|  |
| --- |
| wydział matematyki i nauk informacyjnych, Projekt Indywidualny |
| Raport z testów |
| Gra „Palący Problem” |
|  |
| **Łukasz Dragan** |
| **2015-05-27** |

|  |
| --- |
|  |

# Informacje wstępne

Testy polegały na sprawdzeniu zgodności funkcjonalności gry z kolejnymi punktami specyfikacji wstępnej.

# Zgodność poszczególnych funkcjonalności gry ze specyfikacją wstępną

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Funkcjonalność** | | | **Zgodność funkcjonalności ze specyfikacją wstępną** | **Uwagi testera** | | **Uwzględnienie w „sprawozdaniu ze zmian względem dokumentacji wstępnej”** |
| Bohater zaczyna każdy z etapów w lewym dolnym rogu ekranu. | | | **Zgodna** |  | |  |
| Gra składa się z trzech poziomów. | | | **Zgodna** |  | |  |
| Bohater zaczyna grę z 7, 3 lub 1 życiem w zależności od wybranego poziomu gry. | | | **Zgodna** |  | |  |
| Na dalszych etapach bohater ma tyle żyć, ile pozostało mu z poprzedniego etapu. | | | **Zgodna** |  | |  |
| Spotkanie z oﬁarą uwięzioną w budynku za drzwiami powoduje przejście etapu. | | | **Zgodna** |  | |  |
| Zdarzenia powodują utratę życia i rozpoczęcie poziomu od początku. | | Napotkanie przeciwnika | **Zgodna** |  | |  |
| Upadek z wysokości większej niż wysokość bohatera | **Częściowo zgodna** | Upadek nie następuje, ale w momencie, gdy powinien nastąpić skutek jest zgodny. | |  |
| Koniec czasu | **Niezgodna** | Następuje koniec gry. | |  |
| Gra kończy się porażką, gdy graczowi pozostanie 0 żyć. | | | **Zgodna** |  | |  |
| Gra kończy się zwycięstwem, gdy gracz pomyślnie zakończy trzeci etap i będzie miał dodatnią liczbę żyć. | | | **Zgodna** |  | |  |
| Punkty uzyskane przez użytkownika to suma czasów pozostałych użytkownikowi z wszystkich trzech etapów. | | | **Zgodna** |  | |  |
| Okno logowania pojawia się po uruchomieniu aplikacji | | | **Zgodna** |  | |  |
| Istnieje możliwość zalogowania, po podaniu użytkownika i hasła, oraz zarejestrowania nowego użytkownika. | | | **Niezgodna** | Logowanie i rejestracja poprzez podanie loginu. | | Tak, punkt 1. |
| Menu główne | Wygląd | | **Zgodna** |  | |  |
| Poruszamy się w menu strzałkami (w górę/dół) | | **Zgodna** |  | |  |
| Swój wybór zatwierdzamy klawiszem enter. | | **Zgodna** |  | |  |
| Aktualnie wybierana opcja wskazana jest ikoną płomienia. | | **Zgodna** |  | |  |
| Kontynuuj | Jest dostępna, jeśli wcześniej spauzowaliśmy grę. | | **Zgodna** |  | |  |
| W innym wypadku ma szary kolor. | | **Zgodna** |  | |  |
| Można ją wtedy zaznaczyć płomieniem, ale nie można jej wybrać. | | **Niezgodna** |  | | Tak, punkt 2. |
| Pozwala na kontynuowanie gry, jeśli podczas rozgrywki wcisnęliśmy klawisz Escape. | | **Zgodna** |  | |  |
| Czas oraz położenie wszystkich obiektów powinno być takie, jak tuż przed spauzowaniem gry. | | **Częściowo zgodna** | Czas życia obłoku jest nadal odliczany mimo zatrzymania gry. Przez to po wznowieniu w teście już go nie było. | |  |
| Nowa gra | Po wybraniu tej opcji na ekranie pojawia się ekran z wyborem poziomu trudności. | | **Zgodna** |  | |  |
| Istnieje też możliwość powrotu do wcześniejszego ekranu. | | **Zgodna** |  | |  |
| Wczytaj grę | Pojawia się 7 ostatnich zapisów. | | **Zgodna** |  | |  |
| Widocznych jako daty posortowane od najwcześniejszej do najpóźniejszej. | | **Zgodna** |  | |  |
| Wybranie jednego z rekordów przenosi do poziomu, przed którym dokonano zapisu gry. | | **Zgodna** |  | |  |
| Istnieje też możliwość powrotu do poprzedniego ekranu gry. | | **Zgodna** |  | |  |
| Ranking | Wyświetlana jest tu lista 7 najlepszych graczy, wraz z ich dorobkiem punktowym. | | **Zgodna** |  | |  |
