Протокол тестирования

«Функциональное тестирование»

Название образовательного учреждения: ЮУрГУ

Тестировщики: Мезенцев А.Ю., Самбурский М.С., Учеваткин А.Е., Шведов К.С., Фомина Е.О.

Дата тестирования: 01.12.2019

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Действие | Ожидание | Результат |
| **Общее** | | |
| Запуск программы | Появляется окно с главным меню | Да |
| **Главное меню** | | |
| Нажата кнопка ‘Новая игра’ | Появляется окно выбора карты | Да |
| Нажата кнопка ‘Загрузить игру’, файла сохранения не существует | Выводится сообщение, что файл сохранения не найден | Да |
| Нажата кнопка ‘Загрузить игру’, файл сохранения существует | Запускается игра из состояния в момент сохранения, игра находится на паузе | Да |
| Нажата кнопка ‘Настройки’ | Открывается окно настроек |  |
| Нажата кнопка ‘Выход’ | Звук прекращается, окно закрывается, процесс ОС уничтожается | Да |
| **Меню ‘Новая игра’** | | |
| Выбрана карта | Начинается игра на выбранной карте, таймер идёт | Да |
| Нажата кнопка ‘назад’ | Открывается главное меню | Да |
| **Меню ‘Настройки’** | | |
| Открытие | Отображается текущий уровень громкости музыки и звуковых эффектов | Да |
| Перемещение ползунка с зажатой левой кнопкой мыши | Плавное изменение уровня громкости | Да |
| Нажатие в любом месте индикатора громкости | Изменение уровня громкости на заданный уровень | Да |
| Нажата кнопка ‘назад’ | Открывается главное меню | Да |
| **Процесс игры** | | |
| Нажата клавиша escape | Игра становится на паузу, появляется соответствующее меню; таймер, противники и снаряды останавливаются | Да |
| Противник доходит до конечной точки | Убавляется количество жизней | Да |
| Количество жизней доходит до нуля | Выводится надпись ‘Поражение’ | Да |
| Нажата иконка башни, игра не стоит на паузе и не завершена, денег достаточно | Иконка башни ‘прилипает’ к курсору | Да |
| Нажата иконка башни, игра стоит на паузе или завершена | Ничего не происходит | Да |
| Нажата иконка башни, игра не стоит на паузе и не завершена, денег достаточно | Ничего не происходит | Да |
| Нажата клетка, не являющаяся дорогой, лесом, рекой или мостом; выбрана башня, клетка свободна | Башня устанавливается в выбранную клетку, ‘отлипает’ от курсора | Да |
| Нажата клетка, не являющаяся дорогой, лесом, рекой или мостом; выбрана башня, клетка занята | Ничего не происходит, башня остаётся прикреплённой | Да |
| Нажата клетка, не являющаяся дорогой, лесом, рекой или мостом; выбрана продажа башни, клетка свободна | Иконка продажи продолжает следовать за курсором, ничего не происходит | Да |
| Нажата клетка, не являющаяся дорогой, лесом, рекой или мостом; выбрана продажа башни, клетка занята | Башня из этой клетки продаётся, возвращается половина её стоимости | Да |
| **Пауза** | | |
| Нажата кнопка ‘продолжить’ | Исчезает меню паузы, игра продолжается | Да |
| Нажата кнопка ‘заново’ | Время выставляется на 0, показатели жизней и денег принимают значения 20 и 72 соответственно, игра начинается сначала | Да |
| Нажата кнопка ‘настройки’ | Появляется меню настоек | Да |
| Нажата кнопка ‘выход’ | Появляется предложение сохранить игру | Да |
| Пользователь выбрал вариант ‘да’, сохранить; ранее игра не сохранялась | Игра сохраняется, пользователь выходит в главное меню | Да |
| Пользователь выбрал вариант ‘да’, сохранить; игра уже сохранялась ранее | Появляется вопрос ‘перезаписать файл сохранения?’ | Да |
| Пользователь выбрал вариант ‘да’, перезаписать | Игра сохраняется, пользователь выходит в главное меню | Да |
| Пользователь выбрал вариант ‘нет’, не перезаписывать | Пользователь выходит в главное меню | Да |
| Пользователь выбрал вариант ‘нет’, не сохранять | Пользователь выходит в главное меню | Да |