# Testmanuscript – four-with-bot

**[US01] As a user I want the application to follow the game rules, so that I can't cheat**

Beskrivning  
Spelet startar med två människor som spelar mot varandra. Spelare 1 kommer att vinna varje gång efter 4 drag i det scenario som kontrollerar huruvida vinnaren annonseras.

I detta test inkorporeras även US03 och US04 av bekvämlighetsskäl, då det är nästan samma sak som ska testas: Vad står på headern vid förlust och oavgjort. Testet för förlust *kommer inte att passera*, då funktionaliteten i dagsläget inte existerar, men kan komma att byggas in senare.

Testen utförs i huvudsak genom selenium-cucumber. Viss utforskande testning har skett i början och även under test för att kontrollera hur element i koden skapas och tas bort för att underlätta automatisering.

Indata  
**Människa: Spelare 1**

**Människa: Spelare 2**

Utgångsläge  
Localhost:3000/game

## Gherkin Scenario

**Feature**: follow rules

As user I would like the app to detect all ways of winning (horizantal, vertical, diagonal in two directions).

**Background**:

**Given** that I goto the game page

**When** I choose to play as two human players

**And** with two different names

**And** press the Börja spela-button

**Then** the game should start

**Scenario**: Horizontal win

**When** "player 1" plays a bricks

**Then** it should be "player 2" turn