

	Summary	Pre-Condition	Post-Condition	Expected Result	Steps	Actual Result	Status
Visualizzare inizio del gioco	Una volta avviato il gioco, il giocatore viene generato nella stanza di default e viene descritto brevemente il gioco	Si deve creare un nuovo personaggio	-	Vedere a schermo la stanza iniziale e una breve descrizione del gioco	1.Avviare il programma 2.Selezionare Start e creare un nuovo personaggio	Vedere a schermo la stanza iniziale e una breve descrizione del gioco	OK
Visualizzare configurazione salvata	Una volta effettuato il save della configurazione attuale, il giocatore viene generato nell'ultima stanza che ha visitato con le statistiche aggiornate	Si deve effettuare un save	Il player viene generato nell'ultima stanza visitata prima del save con le statistiche aggiornate	Vedere a schermo l'ultima stanza visitata e le statistiche precedenti al save	1.Avviare il programma 2.Selezionare Load e scrivere su riga di comando lo slot che si vuole caricare	Vedere a schermo l'ultima stanza visitata e le statistiche precedenti al save	OK
Salvare configurazione attuale	Con il comando "save" da riga di testo si effettua il salvataggio della partita corrente	Si deve creare un nuovo personaggio oppure usare un personaggio creato in precedenza	Si ritorna alla schermata di menu e nella finestra load viene aggiunto/aggiornato uno slot tra i 4 disponibili	Le statistiche del giocatore vengono salvate su file che viene caricato su un bucket aws s3 e viene aggiunto/aggiornato uno slot nella finestra Load	1.Usare il comando “save (1-4)” per salvare la configurazione attuale in uno dei 4 slot salvataggio disponibili	Le statistiche del giocatore vengono salvate su file che viene caricato su un bucket aws s3 e viene aggiunto/aggiornato uno slot nella finestra Load	OK
Uscire dal gioco senza salvare	Con il comando "exit" da riga di testo si ritorna al menu di gioco senza salvare la partita attuale	Si deve creare un nuovo personaggio oppure usare un personaggio creato in precedenza	Si ritorna alla schermata di menu	Vedere la schermata di menu	1.Usare il comando "exit" per uscire dalla partita attuale senza salvare.	Vedere la schermata di menu	OK
Vincere	Il giocatore vince la partita quando sconfigge il boss finale	Il giocatore deve possedere la golden key per entrare nella stanza del boss e deve sconfiggere il boss	Viene mostrata una schermata di vittoria con le principali statistiche del giocatore	Viene mostrata una schermata di vittoria con le principali statistiche del giocatore. Da questa pagina si può tornare al menu principale per iniziare una nuova partita.	1.Avere la golden key per entrare nella stanza del boss 2.Sconfiggere il boss	Viene mostrata una schermata di vittoria con le principali statistiche del giocatore. Da questa pagina si può tornare al menu principale per iniziare una nuova partita.	OK
Perdere	Il giocatore perde la partita quando ha 0 di vita	Il giocatore deve subire del danno da un mostro	Viene mostrata una schermata di sconfitta con le principali statistiche del giocatore	Viene mostrata una schermata di sconfitta con le principali statistiche del giocatore. Da questa pagina si può tornare al menu principale per iniziare una nuova partita.	1.Essere attaccato da un mostro e subire un danno che porta la vita a 0	Viene mostrata una schermata di sconfitta con le principali statistiche del giocatore. Da questa pagina si può tornare al menu principale per iniziare una nuova partita.	OK
Movimento del giocatore	Il giocatore può muoversi all'interno della stanza con i comandi WASD oppure può spostarsi nelle altre stanze con i comandi da terminale "Sud", "Nord", "Est", "Ovest"	Si deve creare un nuovo personaggio oppure usare un personaggio creato in precedenza	La posizione del giocatore viene aggiornata in base al movimento compiuto.	Vengono mostrati a schermo dei messaggi in base a cosa il giocatore incontra spostandosi nella stanza per permettergli una scelta. La posizione del giocatore viene aggiornata.	1. Trovarsi in una qualsiasi stanza	Vengono mostrati a schermo dei messaggi in base a cosa il giocatore incontra spostandosi nella stanza per permettergli una scelta. La posizione del giocatore viene aggiornata.	OK
Raccolta degli oggetti	Il giocatore può decidere di raccogliere degli oggetti con il comando "take"	il peso dell'oggetto non deve superare il limite di peso dell'inventario	L'oggetto viene raccolto ed eventualmente scambiato con un altro oggetto presente in precedenza nell'inventario.	Le statistiche del giocatore riguardanti l'inventario vengono aggiornate in base all'item preso, viene aggiornata la mappa di gioco rimuovendo dalla stessa l'oggetto raccolto ed eventualmente sostituendolo con un oggetto precedentemente posseduto dal giocatore.	1.Trovarsi in una stanza in cui sono presenti degli oggetti da raccogliere 2.Usare il comando “take” per raccogliere gli oggetti	Le statistiche del giocatore riguardanti l'inventario vengono aggiornate in base all'item preso, viene aggiornata la mappa di gioco rimuovendo dalla stessa l'oggetto raccolto ed eventualmente sostituendolo con un oggetto precedentemente posseduto dal giocatore.	OK
