

Test suite: Přihlášení do aplikace

| TC: 001 - Přihlášení do aplikace, úvod | | |
|--|---|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | Přejděte na stránku http://coolecnik.felk.cvut.cz/ | Stránka se načetla. Nacházejí se zde 3 tlačítka: "Přihlásit se", "Zaregistrovat se" a "Anonymní hra". |
| 2 | Klikněte na tlačítko "Přihlásit se". | Rozbalilo se přihlašovací menu. Vidíme dvě textová pole, do kterých můžeme psát + zaškrťovací možnost "Zůstat přihlášený" + tlačítka "Přihlásit se" a "Zapomenuté heslo". |

| TC: 002 - Přihlášení do aplikace, neplatný login 1 | | |
|--|---|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 001 - Přihlášení do aplikace, úvod | Test je ok. |
| 2 | Nic nevyplníme. Klikneme na spodní tlačítko "Přihlásit se". | Nelze se přihlásit. Zobrazí se chybová hláška: "Jedno z povinných polí je nevyplněno". |

| TC: 003 - Přihlášení do aplikace, neplatný login 2 | | |
|--|---|---|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 001 - Přihlášení do aplikace, úvod | Test je ok. |
| 2 | Do pole "Login" zadáme například: blablabla123 | Text lze vložit. |
| 3 | Heslo nevyplňujeme. Klikneme na spodní tlačítko "Přihlásit se". | Nelze se přihlásit. Zobrazí se chybová hláška: "Špatný login nebo heslo. Zkuste ještě jednou.". |

| TC: 004 - Přihlášení do aplikace, neplatné heslo 1 | | |
|--|---|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 001 - Přihlášení do aplikace, úvod | Test je ok. |
| 2 | Do pole "Login" zadáme existujícího uživatele: login1 | Text lze vložit. |
| 3 | Heslo nevyplňujeme. Klikneme na spodní tlačítko "Přihlásit se". | Nelze se přihlásit. Zobrazí se chybová hláška: "Špatný login nebo heslo. Zkuste ještě jednou." |

| TC: 005 - Přihlášení do aplikace, neplatné heslo 2 | | |
|--|---|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 001 - Přihlášení do aplikace, úvod | Test je ok. |
| 2 | Do pole "Login" zadáme existujícího uživatele: login1 | Text lze vložit. |
| 3 | Do pole "Heslo" zadáme například: zadneHeslo | Text lze vložit. |
| 4 | Klikneme na spodní tlačítko "Přihlásit se". | Nelze se přihlásit. Zobrazí se chybová hláška: "Špatný login nebo heslo. Zkuste ještě jednou." |

| TC: 006 - Přihlášení do aplikace, nesprávný login i heslo | | |
|---|--|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 001 - Přihlášení do aplikace, úvod | Test je ok. |
| 2 | Do pole "Login" zadáme například: blablabla123 | Text lze vložit. |
| 3 | Do pole "Heslo" zadáme například: zadneHeslo | Text lze vložit. |
| 4 | Klikneme na spodní tlačítko "Přihlásit se". | Nelze se přihlásit. Zobrazí se chybová hláška: "Špatný login nebo heslo. Zkuste ještě jednou." |

| TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | | |
|--|--|--|
|--|--|--|

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|--|--|
| 1 | * TC: 001 - Přihlášení do aplikace, úvod | Test je ok. |
| 2 | Do pole "Login" zadáme existujícího uživatele: login1 | Text lze vložit. |
| 3 | Do pole "Heslo" zadáme: pass1 | Text lze vložit. |
| 4 | Klikneme na VRCHNÍ tlačítko "Přihlásit se". | Menu se sbalí. |
| 5 | Znovu klikneme na VRCHNÍ tlačítko "Přihlásit se". | Menu se rozbalí. Pole jsou stále vyplněna. |
| 6 | Klikneme na SPODNÍ tlačítko "Přihlásit se". | Uživatel je přihlášen a přesměrován na hlavní stránku hry. |

