



## IT DOJO Maciej

▷ Dojo Testera Manualnego

▷ Powtórka zapisanych fiszek

▷ Logowanie

▷ Profil

▷ O aplikacji

Dojo Testera Manualnego

number  
tester  
date  
build

2  
anyone  
11 Dec 2022  
+

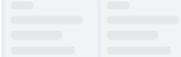
▼ 0001	1 - Kliknięcie buttona "Dojo Testera Mnaulanego"
0002	1. Wejdz do aplikacji "IT Dojo"
0003	2. Kliknij w "Dojo Testera Manualnego"
0004	Rezultat otrzymany - Otwiera się "Dojo Testera" z 3 buttonami: a) Lobby Próby Mądrości b) Trening Testera c) Sklep "U Podnóża Góry"
0005	
▼ 0006	2 - Dojo Testera Manualnego / sekcja "Lobby Próby Mądrości"
0007	1. Będąc w "Dojo Testera Manualnego" kliknij w "Lobby Próby Mądrości"
0008	Rezultat otrzymany - Otwiera się "Lobby Próby Mądrości" z 2 buttonami: a) Normalny b) Trudny
0009	
▼ 0010	3 - Dojo Testera Manualnego / "Normalny"
0011	1. Będąc w "Lobby Próby Mądrości" kliknij w "Normalny"
0012	Rezultat otrzymany - Wyświetla się treść pytania oraz 4 odpowiedzi
0013	
▼ 0014	4 - Dojo Testera Manualnego / "Normalny" / poprawna odpowiedź - Happy path
0015	1. Będąc w "Lobby Próby Mądrości" kliknij w "Normalny"
0016	2. Wybierz poprawną odpowiedź na pytanie
0017	Rezultat otrzymany - Pojawia się kolejne pytanie
0018	
▼ 0019	5 - Dojo Testera Manualnego / "Normalny" / błędna odpowiedź
0020	1. Będąc w "Lobby Próby Mądrości" kliknij w "Normalny"
0021	2. Wybierz niepoprawną odpowiedź na pytanie
0022	Rezultat otrzymany - Wyświetla się informacja o błędnej odpowiedzi
0023	
▼ 0024	6 - Dojo Testera Manualnego / "Trudny"
0025	1. Będąc w "Lobby Próby Mądrości" kliknij w "Trudny"
0026	Rezultat otrzymany - Wyświetla się treść pytania, zegar z czasem oraz 4 odpowiedzi
0027	
▼ 0028	7 - Dojo Testera Manualnego / "Trudny" / poprawna odpowiedź
0029	1. Będąc w "Lobby Próby Mądrości" kliknij w "Trudny"
0030	2. Wybierz poprawną odpowiedź na pytanie
0031	Rezultat otrzymany - Pojawia się kolejne pytanie
0032	
▼ 0033	8 - Dojo Testera Manualnego / "Trudny" / błędna odpowiedź
0034	1. Będąc w "Lobby Próby Mądrości" kliknij w "Trudny"
0035	2. Wybierz niepoprawną odpowiedź na pytanie
0036	Rezultat otrzymany - Wyświetla się informacja o błędnej odpowiedzi
0037	
▼ 0038	9 - Dojo Testera Manualnego / "Trudny" / koniec czasu??
0039	1. Będąc w "Lobby Próby Mądrości" kliknij w "Trudny"
0040	2. Wybierz niepoprawną odpowiedź na pytanie

