotu. Nieustanna groźba porażki zwiększa wagę każdej decyzji i towarzyszące jej napięcie.

2. Historyjki użytkownika

2.1. Dystrybucja mocy reaktora na systemy



Historyjka użytkownika. Gracz dysponuje pewną ilością mocy reaktora. Chce rozdzielić dostępną moc pomiędzy systemy na statku. Rozdzielenie mocy odbywa się poprzez odpowiednio dodanie jednostki mocy do systemu lub jej odebranie.

Kryteria funkcjonalne

- Możliwość zwiększenia poziomu mocy dla poszczególnych systemów.
- Możliwość zmniejszenia poziomu mocy dla poszczególnych systemów.
- Sumaryczny poziom mocy na statku musi pozostać bez zmian.

Kryteria niefunkcjonalne

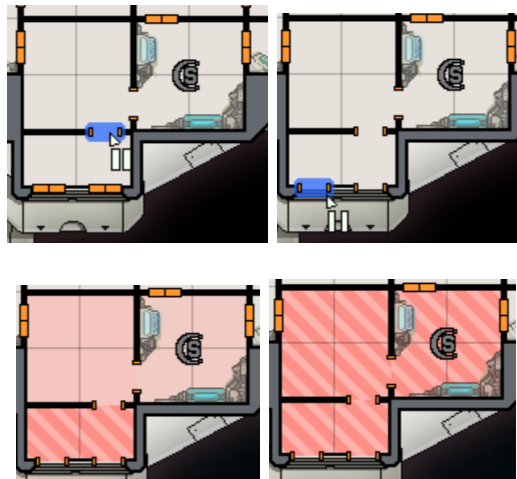
- Wygodny interfejs umożliwiający przekierowywanie mocy.
- Czytelne wyświetlanie informacji o aktualnym stanie mocy na statku.

Scenariusz testowy. Dla statku o możliwościach systemów zgodnych z tymi na rysunku i całej mocy zmagazynowanej na stosie: Dwukrotnie klikamy na ikonę silników. Silniki powinny być teraz zasilane 2 jednostkami mocy. Na stosie powinno być 2 jednostki mocy mniej.

Scenariusz testowy. Dla statku o możliwościach systemów zgodnych z tymi na rysunku i całej mocy zmagazynowanej na stosie: Trzykrotnie klikamy na ikonę silników. Silniki powinny być teraz zasilane 2 jednostkami mocy. Na stosie powinno być 2 jednostki mocy mniej. (trzecie kliknięcie nie powinno niczego więcej zmienić)

Scenariusz testowy. Dla statku o możliwościach systemów zgodnych z tymi na rysunku i mocy rozłożonej jak na ostatnim rysunku. Klikamy PPM na ikonę generatora tlenu. Tlen powinien teraz być wyłączony, a na stosie mocy powinna pojawić się jedna wolna jednostka.

2.2. Otwarcie śluzy na statku



Historyjka użytkownika. Gracz otwiera śluzę między pomieszczeniami na statku by wyrównać poziom tlenu między nimi.

Kryteria funkcjonalne

- Możliwość otwarcia śluzy pomiędzy pomieszczeniami.
- Poziom tlenu w grupie pomieszczeń połączonych otwartymi śluzami wyrównuje się.
- Przestrzeń kosmiczna traktowana jest jako jedno wielkie pomieszczenie, w którym nigdy nie ma tlenu.