| TC: 008 - Zapomenuté heslo, neúspěch | | |
|--------------------------------------|--|---|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 001 - Přihlášení do aplikace, úvod | Test je ok. |
| 2 | Klikneme na tlačítko "Zapomenuté heslo". | Je zobrazeno vyskakovací okno s názvem "Obnovení hesla". |
| 3 | Do pole "Zadejte váš email" zadáme neexistující adresu neco@nekdo.cz | Text lze vložit. |
| 4 | Klikneme na tlačítko "Pokračovat". | Nelze pokračovat. Zobrazí se chybová hláška: "Zadaný email neexistuje". |
| 5 | Klikneme na tlačítko "Close". | Vyskakovací okno se zavře. Uživatel je opět na hlavní přihlašovací stránce. |

| TC: 009 - Zapomenuté heslo, úspěch | | |
|------------------------------------|---|-------------------|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 001 - Přihlášení do aplikace, úvod | Test je ok. |
| 2 | Klikneme na tlačítko "Zapomenuté heslo". | Text lze vložit. |
| 3 | Do pole "Zadejte váš email" zadáme neexistující | Text lze vložit. |

| | | |
|---|------------------------------------|--|
| | adresu neco@nekdo.cz | |
| 4 | Klikneme na tlačítko "Pokračovat". | Lze pokračovat. Zobrazí se hláška: "." |

Test suite: Registrace do aplikace

| TC: 010 - Registrace do aplikace, úvod | | |
|--|---|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | Přejděte na stránku http://coolecnik.felk.cvut.cz/ | Stránka se načetla. Nacházejí se zde 3 tlačítka: "Přihlásit se", "Zaregistrovat se" a "Anonymní hra". |
| 2 | Klikněte na tlačítko "Zaregistrovat se". | Rozbalilo se registrační menu. Vidíme šest textových polí + pod posledním polem se zobrazilo tlačítko "Zaregistrovat se". |

| TC: 011 - Registrace do aplikace, neúspěch 1 | | |
|--|---|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 010 - Registrace do aplikace, úvod | Test je ok. |
| 2 | Klikneme na VRCHNÍ tlačítko "Zaregistrovat se". | Menu se sbalí. |
| 3 | Znovu klikneme na VRCHNÍ tlačítko "Zaregistrovat se". | Menu se rozbalí. |
| 4 | Žádné z polí nevyplníme. Klikneme na SPODNÍ tlačítko "Zaregistrovat se". | Zobrazí se chybová hláška: "Jedno z povinných polí je nevyplněno". |

| TC: 012 - Registrace do aplikace, neúspěch 2 | | |
|--|---|-------------------|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 010 - Registrace do aplikace, úvod | Test je ok. |
| 2 | Do pole "E-mail" zadejte libovolný text - například: neconeco | Text lze vložit. |
| 3 | Do pole "Login" zadejte libovolný text - například: neconeco | Text lze vložit. |

| | | |
|---|--|--|
| 4 | Do pole "Heslo" zadejte: 11111 | Text lze vložit. |
| 5 | Do pole "Heslo znovu" zadejte: 11111 | Text lze vložit. |
| 6 | Klikneme na SPODNÍ tlačítko "Zaregistrovat se". | Zobrazí se chybová hláška: "Zadaný email je ve špatném formátu". |
| 7 | Do pole "E-mail" zadejte: neco@neco.cz | Text lze vložit. |
| 8 | Do pole "Heslo znovu" zadejte: 22222 Ostatní pole neupravujte. | Text lze vložit. |
| 9 | Klikneme na SPODNÍ tlačítko "Zaregistrovat se". | Zobrazí se chybová hláška: "Vaše hesla jsou různá. Zkuste ještě jednou". |