0037		
▼ 0038	9 - Dojo Testera Manualnego / "Trudny" / koniec czasu	
0039	1. Będąc w "Lobby Próbby Mądrości" kliknij w "Trudny"	
0040	2. Wybierz niepoprawną odpowiedź na pytanie	
0041	Rezultat otrzymany - Wyświetla się informacja o tym, że czas minął	
0042		
▼ 0043	10 - Dojo Testera Manualnego / sekcja "Trening Testera"	
0044	1. Będąc w "Dojo Testera Manualnego" kliknij w "Trening Testera"	
0045	Rezultat otrzymany - Otwiera się "Trening Testera" z 3 buttonami: a) Pokaż Odpowiedź b) Dodaj do powtórek c) Następne pytanie	
0046		
▼ 0047	11 - Dojo Testera Manualnego / "Pokaż Odpowiedź"	
0048	1. Będąc w "Trening Testera" kliknij w "Pokaż Odpowiedź"	
0049	Rezultat otrzymany - Wyświetla się odpowiedź pytania oraz nowy button "Pokaż pytanie"	
0050		
▼ 0051	12 - Dojo Testera Manualnego / "Pokaż Pytanie"	
0052	1. Będąc w "Trening Testera" kliknij w "Pokaż Odpowiedź"	
0053	2. Kliknij w "Pokaż Pytanie"	
0054	Rezultat otrzymany - Wyświetla się pytanie oraz button "Pokaż Odpowiedź"	
0055		
▼ 0056	13 - Dojo Testera Manualnego / "Dodaj do powtórek"	
0057	1. Będąc w "Trening Testera" kliknij w "Dodaj do powtórek"	
0058	Rezultat otrzymany - Wyświetla się pop-up z informacją o dodaniu do powtórek	
0059		
▼ 0060	14 - Dojo Testera Manualnego / "Następne pytanie"	
0061	1. Będąc w "Trening Testera" kliknij w "Następne pytanie"	
0062	Rezultat otrzymany - Wyświetla się kolejne pytanie	
0063		
▼ 0064	15 - Dojo Testera Manualnego / sekcja "Sklep "U Podnóża Góry""	
0065	1. Będąc w "Dojo Testera Manualnego" kliknij w "Sklep "U Podnóża Góry"	
0066	Rezultat otrzymany - Wyświetlą się pakiety oraz button: a) Kup pakiet za 20 monet	
0067		
▼ 0068	16 - Dojo Testera Manualnego / "Kup pakiet za 20 monet" - posiadamy minimum 20 monet	
0069	1. Będąc w "Sklep "U Podnóża Góry" kliknij "Kup pakiet za 20 monet"	
0070	Rezultat otrzymany - Pakiet zostanie zakupiony	
0071		
▼ 0072	17 - Dojo Testera Manualnego / "Kup pakiet za 20 monet" - posiadamy maksymalnie 19 monet	
0073	1. Będąc w "Sklep "U Podnóża Góry" kliknij "Kup pakiet za 20 monet"	
0074	Rezultat otrzymany - Wyświetli się informacja o braku monet	
0075		

Powtórka zapisanych fiszek



▼ 0001	1 - Kliknięcie buttona "Powtórka zapisanych fiszek" - brak zapisanych fiszek
0002	1. Wejdź do aplikacji "IT Dojo"
0003	2. Kliknij w "Powtórka zapisanych fiszek"
0004	Rezultat otrzymany - Wyświetli się informacja o braku pytań
▼ 0005	2 - Kliknięcie buttona "Powtórka zapisanych fiszek" - zapisane fiszki w powtórkach
0006	1. Wejdź do aplikacji "IT Dojo"
0007	2. Kliknij w "Powtórka zapisanych fiszek"
0008	Rezultat otrzymany - Otwiera się "Powtórka zapisanych fiszek" z 3 buttonami: a) Pokaż odpowiedź b) Usuń z powtórek c) Następne pytanie
▼ 0009	3 - Powtórka zapisaych fiszek / Pokaż odpowiedź
0010	1. Będąc w "Powtórka zapisanych fiszek" kliknij w "Pokaż odpowiedź"
0011	Rezultat otrzymany - Wyświetla się odpowiedź pytania oraz nowy button "Pokaż pytanie"
▼ 0012	4 - Powtórka zapisaych fiszek / Pokaż pytanie
0013	1. Będąc w "Powtórka zapisanych fiszek" kliknij w "Pokaż odpowiedź"
0014	2. Kliknij w "Pokaż Pytanie"
0015	Rezultat otrzymany - Wyświetla się odpowiedź pytania oraz button "Pokaż odpowiedź"
▼ 0016	5 - Powtórka zapisaych fiszek / Usuń z powtórek
0017	1. Będąc w "Powtórka zapisanych fiszek" kliknij w "Usuń z powtórek"
0018	Rezultat otrzymany - Wyświetla się pop-up z informacją o usunięciu pytania
▼ 0019	6 - Powtórka zapisaych fiszek / Następne pytanie
0020	1. Będąc w "Powtórka zapisanych fiszek" kliknij w "Następne pytanie"
0021	Rezultat otrzymany - Wyświetla się kolejne pytanie
0022	