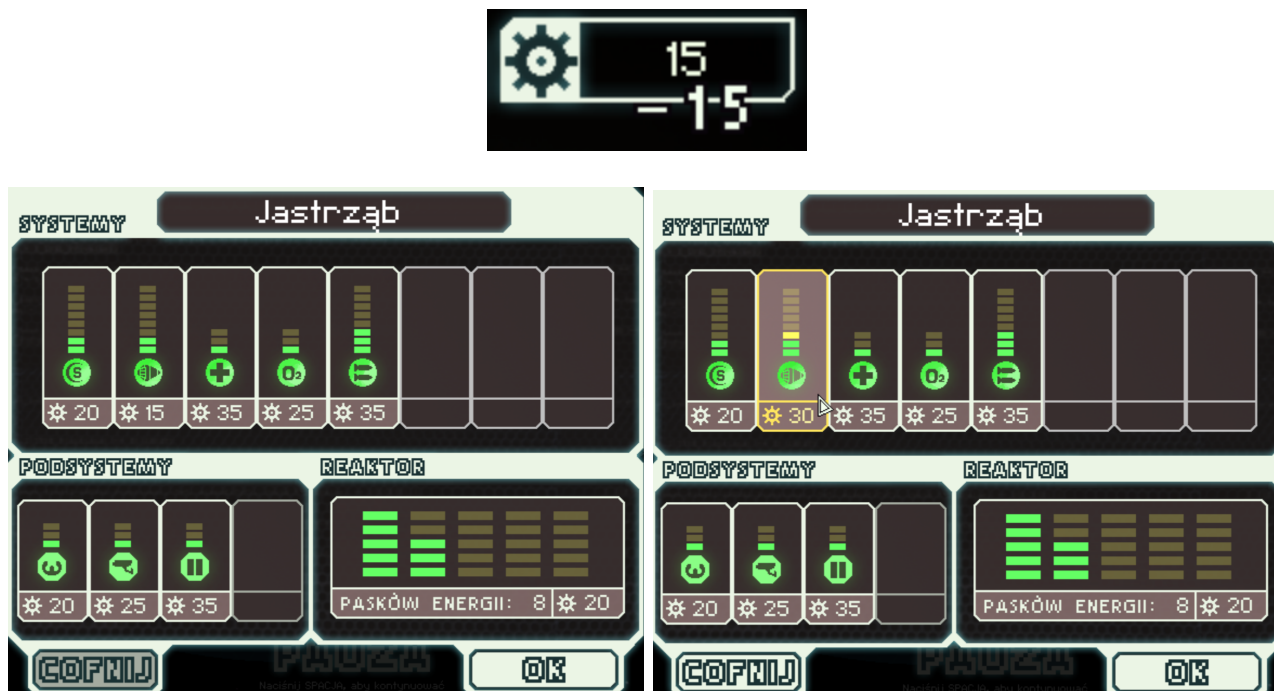
Kryteria нефunkcjonalne

- Wygodny interfejs umożliwiający otwarcie śluzy pomiędzy pomieszczeniami.
- Odpowiednia animacja i dźwięk towarzyszący otwarciu śluzy.

Scenariusz testowy. Gracz otwiera śluzę pomiędzy dwoma pomieszczeniami. Poziom tlenu w pomieszczeniach zaczyna się wyrównywać i po kilku sekundach jest wyrównany.

Scenariusz testowy. Gracz otwiera śluzę pomiędzy pomieszczeniem a przestrzenią kosmiczną. Poziom tlen zaczyna się *wyrównywać* doprowadzając ostatecznie do zaniku tlenu w otwartym pomieszczeniu.

2.3. Ulepszanie statku



Historyjka użytkownika. Gracz chce ulepszyć systemy, podsystemy lub reaktor statku na wyższy poziom. Wchodzi w odpowiedni panel i wybiera pożądane ulepszenia płacąc za nie punktami złomu.

Kryteria funkcjonalne

- Możliwość ulepszenia poszczególnych systemów, podsystemów lub reaktora za dostępne punkty złomu.
- Cena ulepszenia po kliknięciu na odpowiedni system zostaje odliczona od stanu konta.
- Możliwość wycofania się z danej sesji ulepszania – odpowiedni zwrot wydanych punktów złomu.

Kryteria niefunkcjonalne

- Wygodny interfejs umożliwiający ulepszanie statku.
- Możliwość podglądu stanu statku sprzed potencjalnego zakupu i po potencjalnym zakupie.

