
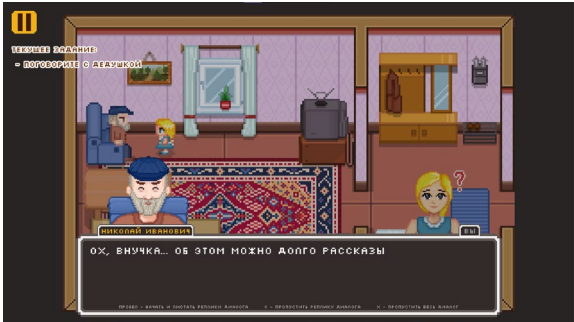







Программа испытаний наполнения Системы

Таблица 1 – Программа испытаний наполнения Системы



| № п.п. | Порядок выполнения | Ожидаемый результат |
|--------|--|---|
| 1 | Для передвижения по карте нажмите клавишу “W”, “A”, “S”, “D” | Игровой персонаж сдвинется по карте вверх, вправо, вниз, влево соответственно  |
| 2 | Для взаимодействия игрока с неигровыми персонажами, стоящими на карте, нажмите клавишу “Space” | Активируется диалог между неигровым персонажем и персонажем игрока в режиме визуальной новеллы |

| | | |
|---|---|--|
| 3 | <p>В режиме визуальной новеллы нажмите клавишу “Пробел”, когда выведется весь текст фразу, чтобы перейти к следующей фразе в диалоге</p> | <p>Отобразится в окне диалога новая фраза</p>  |
| 4 | <p>В режиме визуальной новеллы нажмите клавишу “С”, пока выводится текст фразы, чтобы весь текст фразы отобразился сразу</p>  | <p>Отобразится весь текст фразы в окне диалога</p>  |
| 5 | <p>В режиме визуальной новеллы нажмите клавишу “Х”, чтобы пропустить весь диалог полностью</p>  | <p>Окно для диалога закроется, диалог будет считаться воспроизведенным, режим визуальной новеллы будет закрыт</p>  |
| 6 | <p>Подойдите близко к неигровому персонажу</p> | <p>Над неигровым персонажем появится иконка клавиши</p> |

| | | |
|---|---|---|
| |  | <p>пробела, показывающая, что с неигровым персонажем можно взаимодействовать</p>  |
| 7 | <p>Отойдите подальше от неигрового персонажа</p>  | <p>Над неигровым персонажем исчезнет иконка клавиши пробела, показывающая, что с неигровым персонажем больше нельзя взаимодействовать с такого далекого расстояния</p>  |
| 8 | <p>Начните диалог с неигровым персонажем</p> | <p>Появится окно, где пишется текст диалога, изображения игрока, его имя, изображение неигрового персонажа, его имя. Пока говорит один персонаж, имя и изображение второго затемняются, и наоборот, и меняются эмоции на изображениях персонажа. Фон игры также затемнится. Текст диалога набирается со</p> |

| | | |
|----|---|---|
| | | <p>звук, соответствующим голосу говорящего персонажа</p>  |
| 9 | <p>Окончите диалог с неигровым персонажем</p> | <p>Исчезнет окно, где пишется текст диалога, изображения игрока, его имя, изображение неигрового персонажа, его имя. Фон игры вернётся цвет</p>  |
| 10 | <p>Выполните задание, указанное текущим в левом верхнем углу экрана</p>  | <p>Это задание исчезнет, и появится новое задание</p>  |
| 11 | <p>Во время диалога попробуйте походить персонажем по карте</p> | <p>Персонаж не сдвинется с места, так как идет режим визуальной новеллы</p> |

| | | |
|----|--|--|
| | | |
| 12 | Во время хождения по карте попробуйте столкнуться с предметами на карте | <p>Персонаж упрется в предмет и не сможет пройти сквозь него</p> |
| 13 | Во время хождения по карте попробуйте зайти за предметы на карте, если предмет подразумевает объем | <p>Персонаж зайдет за предмет, и его не будет видно за предметом</p> |
| 14 | Подойдите близко к предмету, с которым можно взаимодействовать | <p>Над неигровым персонажем появится иконка клавиши E, показывающая, что с предметом можно взаимодействовать</p> |

| | | |
|----|--|--|
| |  |  |
| 15 | <p>Отойдите подальше от предмета, с которым можно взаимодействовать</p>  | <p>Над неигровым объектом исчезнет иконка клавиши E, показывающая, что с предметом больше нельзя взаимодействовать с такого далекого расстояния</p>  |