В таблице К.1 представлены разработанные тест-кейсы с крайне высоким приоритетом и пройденным статусом.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Таблица К.1 – Тест-кейсы с крайне высоким приоритетом и пройденным статусом | | |
| **Заглавие и шаги выполнения** | **Ожидаемый результат** | **Фактический результат** |
| **1** | **2** | **3** |
| **Прохождение игрового приложения**   1. Запустить игру. 2. Нажать на кнопку «Одиночная игра». 3. Нажать на кнопку «Настройки». 4. Нажать кнопку «Выйти». 5. Используя для передвижения клавиши «A», «D», «W», «S», «Space». 6. Переключиться между слотами инвентаря. 7. Подобрать записку. 8. Нажать на кнопку «esc». 9. Нажать на «Меню». 10. Нажать на «Продолжить». 11. Нажать на компьютер клавишей «E». 12. Нажать на зелёный дешифровальщик клавишей «E». 13. Нажать на фиолетовый дешифровальщик клавишей «E». 14. Нажать на зелёный дешифровальщик клавишей «E» с запиской в руках. 15. Нажать на фиолетовый дешифровальщик клавишей «E» с запиской в руках. 16. Нажать на магазин. 17. Нажать на обучение. 18. Нажать на каждый шифр. 19. Нажать на кнопку «Вернуться» в магазине. 20. Нажать на кнопку «Вернуться» в меню. 21. Использовать клавиши «LeftArrow», «RightArrow» для управления презентацией 22. Открыть, закрыть двери. | 1. Запускается игра. Отображается главное меню. 2. Запускается раздел меню с сохранениями и кнопкой «Новая игра». 3. Запускается раздел меню с настройками. 4. Выполняется выход из игры. 5. Игрок передвигается по осям ox, oy и по горизонтали. 6. Слоты переключаются и увеличиваются. 7. Записка добавляется в инвентарь и слот с ней автоматически выбирается. 8. Отображается меню паузы. 9. Выполняется перенаправление в главное меню. 10. Меню паузы скрывается. 11. Отображается меню компьютера. 12. Ничего не происходит. 13. Ничего не происходит. 14. Записка убирается из инвентаря, отображается ввод пользователя и зашифрованное сообщение. 15. Записка убирается из инвентаря, отображается загрузка. 16. Открывается меню магазина. 17. Открывается меню с выбором шифра. 18. Выполняется перенаправление на другую сцену, где игроку показывается презентация. 19. Меню магазина скрывается, отображается меню компьютера. 20. Игрок возвращается в игру. 21. Слайды презентации переключаются, после завершающего слайда игрок перенаправляется на игровую сцену. 22. Двери открываются и закрываются, проигрывая анимации. 23. Сообщение, корректно вводится на и отображается на экране зелёного дешифровальщика. 24. Записка помещается обратно игроку в инвентарь. А экран дешифровальщика выключается. | 1. Запускается игра. Отображается главное меню. 2. Запускается раздел меню с сохранениями и кнопкой «Новая игра». 3. Запускается раздел меню с настройками. 4. Выполняется выход из игры. 5. Игрок передвигается по осям ox, oy и по горизонтали. 6. Слоты переключаются и увеличиваются. 7. Записка добавляется в инвентарь и слот с ней автоматически выбирается. 8. Отображается меню паузы. 9. Выполняется перенаправление в главное меню. 10. Меню паузы скрывается. 11. Отображается меню компьютера. 12. Ничего не происходит. 13. Ничего не происходит. 14. Записка убирается из инвентаря, отображается ввод пользователя и зашифрованное сообщение. 15. Записка убирается из инвентаря, отображается загрузка. 16. Открывается меню магазина. 17. Открывается меню с выбором шифра. 18. Выполняется перенаправление на другую сцену, где игроку показывается презентация. 19. Меню магазина скрывается, отображается меню компьютера. 20. Игрок возвращается в игру. 21. Слайды презентации переключаются, после завершающего слайда игрок перенаправляется на игровую сцену. 22. Двери открываются и закрываются, проигрывая анимации. 23. Сообщение, корректно вводится на и отображается на экране зелёного дешифровальщика. 24. Записка помещается обратно игроку в инвентарь. А экран дешифровальщика выключается. |
| 1. Продолжение таблицы К.1 | | |
| **1** | **2** | 1. **3** |
| 1. Ввести ответ на шифр в зелёном дешифровальщике. 2. Нажать по зелёному декодирующему дешифровальщику. 3. Нажать по фиолетовому декодирующему дешифровальщику до завершения таймера. 4. Нажать по фиолетовому декодирующему дешифровальщику после завершения таймера. 5. Подобрать записку, аптечку, меч и прочее. 6. Купить одноразовый предмет. 7. Купить многоразовый предмет. 8. Поводить мышкой на сцене с обучением. 9. Нажать на кнопку «С» на сцене с обучением. | 1. Ничего не происходит. 2. Записка помещается в инвентарь, а экран дешифровальщика выключается. 3. Предметы помещаются в инвентарь, если там есть место и слот, куда он поместился, становится активным. 4. Предмет больше не доступен к покупке, деньги снялись, баланс сохранился. 5. Предмет всё так же доступен к покупке, деньги снялись, баланс сохранился. 6. Камера плавно перемещается за мышкой. 7. Срабатывает приближение к экрану. | 25. Ничего не происходит.  26. Записка помещается в инвентарь, а экран дешифровальщика выключается.  27. Предметы помещаются в инвентарь, если там есть место и слот, куда он поместился, становится активным.  28. Предмет больше не доступен к покупке, деньги снялись, баланс сохранился.  29. Предмет всё так же доступен к покупке, деньги снялись, баланс сохранился.  30. Камера плавно перемещается за мышкой.  31. Срабатывает приближение к экрану. |