Scenariusz testowy. Posiadamy na koncie 30 punktów złomu. Ulepszamy generator tlenu za 25 punktów złomu i klikamy OK. W rezultacie nasz system generowania tlenu jest teraz na wyższym poziomie oraz na naszym saldzie pozostało 5 punktów złomu.

Scenariusz testowy. Posiadamy na koncie 30 punktów złomu. Chcemy ulepszyć ambulatorium, które jednak kosztuje 35 punktów złomu. Klikamy na ambulatorium, jednak nic się nie dzieje. Klikamy OK wychodząc z panelu - nasze ambulatorium pozostało bez zmian i dalej mamy na koncie 30 punktów złomu.

3. Scenariusze przypadków użycia

3.1. Dystrybucja mocy reaktora na systemy

Aktor: Gracz

Warunki początkowe: Gracz znajduje się w oknie dystrybucji mocy reaktora i ma do dyspozycji kilka kreszek reaktora.

Zdarzenie inicjujące: Gracz wybiera, który system statku chce doładować.

Przebieg w krokach:

- Po kliknięciu w system moc reaktora spada o jedną kreskę, a moc systemu zwiększa się o jedną kreskę
- Gdy moc systemu jest naładowana w pełni, zwiększa się poziom mocy systemu i pokazują się od nowa puste kreski systemu.

Przebiegi alternatywne:

- Po kliknięciu w system moc reaktora spada o jedną kreskę, a moc systemu zwiększa się o jedną kreskę
- Gdy moc reaktora jest równa zero, i żaden system nie napełnił swojego poziomu, zapisywana jest odpowiednio ilość kreszek naładowania systemów.

Sytuacje wyjątkowe: Systemy mają odpowiednio maksymalny poziom możliwy do uzyskania. Powyżej niego nie da się ich mocniej doładować.

Warunki końcowe: Gracz rozdysponował mocą reaktora na odpowiednie systemy.

3.2. Otwarcie śluzy na statku

Aktor: Gracz

Warunki początkowe: Gracz znajduje się w oknie gry i ma podgląd na wszystkie pomieszczenia statku.

Zdarzenie inicjujące: Gracz wybiera, którą śluzę otworzyć, by wyrównać poziom tlenu w sąsiednich pomieszczeniach.

Przebieg w krokach:

- Gracz otwiera śluzę między pomieszczeniami
- Poziom tlenu między pomieszczeniami wyrównuje się

Przebiegi alternatywne:

- Gracz otworzył śluzę między pomieszczeniem a przestrzenią kosmiczną.
- Natychmiast drugi pokój staje się czerwony i również brakuje w nim tlenu.

Sytuacje wyjątkowe: Niektóre śluzy mogą być zablokowane w trakcie trwania gry i nie można ich otwierać.

Warunki końcowe: Gracz otworzył wybraną śluzę i wyrównał poziom tlenu w pomieszczeniach.

3.3. Ulepszanie statku

Aktor: Gracz

Warunki początkowe: Gracz znajduje się w oknie ulepszenia statku i ma do dyspozycji daną ilość monet złomu.

Zdarzenie inicjujące: Gracz wybiera, który system statku chce ulepszyć.

Przebieg w krokach:

- Po kliknięciu w system ilość pieniędzy na koncie spada o określoną przy systemie cenę, a poziom systemu zwiększa się o jedną kreskę
- Gdy poziom systemu jest uzupełniony w pełni, zwiększa się poziom systemu i pokazują się od nowa puste kreski systemu.

Przebiegi alternatywne:

- Po kliknięciu w system nic się nie dzieje, gdyż saldo na koncie jest niewystarczające do ulepszenia systemu.

Sytuacje wyjątkowe: Systemy mają odpowiednio maksymalny poziom możliwy do uzyskania. Powyżej niego nie da się ich ulepszyć.

Warunki końcowe: Gracz rozdysponował pieniędzmi na ulepszenie odpowiednich systemów.