Тестирование приложения: **«Игра Болото».** Разработчик приложения: Мизропова А.А. Тестировщик: Симонин С.А.

Выводы тестов:

|  |  |
| --- | --- |
| **+** | Ожидаемый результат совпадает с полученным |
| - | Несовпадение ожидаемого результата с полученным |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Функц. требование** | **Входящие значения** | **Ожидаемый результат** | **Полученный результат** | **Вывод** |
| **1** | Запуск приложения | Запуск кода в VS | Открытие окна с главным меню приложения | Открытие окна с главным меню приложения | + |
| **2** | Начало игры | Нажатие «ENTER» в главном меню | Вывод поля игры nxm клеток, персонажа и комара | Вывод поля игры nxm клеток, персонажа и комара | + |
| **3** | Взаимодействие с главным меню | Нажатие любой клавиши, помимо «ENTER» в главном меню | Ничего не происходит | Пропадает описание меню | - |
| **4** | Управление персонажем | Нажатие цифры 2 и цифры от 1 до 5 | Перемещение персонажа вниз на 1-5 клеток | Перемещение персонажа вниз на 1-5 клеток | + |
| **5** | Управление персонажем | Нажатие цифры 8 и цифры от 1 до 5 | Перемещение персонажа вверх на 1-5 клеток | Перемещение персонажа вверх на 1-5 клеток | + |
| **6** | Управление персонажем | Нажатие цифры 6 и цифры от 1 до 5 | Перемещение персонажа вправо на 1-5 клеток | Перемещение персонажа вправо на 1-5 клеток | + |
| **7** | Управление персонажем | Нажатие цифры 4 и цифры от 1 до 5 | Перемещение персонажа влево на 1-5 клеток | Перемещение персонажа влево на 1-5 клеток | + |
| **8** | Управление персонажем | Нажатие цифры 3 и цифры от 1 до 5 | Перемещение персонажа вправо-вниз на 1-5 клеток | Перемещение персонажа вправо-вниз на 1-5 клеток | + |
| **9** | Управление персонажем | Нажатие цифры 7 и цифры от 1 до 5 | Перемещение персонажа влево-вверх на 1-5 клеток | Перемещение персонажа влево-вверх на 1-5 клеток | + |
| **10** | Управление персонажем | Нажатие цифры 1 и цифры от 1 до 5 | Перемещение персонажа влево-вниз на 1-5 клеток | Перемещение персонажа влево-вниз на 1-5 клеток | + |
| **11** | Управление персонажем | Нажатие цифры 9 и цифры от 1 до 5 | Перемещение персонажа вправо-вверх на 1-5 клеток | Перемещение персонажа вправо-вверх на 1-5 клеток | + |
| **12** | Управление персонажем | С помощью клавиш передвижения указать траекторию движение персонажу на кочку | Перемещение персонажа на кочку, комар передвигается | Перемещение персонажа на кочку, комар передвигается | + |
| **13** | Управление персонажем | Нажатие цифры движения, а после нажатие клавиши (кроме цифр 1-5) | Вывод сообщения о неправильном вводе | Вывод сообщения о неправильном вводе | + |
| **14** | Управление персонажем | Нажатие клавиш, не входящих в клавиши управления | Ничего не происходит, персонаж стоит на месте | Ничего не происходит, персонаж стоит на месте | + |
| **15** | Управление персонажем | Установка персонажа у края поля и нажатие клавиш движения в сторону края | Персонаж не перепрыгивает за пределы поля, а остается на месте. Комар передвигается | Персонаж не перепрыгивает за пределы поля, а остается на месте. Комар передвигается | + |
| **16** | Управление персонажем | Ввод длины прыжка, которая больше, чем расстояние до кочки, которая находится на краю поля | Персонаж не перепрыгивает за пределы поля, а попадает на кочку, находящуюся у края | Персонаж не перепрыгивает за пределы поля, а попадает на кочку, находящуюся у края | + |
| **17** | Управление персонажем | Нажатие цифры движения, а после нажатие клавиши (кроме цифр 1-5). После вывода сообщения о неправильном вводе, повторное нажатие неверной клавиши. | Сообщение о неверном вводе повторно воспроизводится на экран, ничего не происходит | Персонаж остается на месте, комар совершает движение, сообщение о неверном вводе исчезает | - |
| **18** | Завершение игры (победа) | Перемещение персонажа на ту же клетку, где находится комар | Вывод сообщения о победе, конец игры | Вывод сообщения о победе, конец игры | + |
| **19** | Завершение игры (победа) | Перемещение персонажа через клетку, где находится комар | Вывод сообщения о победе, конец игры | Вывод сообщения о победе, конец игры | + |
| **20** | Завершение игры (поражение) | С помощью клавиш передвижения указать траекторию движения персонажу в воду | Вывод сообщения о проигрыше, конец игры | Вывод сообщения о проигрыше, конец игры | + |
| **22** | Взаимодействие с меню после завершения игры | Нажатие любой клавиши | Программа завершает свою работу | Программа завершает свою работу | + |

**Вывод:** программа «Игра Болото» работает корректно, но имеются незначительные недоработки (баг меню и баг с управлением персонажа), которые следует устранить