| TC: 013 - Registrace do aplikace, úspěch | | |
|--|---|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 010 - Registrace do aplikace, úvod | Test je ok. |
| 2 | Do pole "E-mail" zadejte libovolný text - například: neco@neco.cz | Text lze vložit. |
| 3 | Do pole "Login" zadejte libovolný text - například: neconeeco | Text lze vložit. |
| 4 | Do pole "Heslo" zadejte: 11111 | Text lze vložit. |
| 5 | Do pole "Heslo znovu" zadejte: 11111 | Text lze vložit. |
| 6 | Klikneme na SPODNÍ tlačítko "Zaregistrovat se". | Uživatel se uloží. Je zobrazena hláška: "Jste úspěšně zaregistrován, můžete se přihlásit." |

Test suite: Založení nové hry a průběh (8-pool + Karambol)

| TC: 014 - Založení nové hry (8-pool), neúspěch | | |
|--|--|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | Zkontroluj, že je posouvací kolečko (výběr hry) defaultně nastaveno na 8-pool. | Ano, je to tak. |
| 3 | Do pole "Protihráč" nezasadíte nic. | Pole je prázdné. |
| 4 | Klikněte na tlačítko "Začít hrát". | Zobrazí se chybová hláška: "Jméno musí být neprázdné". |

| TC: 014 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, úvod | | |
|---|---|---|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | Do pole "Protihráč" zadejte například 1234567 | Text lze vložit. |
| 3 | Klikněte na tlačítko "Začít hrát". | Hra je založena a spuštěna. |
| 4 | Naklikejte následující kombinaci: <ol style="list-style-type: none"> 1. Správný strk 2. Nesprávný strk 3. Utopení bílé koule | Akce byla provedena. |
| 5 | Klikněte na tlačítko "Zpět". | Kliknuto. U hráče 1234567 byl umazán červený bod. |
| 6 | Klikněte na tlačítko "Zpět". | Kliknuto. U hráče, na kterého jsme se přihlásili, byl umazán červený bod. |
| 7 | Klikněte na tlačítko "Zpět". | Kliknuto. U hráče, na kterého jsme se přihlásili, byl umazán zelený bod. |
| 8 | Naklikejte následující kombinaci: <ol style="list-style-type: none"> 1. Správný strk 2. Nesprávný strk 3. Utopení bílé koule | Akce byla provedena. |
| 9 | Klikněte na tlačítko "Konec hry!" | Zobrazí se vyskakovací |

| | | |
|----|--|----------------------|
| | | okno "Ukončení hry". |
| 10 | Celý test zopakuj pro hru s kamarádem (tj. Do pole "Protihráč" vyber jméno kamaráda z rozbalovacího seznamu). | Zopakováno. |

TC: 015 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, konec 1

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|--|--------------------|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 014 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, úvod | Test je ok. |
| 3 | Ve vyskakovacím okně klikneme na možnost "8 do správného rohu". | Hra byla ukončena. |
| 4 | Celý test zopakuj pro hru s kamarádem (tj. Do pole "Protihráč" vyber jméno kamaráda z rozbalovacího seznamu). | Zopakováno. |

TC: 016 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, konec 2

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|--|--------------------|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 014 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, úvod | Test je ok. |
| 3 | Ve vyskakovacím okně klikneme na možnost "Faul při potápění 8". | Hra byla ukončena. |
| 4 | Celý test zopakuj pro hru s kamarádem (tj. Do pole "Protihráč" vyber jméno kamaráda z rozbalovacího seznamu). | Zopakováno. |

TC: 017 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, konec 3

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|--|--------------------|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 014 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, úvod | Test je ok. |
| 3 | Ve vyskakovacím okně klikneme na možnost "8 | Hra byla ukončena. |

| | | |
|---|--|--------------------|
| | utopena příliš brzy”. | |
| 4 | Celý test zopakuj pro hru s kamarádem (tj. Do pole “Protihráč” vyber jméno kamaráda z rozbalovacího seznamu). | Zopakováno. |

