|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 1 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 1. Autentificare utilizator pe baza de username si password | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se introduce username in campul aferent | Pasul 2: Se introduce password in campul aferent | Pasul 3. Se apasa butonul de Log in |  |
| Rezultate asteptate | Este generate interfata principal a aplicatiei | Se afiseaza un mesaj de “Autentificare cu succes” |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 2 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 2. Optiune joc singleplayer | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se logheaza in joc | Pasul 2: Se alege optiunea Singleplayer |  |  |
| Rezultate asteptate | Inceperea jocului fara erori | Oponentul AI este prezent | Jucatorul poate manevra caracterul fara probleme |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 3 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 3.Inamic AI functional (mod singleplayer) | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se intra in modul de joc Singleplayer | Pasul 2: Se joaca timp de 5 minute |  |  |
| Rezultate asteptate | AI-ul se deplaseaza corespunzator spre caracter pentru a-l ataca | AI-ul se fereste de bombele jucatorului | AI-ul dispune bombe pentru a-l ataca pe jucator | AI-ul nu are bug-uri |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 4 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 4.Harta se genereaza corespunzator | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se intra in modul de joc Singleplayer | Pasul 2: Se joaca timp de 5 minute |  |  |
| Rezultate asteptate | Se genereaza harta fara bug-uri | Se genereaza block-urile unbreakable | Se genereaza block-urile breakable |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 5 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 5. Distrugerea blockurilor breakable | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se intra in modul de joc Singleplayer | Pasul 2: Se plaseaza bombe langa block-urile breakable |  |  |
| Rezultate asteptate | Se distrug block-urile breakable |  |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 6 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 6. Bombele distrug blockurile breakable si ucid inamicii | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se intra in modul de joc Singleplayer | Pasul 2: Se plaseaza bombe langa block-urile breakable | Pasul 3. Se plaseaza bombe langa inamici |  |
| Rezultate asteptate | Se distrug block-urile breakable | Se ucid inamicii |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 7 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 7. Miscare fluenta a caracterului | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se intra in modul de joc Singleplayer | Pasul 2: Se manevreaza caracterul in toate directiile |  |  |
| Rezultate asteptate | Caracterul se deplaseaza corespunzator in toate directiile | Miscarea nu provoaca glitch-uri |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 8 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 8. Caracterele au 3 inimi de viata | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se intra in modul de joc Singleplayer | Pasul 2: Se verifica daca caracterului ii dispare o inima in cazul in care se afla in raza bombei | Pasul 3. Se verifica daca caracterul moare daca ramane fara cele 3 inimi |  |
| Rezultate asteptate | Se scade o inima in cazul in care se afla in raza bombei | Caracterul moare daca ramane fara inimi |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 9 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 9. Meniu functional | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se lanseaza aplicatia | Pasul 2. Se folosesc tastele pentru a naviga prin meniu | Pasul 3. Se verifica fiecare optiune a meniului |  |
| Rezultate asteptate | Meniul functioneaza corespunzator si fluent | Nu exista bug-uri sau glitch-uri |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 10 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 10. Salvare conturi in baza de date | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se creaza 5 conturi | Pasul 2: Se verifica daca toate conturile au fost salvate in SSMS |  |  |
| Rezultate asteptate | Datele conturilor au fost salvate in BD | Datele salvate nu sunt alterate |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 11 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 11. Crearea arhitecturii client-server | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: ? | Pasul 2: ? |  |  |
| Rezultate asteptate | ? | ? |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 12 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 12. Optiune joc multiplayer | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se intra in aplicatie | Pasul 2: Se selecteaza modul de joc multiplayer | Pasul 3. Se conecteaza la server |  |
| Rezultate asteptate | Clientul se conecteaza la server fara probleme |  |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 13 | | | | |
| Cerinta verificata | Cerinta 13. Joc multiplayer fluent | | | |
| Documentul justificativ | | DCS | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se intra in aplicatie de pe 2 dispozitive diferite | Pasul 2: Se joaca timp de cateva minute |  |  |
| Rezultate asteptate | Obiectele din joc se misca fluent |  |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |