

テスト仕様書

■概要

このゲームは画面右部から出現した敵が画面左部に流れていき、敵を倒すと 250 ポイント獲得でき、敵が合計 200 体出現したらゲームクリアとなる。プレイヤーは体力が 5 あり接敵すると 1 減り体力が 0 になるとゲームオーバーとなる。

■テスト環境

- ・テストは Windows 11 を用いて行う。
- ・文字は UTF-8 を使用する。
- ・ncurses を正しく表示させるため c1-byod を用いる。
- ・テストはゲーム本体と同じディレクトリで行う。

■テストの内容

通し番号	内容	入力(操作方法)	期待される入力結果	結果			処理内容
				1	2	3	
1	正常な起動	%. / shooting	プログラムが開始されスタート画面が表示される	○	○		
2	オプションエラーのテスト	%. / shooting -any	「. / shooting」のみを入力して下さいのメッセージ	○	○		
3	画面サイズのチェック1	C画面の大きさが 85×20以上	スタート画面が表示される	○	○		
4	画面サイズのチェック2	C画面の大きさが 85×20未満	「画面の大きさを 85×20以上にして 下さい」と表示する	○	○		
5	スタート画面の入力1	1番キー	ゲームが開始プレイヤー、敵、スコア、ライフが表示される	○	○		
6	スタート画面の入力2	2番キー	ランキング画面が表示される	○	○		
7	スタート画面の入力3	3番キー	ヘルプを表示する	×	○		一回目テスト時には helpなし
8	スタート画面の入力4	0番キー	プログラムを終了する	○	○		

9	スタート画面の 入力5	上記以外のキー	反応なし	○	○		
10	ゲーム中の 入力1	↑キー	プレイヤーが上に 移動する	○	○		
11	ゲーム中の 入力2	↓キー	プレイヤーが↓に 移動する	○	○		
12	ゲーム中の 入力3	SPACEキー	プレイヤーが弾を 発射する	○	○		
13	ゲーム中の 入力4	qキー	プログラムを 強制終了する	○	○		
14	ゲーム中の 入力5	上に壁がある場 合に ↑キー入力	反応なし	○	○		
15	ゲーム中の 入力6	下に壁がある場 合に ↓キー入力	反応なし	○	○		
16	ゲーム中の 入力7	上記以外のキー	反応なし	○	○		
17	ランキング 画面設計1	ランキングファ イルの読み込みに成功	ランキング画面を表 示	○	○		

18	ランキング画面設計2	ランキングファイルの読み込みに失敗	「ランキングファイルが見つからない」と表示	○	○		
19	ゲーム画面設計 1	ゲーム起動時	スコア「0」 体力「3」 となっている	○	○		
20	ゲーム画面設計 2	1秒経過	敵が画面右部から出現する	○	○		
21	ゲーム画面設計 3	1秒経過	敵が左に移動する	○	○		
22	ゲーム画面設計 4	敵に弾が当たる	敵が消滅し スコアが250増える	○	○		
23	ゲーム画面設計5	一定時間経過	終了する		○		60秒経過で終了 デモ版は15秒
24	プログラム中の 想定外の入力	Control-c	プログラムが 終了する	○	○		
25	ゲームクリア 画面設計	ランキングファイルの読み込みに成功	ゲームクリア画面を表示	○	○		
26	ゲームクリア 画面設計	ランキングファイルの読み込みに失敗	「ランキングファイルが見つからない」と表示	○	○		
27	ゲームオーバー 画面設計	3 秒経過	ゲームオーバー画面 を表示し スタート画面へ	○	○		
28	スコアのランキン ン	ランクインする	ランキングと自分の スコアが表示される	○	○		
29	プログラム中の 想定外の入力	Control-c	プログラムが 終了する	○	○		

学籍番号：Q21-087

氏名：福岡 侑起

■変更履歴

7/14 テスト 2 回実行後の図に変更