TC: 018 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, konec 4

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|--|--------------------|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 014 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, úvod | Test je ok. |
| 3 | Ve vyskakovacím okně klikneme na možnost “8 utopena ho jiného rohu”. | Hra byla ukončena. |
| 4 | Celý test zopakuj pro hru s kamarádem (tj. Do pole “Protihráč” vyber jméno kamaráda z rozbalovacího seznamu). | Zopakováno. |

TC: 019 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, konec 5

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|--|--------------------|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 014 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, úvod | Test je ok. |
| 3 | Ve vyskakovacím okně klikneme na možnost “8 vyražena ze stolu”. | Hra byla ukončena. |
| 4 | Celý test zopakuj pro hru s kamarádem (tj. Do pole “Protihráč” vyber jméno kamaráda z rozbalovacího seznamu). | Zopakováno. |

TC: 020 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, konec 6

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|--|-------------------|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 014 - Založení nové hry (8-pool), úspěch, hra s guestem, úvod | Test je ok. |

| | | |
|---|--|---|
| 3 | Ve vyskakovacím okně klikneme na možnost "Cancel". | Vyskakovací okno se zavřelo. Hra pokračuje. |
| 4 | Klikněte na možnost "Přerušit hru". | Hra byla přerušena a do DB se neuložila. |
| 5 | Celý test zopakuj pro hru s kamarádem (tj. Do pole "Protihráč" vyber jméno kamaráda z rozbalovacího seznamu). | Zopakováno. |

| TC: 021 - Založení nové hry (Karambol), neúspěch | | |
|--|--|---|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | Nastav posouvací kolečko (výběr hry) na "Karambol". | Hotovo. |
| 3 | Do pole "Protihráč" nezasadíte nic. Pole "Počet karambolů" také nevyplňuj. | Pole jsou prázdná. |
| 4 | Klikněte na tlačítko "Začít hrát". | Zobrazí se chybová hláška: "Jméno musí být neprázdné". |
| 5 | Do pole "Počet karambolů" zadej číslo 100. | Text lze vložit. Druhé posouvací kolečko defaultně nastaveno na "Karambol". |
| 6 | Klikněte na tlačítko "Začít hrát". | Zobrazí se chybová hláška: "Jméno musí být neprázdné". |
| 7 | Přepni posouvací kolečka na "Kola". | Přesunuto. |
| 8 | Do pole "Kola" zadej číslo 100. | Text lze vložit. |
| 9 | Klikněte na tlačítko "Začít hrát". | Zobrazí se chybová hláška: "Jméno musí být neprázdné". |
| 10 | Celý test zopakuj pro hru s kamarádem (tj. Do pole "Protihráč" vyber jméno kamaráda z rozbalovacího seznamu). | Zopakováno. |

TC: 022 - Založení nové hry (Karambol), úspěch, hra s guestem, karambol

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|---|--|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | Nastav posouvací kolečko (výběr hry) na "Karambol". | Hotovo. |
| 3 | Do pole "Protihráč" zadejte například 1234567 | Text lze vložit. |
| 4 | Do pole "Počet karambolů" zadejte 3. | Text lze vložit. |
| 5 | Klikněte na tlačítko "Začít hrát". | Hra je založena a spuštěna. |
| 6 | Naklikejte následující kombinaci: 1. Správný tah 2. Faul 3. Správný tah 4. Správný tah 5. Faul 6. Správný tah | Akce byla provedena. |
| 7 | Klikněte na tlačítko "Zpět". | Kliknuto. U hráče 1234567 byl umazán zelený bod. |
| 8 | Klikněte na "Správný tah". | Kliknuto. Zobrazilo se vyskakovací okno "Konec hry", které oznamuje výherce. |
| 9 | Klikněte na "Odeslat tuto hru na server". | Hra byla odeslána. |
| 10 | Celý test zopakuj pro hru s kamarádem (tj. Do pole "Protihráč" vyber jméno kamaráda z rozbalovacího seznamu). | Zopakováno. |

