テスト仕様書

■概要

　このゲームは、先手と後手に分かれ、8×8マスの領域に白と黒の石を交互に打ち勝敗を決めるゲームである。勝敗は、自分の色の石の多いプレイヤーが勝ちとなる。石は、自分の色の石で相手の色の石を縦・横・斜めに挟むと、挟んだ石を自分の色にすることができる。盤面が埋まるか、両者共に手詰まりを起こした時点でゲームは終了となる。

■テスト環境

　・テストはubuntu上の端末で行う。

　・文字はUTF-8を使用する。

　・テストを行うディレクトリはすべて「~/kadai/se14/lec15」で行う。

■テストの内容

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 通し番号 | 内容 | 入力  （操作法） | 期待される  出力結果 | 結果 | | | 処置内容 |
| 1 | 2 | 3 |
| 1 | 正常な起動 | %./othello | ゲームが起動する |  |  |  |  |
| 2 | 画面サイズ  調整の正常動作 | 端末のサイズを80×30にする | 実行確認画面が表示される |  |  |  |  |
| 3 | 画面サイズ  調整のできていない場合 | 端末のサイズを80×30以外にする | 画面サイズを調整するように指示するメッセージを表示 |  |  |  |  |
| 4 | メニューでの  マウス操作1 | マウスを移動させる | マウスカーソルが移動する |  |  |  |  |
| 5 | メニューでの  マウス操作2 | 項目上以外で左クリック | 変化なし |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 | メニューでの  マウス操作3 | 項目上以外で右クリック | 変化なし |  |  |  |  |
| 7 | メニューでの  マウス操作4 | 項目上で右クリック | 変化なし |  |  |  |  |
| 8 | メニューでの  実行確認1 | STARTの項目上で左クリック | オセロ画面が正しく表示される |  |  |  |  |
| 9 | メニューでの  実行確認2 | HELPの項目上で左クリック | ヘルプメニューが正しく表示される |  |  |  |  |
| 10 | メニューでの  実行確認3 | Exitの項目上で左クリック | ゲームを終了する |  |  |  |  |
| 11 | ヘルプメニューでのマウス操作1 | マウスを移動させる | マウスカーソルが移動する |  |  |  |  |
| 12 | ヘルプメニューでのマウス操作2 | 項目上以外で左クリック | 変化なし |  |  |  |  |
| 13 | ヘルプメニューでのマウス操作3 | 項目上以外で右クリック | 変化なし |  |  |  |  |
| 14 | ヘルプメニューでのマウス操作4 | 項目上で右クリック | 変化なし |  |  |  |  |
| 15 | ヘルプメニューの実行確認1 | ルール  項目上で左クリック | ルールのヘルプ画面が表示される |  |  |  |  |
| 16 | ヘルプメニューの実行確認2 | 操作方法  項目上で左クリック | 操作方法のヘルプ画面が表示される |  |  |  |  |
| 17 | ヘルプメニューの実行確認3 | RETURN  項目上で左クリック | メインメニューが表示される |  |  |  |  |
| 18 | ヘルプ表示  テスト1 | ルール実行時help1.txtがない | メインメニューに強制的に戻る |  |  |  |  |
| 19 | ヘルプ表示  テスト2 | 操作方法実行時help2.txtがない | メインメニューに強制的に戻る |  |  |  |  |
| 20 | オセロゲーム画面での操作1 | マウスを移動させる | マウスカーソルが移動する |  |  |  |  |
| 21 | オセロ画面での操作2 | オセロの盤面以外で右クリック | 変化なし |  |  |  |  |
| 22 | オセロ画面での操作3 | オセロの盤面以外で左クリック | 変化なし |  |  |  |  |
| 23 | オセロ画面での操作4 | オセロの盤面上で右クリック | 変化なし |  |  |  |  |
| 24 | オセロの  実行確認1 | EXITの項目を左クリック | 勝敗判定を表示し、メインメニューに戻る |  |  |  |  |
| 25 | オセロの  実行確認2 | 上の石が反転可能なマスで左クリック | そのマスに置いた石が表示され、上方向の石が正しい数反転する |  |  |  |  |
| 26 | オセロの  実行確認3 | 右上の石が反転可能なマスで左クリック | そのマスに置いた石が表示され、右上方向の石が正しい数が反転する |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 27 | オセロの  実行確認4 | 右の石が反転可能なマスで左クリック | そのマスに置いた石が表示され、右方向の石が正しい数反転する |  |  |  |  |
| 28 | オセロの  実行確認5 | 右下の石が反転可能なマスで左クリック | そのマスに置いた石が表示され、右下方向の石が正しい数反転する |  |  |  |  |
| 29 | オセロの  実行確認6 | 下の石が反転可能なマスで左クリック | そのマスに置いた石が表示され、下方向の石が正しい数反転する |  |  |  |  |
| 30 | オセロの  実行確認7 | 左下の石が反転可能なマスで左クリック | そのマスに置いた石が表示され、左下方向の石が正しい数反転する |  |  |  |  |
| 31 | オセロの  実行確認8 | 左の石が反転可能なマスで左クリック | そのマスに置いた石が表示され、左方向の石が正しい数反転する |  |  |  |  |
| 32 | オセロの  実行確認9 | 左上の石が反転可能なマスで左クリック | そのマスに置いた石が表示され、左上方向の石が正しい数反転する |  |  |  |  |
| 33 | オセロの実行確認10 | 黒石を置いた場合の人工知能 | 配置可能な場所に白石を置く |  |  |  |  |
| 34 | オセロでの  画面の更新1 | 石が置かれる | プレイヤー情報欄に現在の戦局が正しく表示される |  |  |  |  |
| 35 | オセロでの  画面の更新2 | 両者石を置く場所がない | 勝敗を表示される |  |  |  |  |
| 36 | オセロでの  画面の更新3 | 勝ちの状態でゲーム終了 | ●WIN!!と表示される |  |  |  |  |
| 37 | オセロでの  画面の更新4 | 負けの状態でゲーム終了 | ○WIN!!と表示される |  |  |  |  |
| 38 | オセロでの  画面の更新5 | 引き分けの状態でゲーム終了 | Draw.と表示される |  |  |  |  |
| 39 | ゲーム中の想定外入力 | Ctrl+Cと入力する | ゲームが強制終了する |  |  |  |  |

■変更履歴

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 変更日 | 変更者 | 変更箇所 | 変更内容 | 変更理由 |
| 2014/07/06 | 村田朱夏 | ランキング全体 | ランキングの削除 | ランキングを作成する時間がないと判断したため |
|  |  | 実行確認画面の操作 | 実行確認画面の操作の削除 | 実行確認画面を削除したため |
| 2014/07/16 |  | 全体 | 全体の変更・削除 | 作成上プログラムと一致させるため |
|  |  | サイズ表記 | サイズ変更 | サイズを大きくとり、見やすくしたため |
| 2014/07/17 |  | オセロの実行画面 | 追加 | 人工知能をつけたため |