▼	0001	<b>1 - Kliknięcie buttona "Logowanie"</b>
	0002	1. Wejdz do aplikacji "IT Dojo"
	0003	2. Kliknij w "Logowanie"
	0004	Rezultat otrzymany - Otwiera się "Logowanie" z 2 polami do uzupełnienia oraz 2 buttonami: a) Zaloguj b) Nie masz konta? Dołącz tutaj!
	0005	
▼	0006	<b>2 - Logowanie / "Zaloguj" - pierwsze logowanie</b>
	0007	1. Będąc w "Logowanie" uzupełnij pola "Email" i "Hasło"
	0008	2. Kliknij "Zaloguj"
	0009	Rezultat otrzymany - User jest poprawnie zalogowany i zostaje przeniesiony do strony głównej aplikacji oraz pojawia się nowa sekcja "Profil"
	0010	
▼	0011	<b>3 - Logowanie / "Zaloguj" - puste pola lub niepoprawne dane w "Email" lub Hasło"</b>
	0012	1. Będąc w "Logowanie" uzupełnij pola "Email" lub "Hasło" błędnymi danymi lub nie pozostaw puste
	0013	2. Kliknij "Zaloguj"
	0014	Rezultat otrzymany - Wyświetla się informacja o niepoprawnym emailu lub hasle
	0015	
▼	0016	<b>4 - Logowanie / "Nie masz konta? Dołącz tutaj!" - pierwsza rejestracja</b>
	0017	1. Będąc w "Nie masz konta? Dołącz tutaj!" uzupełnij pola "Email" i "Hasło"
	0018	2. Kliknij "Rejestracja"
	0019	Rezultat otrzymany - Zarejestrowanie nowego Usera oraz przeniesienie do zalogowanej strony głównej aplikacji oraz pojawienie się nowej sekcji "Profil"
	0020	
▼	0021	<b>5 - Logowanie / "Nie masz konta? Dołącz tutaj!" - puste pola lub niepoprawne dane w "Email" lub Hasło"</b>
	0022	1. Będąc w "Nie masz konta? Dołącz tutaj!" uzupełnij pola "Email" i "Hasło" niepoprawnymi danymi lub pozostaw puste
	0023	2. Kliknij "Rejestracja"
	0024	Rezultat otrzymany - Wyświetla się informacja o niepoprawnym emailu lub hasle
	0025	

# Profil



▼	0001	<b>1 - Kliknięcie buttona "Profil"</b>
	0002	1. Wejdź do aplikacji "IT Dojo"
	0003	2. Kliknij w "Logowanie" i zaloguj się na swoje konto
	0004	3. Kliknij w "Profil"
	0005	Rezultat otrzymany - Otwiera się "Profil" z 1 polem do uzupełnienia oraz 2 buttonami: a) Wyloguj się b) Usuń konto
	0006	
▼	0007	<b>2 - Profil / Wyloguj się</b>
	0008	1. Będąc w "Profil" kliknij w "Wyloguj się"
	0009	Rezultat otrzymany - User zostaje wylogowany
	0010	
▼	0011	<b>4 - Profil / Usuń konto - poprawne hasło</b>
	0012	1. Będąc w "Profil" uzupełnij pole na hasło poprawnymi danymi
	0013	2. Kliknij w "Usuń konto"
	0014	Rezultat otrzymany - Konto zostaje usunięte, użytkownik wylogowany
	0015	
▼	0016	<b>4 - Profil / Usuń konto - puste pole lub niepoprawne dane w miejscu na wpisanie hasła</b>
	0017	1. Będąc w "Profil" uzupełnij pole na hasło niepoprawnym hasłem lub złym hasłem
	0018	2. Kliknij w "Usuń konto"
	0019	Rezultat otrzymany - Wyświetla się informacja o niepoprawnym hasle
	0020	

# O aplikacji

## ▼ 0001 1 - Kliknięcie buttona "O aplikacji"

0002 1. Wejdz do aplikacji "IT Dojo"

0003 2. Kliknij w "O aplikacji"

0004 Rezultat otrzymany - Informacja o aplikacji

0005

## ▼ 0006 2 - O aplikacji \ kliknięcie w maila

0007 1. Wejdz do aplikacji "IT Dojo"

0008 2. Kliknij w "O aplikacji"

0009 3. Kliknij w maila autora

0010 Rezultat otrzymany - otwarcie się poczty elektronicznej

0011