| TC: 022 - Založení nové hry (Karambol), úspěch, hra s guestem, kola | | |
|--|---|-----------------------------|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | Nastav posouvací kolečko (výběr hry) na "Karambol". | Hotovo. |
| 3 | Do pole "Protihráč" zadejte například 1234567 | Text lze vložit. |
| 4 | Do pole "Kola" zadejte 3. | Text lze vložit. |
| 5 | Klikněte na tlačítko "Začít hrát". | Hra je založena a spuštěna. |
| 6 | Naklikejte následující kombinaci: | Akce byla provedena. |

| | | |
|---|--|--------------------|
| | 1. Správný tah 2. Faul 3. Správný tah 4. Správný tah 5. Faul 6. Správný tah 7. Faul | |
| 7 | Klikněte na “Odeslat tuto hru na server”. | Hra byla odeslána. |
| 8 | Celý test zopakuj pro hru s kamarádem (tj. Do pole “Protihráč” vyber jméno kamaráda z rozbalovacího seznamu). | Zopakováno. |

| TC: 023 - Založení nové hry (Karambol), úspěch, hra s guestem, kola 2 | | |
|---|---|-----------------------------|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | Nastav posouvací kolečko (výběr hry) na “Karambol”. | Hotovo. |
| 3 | Do pole “Protihráč” zadejte například 1234567 | Text lze vložit. |
| 4 | Do pole “Kola” zadejte 3. | Text lze vložit. |
| 5 | Klikněte na tlačítko “Začít hrát”. | Hra je založena a spuštěna. |
| 6 | Naklikejte následující kombinaci: 1. Správný tah 2. Faul 3. Správný tah 4. Správný tah 5. Faul 6. Správný tah | Akce byla provedena. |
| 7 | Klikněte na “Konec hry!”. | Hra byla ukončena. |
| 8 | Celý test zopakuj pro hru s kamarádem (tj. Do pole “Protihráč” vyber jméno kamaráda z rozbalovacího seznamu). | Zopakováno. |

| TC: 024 - Založení nové hry (Karambol), úspěch, hra s guestem, karambol 2 | | |
|---|--------|-------------------|
| Krok | Postup | Očekávané chování |

| | | |
|---|--|-----------------------------|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | Nastav posouvací kolečko (výběr hry) na "Karambol". | Hotovo. |
| 3 | Do pole "Protihráč" zadejte například 1234567 | Text lze vložit. |
| 4 | Do pole "Počet karambolů" zadejte 3. | Text lze vložit. |
| 5 | Klikněte na tlačítko "Začít hrát". | Hra je založena a spuštěna. |
| 6 | Naklikejte následující kombinaci: 1. Správný tah 2. Faul 3. Správný tah 4. Správný tah 5. Faul | Akce byla provedena. |
| 7 | Klikněte na "Konec hry!". | Hra byla ukončena. |
| 8 | Celý test zopakuj pro hru s kamarádem (tj. Do pole "Protihráč" vyber jméno kamaráda z rozbalovacího seznamu). | Zopakováno. |

Test suite: Profil a statistiky

| TC: 025 - Zobrazení profilu | | |
|-----------------------------|--|-----------------------------|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | Klikněte na tlačítko se jménem uživatele v pravém horním rohu. | Rozbalí se nabídka profilu. |
| 3 | V nabídce klikněte na položku "Profil". | Zobrazí se stránka profilu. |

| TC: 026 - Zobrazení statistik | | |
|-------------------------------|--|---|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | Klikněte na tlačítko se jménem uživatele v pravém horním rohu. | Rozbalí se nabídka profilu. |
| 3 | V nabídce klikněte na položku "Statistika". | Zobrazí se stránka statistik se seznamem her. |