| Na pierwszym miejscu jest osoba posiadająca najwięcej punktów. | | **Zgodna** |  | |  |
| [Instrukcja] Tutaj schematycznie przedstawione są informacje o najważniejszych obiektach, których należy unikać oraz które lepiej zbierać. | | | **Zgodna** |  | |  |
| Opcje | W tym menu użytkownik ma możliwość włączenia bądź wyłączenia muzyki. | | **Zgodna** |  | |  |
| Może też wybrać sposób poruszania się: strzałki + spacja lub WSAD + L. | | **Zgodna** |  | |  |
| Po tym menu użytkownik porusza się za pomocą strzałek, tak jak w menu głównym gry. | | **Niezgodna** | W menu głównym poruszanie następowało jedynie za pomocą góra/dół/enter, a w tym menu również użyte są prawo/lewo | |  |
| Wyjście | Wybranie tej opcji powoduje natychmiastowe wyjście z gry. | | **Zgodna** |  | |  |
| Jeśli istnieje zaczęta rozgrywka, wyświetla się komunikat z pytaniem. | | **Niezgodna** | Brak komunikatu. Należy jednak zauważyć niespójność dokumentacji: „natychmiastowe wyjście z gry” ale „…wyświetla się komunikat z pytaniem” | | Tak, punkt 3. |
| Opis elementów planszy | Zegar odliczający czas do zera wyświetla minuty, sekundy, milisekundy. | | **Zgodna** |  | |  |
| Ściana, poza nią bohater nie może wyjść | | **Zgodna** |  | |  |
| KIESZEŃ: tu widoczne są miniaturki wszystkich obiektów, które bohater zebrał podczas zwiedzania planszy. Po użyciu danego elementu odpowiednia miniaturka znika. | | **Zgodna** |  | |  |
| Opis plansz | Plansza 1 | | **Zgodna** | Niespójność dokumentacji – na rysunku bohater nie znajduje się w rogu. |  | Tak, punkt 6. |
| Plansza 2 | | **Częściowo zgodna** | Brak spryskiwacza. | Tak, punkt 5., 6. |
| Plansza 3 | | **Częściowo zgodna** | Elementy zamienione miejscami. | Tak, punkt 5., 6., 7. |
| Sterowanie | W/góra | | **Zgodna** |  | |  |
| S/dół | | **Zgodna** |  | |  |
| A/lewo | | **Zgodna** |  | |  |
| D/prawo | | **Zgodna** |  | |  |
| L/spacja | | **Częściowo zgodna** | Nie służy do użycia klucza | | Tak, punkt 8. |
| Esc | | **Zgodna** |  | |  |
| Postaci poruszające się, tj. główny bohater oraz niektórzy przeciwnicy, powinni zmieniać swoją graﬁkę (lustrzane odbicie względem osi OY) w zależności od kierunku, w którym się poruszają. | | | **Zgodna** |  | |  |
| Obiekty | Główny bohater | | **Zgodna** |  | |  |
| Ofiara | | **Zgodna** |  | |  |
| Podłoga | | **Zgodna** |  | |  |
| Drabina | | **Zgodna** |  | |  |
| Skrzynia | | **Częściowo zgodna** | Gracz nie zatrzymuje się przed skrzynią. Płomienie nie zmieniają kierunku przy napotkaniu skrzyni. | | Tak, punkt 11., 12. |
| Lina | | **Zgodna** |  | |  |
| Spryskiwacz | | **Niezgodna** | Brak obiektu | |  |
| Gaśnica | | **Zgodna** |  | |  |
| Klucz | | **Zgodna** |  | |  |
| Drzwi | | **Zgodna** |  | |  |
| Płomień statyczny | | **Zgodna** |  | |  |
| Płomień radosny | | **Zgodna** |  | |  |
| Płomień wściekły | | **Zgodna** |  | |  |
| Ekrany kończące rozgrywkę | W przypadku wygranego poziomu: powinien pojawić się ekran z informacją o wygranej, pozostałym czasem | | **Niezgodna** | Brak ekranu | | Tak, punkt 13. |
| W przypadku wygranej gry: powinien pojawić się ekran z informacją o wygranej | | **Częściowo zgodna** | Brak menu z odnośnikiem do rankingu | |  |

# Uwagi testera

* W momencie wejścia po drabinie na wyższe piętro, jeżeli bohater nie znajduje się w centrum drabiny, może nastąpić utrata życia, gdy gracz znajdzie się zbyt blisko końca podłogi.
* Brak precyzji specyfikacji wstępnej. Wystarczy, że bohater ma jeden punkt wspólny z drabiną/liną/skrzynią a może się po niej poruszać. Doprowadza to do nietypowych sytuacji, które jednak pozostają w zgodności z dokumentacją.

