# Testmanuscript – four-with-bot

# **Userstory: [US02] As a user I want the application to pronounce a winner when 4 is connected, so that the winner can celebrate**

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**: As a user I want the application to pronounce a winner when 4 is connected, so that the winner can celebrate

**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** the first player plays 4 bricks in a row horizontally

**Then** he/she should win

**Scenario**: Congratulating the winner

**When** a player has played 4 bricks that connect either horizontaly, verticaly or diagonaly

**Then** that player should win

**And** A message that congratulates the winner should be shown

**Scenario**: Announcing a draw

**When** the board is full

**And** no winner can be declared

**Then** a draw should be announced

**Scenario**: Announcing a loss

**When** one player has placed 4 bricks in row

**Then** the losing player should be informed off the loss