Uscire dal programma	Usando il pulsante "Exit" si chiude il gioco	Trovarsi nel menu principale	Il programma viene chiuso	Il programma viene chiuso	1.Trovarsi nel menu principale e usare il pulsante "Exit"	Il programma viene chiuso	OK
Usare gli oggetti	Il giocatore può usare gli oggetti che ha nell'inventario	Il giocatore deve possedere gli oggetti per poterli usare. GLi oggetti possono essere usati solo in determinate circostanze.	Il gioco mostra a schermo gli effetti dell'utilizzo di questi oggetti, se consentito	In base al tipo di oggetto, vengono aggiornate le statistiche del giocatore, le statistiche dei mostri oppure la mappa di gioco.Il gioco stampa un messaggio a seguito dell'utilizzo di uno specifico oggetto e ne specifica gli effetti	1.Possedere l'oggetto che si vuole usare 2.In base al tipo di oggetto scrivere su terminale l'azione che si vuole compiere (es. “Attack” per usare una spada contro un mostro, “Potion” per usare una pozione curativa)	In base al tipo di oggetto, vengono aggiornate le statistiche del giocatore, le statistiche dei mostri oppure la mappa di gioco.Il gioco stampa un messaggio a seguito dell'utilizzo di uno specifico oggetto e ne specifica gli effetti	OK
Generazione randomica degli oggetti	Gli oggetti presenti nella stanza vengono generati randomicamente	-	-	Gli oggetti sono generati casualmente.All'interno della mappa di gioco deve sempre trovarsi la chiave per aprire la porta del boss.	1.Avviare una nuova partita	Gli oggetti sono generati casualmente.All'interno della mappa di gioco deve sempre trovarsi la chiave per aprire la porta del boss.	OK

Esplorazione della stanza	Il gioco mostra a schermo tutti gli oggetti presenti nella stanza. Il giocatore può usare il comando "look" per avere un breve elenco degli oggetti presenti nella stanza.		-	-	La stanza in cui si trova il giocatore viene mostrata a schermo con tutti gli oggetti che contiene.	1.Trovarsi in una stanza in cui sono presenti degli oggetti da raccogliere	La stanza in cui si trova il giocatore viene mostrata a schermo con tutti gli oggetti che contiene.	OK		
Inventario giocatore	L'inventario del giocatore viene mostrato a schermo sulla destra insieme alle varie statistiche del player.		-	-	Nella finestra di gioco, l'inventario del giocatore viene mostrato a schermo sulla destra.L'inventario deve avere un limite di peso massimo trasportabile.	1.Avviare una nuova partita oppure caricare una partita precedente	Nella finestra di gioco, l'inventario del giocatore viene mostrato a schermo sulla destra.L'inventario deve avere un limite di peso massimo trasportabile.	OK		
Visualizzazione della salute e del punteggio	Il giocatore vede la sua salute e le monete raccolte insieme a tutte le altre statistiche sulla destra nella finestra di gioco.				-	-	Nella finestra di gioco, la salute e il punteggio del giocatore viene mostrato a schermo sulla destra.	1.Avviare una nuova partita oppure caricare una partita precedente	Nella finestra di gioco, la salute e il punteggio del giocatore viene mostrato a schermo sulla destra.	OK
Gestione della salute	Il giocatore con il comando "Potion" usa una pozione curativa che gli permette di recuperare la vita	La vita del giocatore deve essere inferiore a 100. Il giocatore deve possedere una pozione nell'inventario	Viene mostrato a schermo l'effetto della pozione e la vita del giocatore viene incrementata di 30. Il numero di pozioni nell'inventario viene decrementato come anche il relativo peso		Viene mostrato a schermo l'effetto della pozione e la vita del giocatore viene incrementata di 30. Il numero di pozioni nell'inventario viene decrementato come anche il relativo peso	1.Possedere nell'inventario almeno una pozione 2.Usare il comando “Potion” per utilizzare la pozione		Viene mostrato a schermo l'effetto della pozione e la vita del giocatore viene incrementata di 30. Il numero di pozioni nell'inventario viene decrementato come anche il relativo peso		OK
Attaccare un mostro	Il giocatore può decidere di attaccare un mostro con il comando "attack"	Il giocatore deve possedere una spada. Il player deve incontrare un mostro indicato con il simbolo "M" sulla mappa.	Il gioco mostra a schermo gli effetti dell'attacco sia sul mostro che sul giocatore. Eventualmente viene decrementata la vita del giocatore se subisce un danno dal mostro.		Il gioco mostra a schermo gli effetti dell'attacco sia sul mostro che sul giocatore. Eventualmente viene decrementata la vita del giocatore se subisce un danno dal mostro. Se il mostro viene sconfitto la mappa viene aggiornata rimuovendo il simbolo "M" e il contatore di mostri uscisi viene aggiornato.	1.Trovarsi in una stanza con almeno un mostro 2.Possedere una spada 3.Andare incontro al mostro e usare il comando “attack” per attaccare il mostro		Il gioco mostra a schermo gli effetti dell'attacco sia sul mostro che sul giocatore. Eventualmente viene decrementata la vita del giocatore se subisce un danno dal mostro. Se il mostro viene sconfitto la mappa viene aggiornata rimuovendo il simbolo "M" e il contatore di mostri uscisi viene aggiornato.		OK