| TC: 027 - Změna jména | | |
|-----------------------|--|-------------------------------------|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 021 - Zobrazení profilu | Test je ok. |
| 3 | Vyplňte nové jméno do políčka "Jméno" a klikněte na tlačítko "Změnit údaje". | Obejví se hláška "Úspěšně změněno." |

| TC: 028 - Změna příjmení | | |
|--------------------------|---|---------------------------|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 021 - Zobrazení profilu | Test je ok. |
| 3 | Vyplňte nové příjmení do políčka "Příjmení" a | Obejví se hláška "Úspěšně |

| | | |
|--|--------------------------------------|-----------|
| | klikněte na tlačítko “Změnit údaje”. | změněno.” |
|--|--------------------------------------|-----------|

| TC: 029 - Změna hesla, úspěch | | |
|-------------------------------|---|---|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 021 - Zobrazení profilu | Test je ok. |
| 3 | Klikněte na položku “Změnit heslo”. | Rozbalí se nabídka změny hesla. |
| 4 | Vyplňte staré heslo do políčka “Staré heslo” a nové heslo do políček “Nové heslo” a “Potvrdit heslo”. Poté klikněte na tlačítko “Změnit heslo”. | Uživatel je odhlášen a přesměrován zpět na hlavní stránku. Je možné se opět přihlásit s novým heslem. |

| TC: 030 - Změna hesla, neúspěch | | |
|---------------------------------|---|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 021 - Zobrazení profilu | Test je ok. |
| 3 | Klikněte na položku “Změnit heslo”. | Rozbalí se nabídka změny hesla. |
| 4 | Vyplňte staré heslo do políček “Staré heslo” a “Potvrdit heslo” a nové heslo do políčka “Nové heslo”. Poté klikněte na tlačítko “Změnit heslo”. | Objeví se hláška “Hesla se neshodují.” |

| TC: 031 - Odhlášení | | |
|---------------------|--|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | Klikněte na tlačítko se jménem uživatele v pravém horním rohu. | Rozbalí se nabídka profilu. |
| 3 | Klikněte na položku “Odhlásit se”. | Uživatel je odhlášen a přesměrován zpět na hlavní stránku. |

| TC: 032 - Filtrování statistik, Druh Hry: 8-Pool | | |
|--|--|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 022 - Zobrazení statistik | Test je ok. |
| 3 | V nabídce "Druh hry" vyberte položku "8-Pool". | V seznamu her se zobrazí pouze 8-Pool hry. |

| TC: 033 - Filtrování statistik, Druh Hry: Karambol | | |
|--|--|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 022 - Zobrazení statistik | Test je ok. |
| 3 | V nabídce "Druh hry" vyberte položku "Karambol". | V seznamu her se zobrazí pouze Karambol hry. |

| TC: 034 - Filtrování statistik, Druh Hry: Vše | | |
|---|---|---------------------------------------|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 022 - Zobrazení statistik | Test je ok. |
| 3 | V nabídce "Druh hry" vyberte položku "Vše". | V seznamu her se zobrazí všechny hry. |

| TC: 035 - Filtrování statistik, Stav Hry: Vyhrané | | |
|---|---|---|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 022 - Zobrazení statistik | Test je ok. |
| 3 | V nabídce "Stav hry" vyberte položku "Vyhrané". | V seznamu her se zobrazí pouze vyhrané hry. |

| TC: 036 - Filtrování statistik, Stav Hry: Prohrané | | |
|--|--|--|
|--|--|--|

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|--|--|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 022 - Zobrazení statistik | Test je ok. |
| 3 | V nabídce "Stav hry" vyberte položku "Prohrané". | V seznamu her se zobrazí pouze prohrané hry. |

TC: 037 - Filtrování statistik, Stav Hry: Remíza

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|--|--|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 022 - Zobrazení statistik | Test je ok. |
| 3 | V nabídce "Stav hry" vyberte položku "Remíza". | V seznamu her se zobrazí pouze remizované hry. |

TC: 038 - Filtrování statistik, Stav Hry: Vše

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|---|---------------------------------------|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 022 - Zobrazení statistik | Test je ok. |
| 3 | V nabídce "Stav hry" vyberte položku "Vše". | V seznamu her se zobrazí všechny hry. |

TC: 039 - Filtrování statistik, Hráči: Přítel

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|--|--|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 022 - Zobrazení statistik | Test je ok. |
| 3 | V nabídce "Hráči" vyberte libovolného hráče. | V seznamu her se zobrazí pouze hry hrané se zvoleným hráčem. |

TC: 040 - Filtrování statistik, Hráči: Vše

| Krok | Postup | Očekávané chování |
|------|--|---------------------------------------|
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 022 - Zobrazení statistik | Test je ok. |
| 3 | V nabídce "Hráči" vyberte položku "Vše". | V seznamu her se zobrazí všechny hry. |

| TC: 041 - Filtrování statistik, Datum | | |
|---------------------------------------|---|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | * TC: 022 - Zobrazení statistik | Test je ok. |
| 3 | V nabídkách "Datum od" a "do" vyberte libovolné datumy. | V seznamu her se zobrazí hry které se udály v daném datovém rozmezí. |

Test suite: Přátelé + pravidla

| TC: 042 - Přátelé, přidání kamaráda, smazání, storno | | |
|--|--|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | Na hlavní (horní) liště klikněte na odkaz "Přátelé". | Kliknuto. Zobrazila se stránka "Přátelé". |
| 3 | V pravém horním rohu klikněte na " + ". | Kliknuto. Zobrazilo se vyskakovací okno "Přidat přítele". |
| 4 | Pole nechte prázdná. | Pole jsou nevyplněna. |
| 5 | Klikněte na tlačítko "Přidat". | Zobrazí se chybová hláška: "Špatný login nebo heslo. Zkuste ještě jednou." |
| 6 | Do pole "Login" zadejte 123000. | Text lze vložit. |
| 7 | Do pole "Heslo" zadejte 123000. | Text lze vložit. |
| 8 | Klikněte na tlačítko "Přidat". | Zobrazí se chybová hláška: "Špatný login nebo heslo. Zkuste ještě jednou." |
| 9 | Do pole "Login" zadejte: neconeco. | Text lze vložit. |
| 10 | Do pole "Heslo" zadejte: neconeco. | Text lze vložit. |
| 11 | Klikněte na tlačítko "Zrušit". | Vyskakovací okno se zavře. |
| 12 | V pravém horním rohu klikněte na " + ". | Kliknuto. Zobrazilo se vyskakovací okno "Přidat přítele". |
| 13 | Do pole "Login" zadejte: neconeco. | Text lze vložit. |
| 14 | Do pole "Heslo" zadejte: neconeco. | Text lze vložit. |
| 15 | Klikněte na tlačítko "Přidat". | Zobrazí se hláška: "Přítel úspěšně přidán." |
| 16 | Vyhledejte v seznamu právě přidaného přítele. | Přítel nalezen. |
| 17 | U přidaného přítele klikněte na " X " (zrušení). | Kliknuto. Uživatel zmizel ze seznamu přátel. |

| TC: 043 - Pravidla, kontrola | | |
|------------------------------|---|--|
| Krok | Postup | Očekávané chování |
| 1 | * TC: 007 - Přihlášení do aplikace, úspěch | Test je ok. |
| 2 | Na hlavní (horní) liště klikněte na odkaz "Pravidla". | Kliknuto. Zobrazila se nabídka "Osmička" a "Karambol". |
| 3 | Klikněte na "Osmička". | Kliknuto. Zobrazila se pravidla pro 8-pool. |
| 4 | Klikněte na "Karambol". | Kliknuto. Zobrazila se pravidla pro Karambol. |