

DESERT ISLAND

	Summary	Precondition	Post-condition	Expected result	Steps	Actual result	Status
Visualizzare una configurazione iniziale.	All'inizio del gioco viene visualizzata la condizione iniziale di default.	Partita appena iniziata.	Inizio del gioco.	Inizio del gioco.	Avviare il gioco.	Inizio del gioco.	PASS
Visualizzazione condizione corrente.	Il giocatore può vedere la configurazione attuale del gioco in qualsiasi momento.	Partita ancora attiva.	-	Visualizzazione attuale configurazione.	Iniziare il gioco. Digitare l'apposito comando.	Visualizzazione attuale configurazione.	PASS
Cambiamento configurazione iniziale <i>player</i> .	Il <i>player</i> in ogni momento può modificare la configurazione associata.	Partita ancora attiva.	Aggiornamento configurazione del <i>player</i> .	Aggiornamento condizioni attuali del <i>player</i> .	Iniziare il gioco. Digitare l'apposito comando.	Aggiornamento condizioni attuali del <i>player</i> .	PASS
Salvataggio e ripristino della partita.	Il player può scegliere se effettuare il salvataggio della partita e/o ripristinarla.	Nessuna/Il <i>player</i> deve aver già salvato una partita.	La partita viene salvata/ripresa.	La partita viene salvata/ripresa.	Iniziare il gioco. Digitare gli appositi comandi.	Salvataggio del gioco e/o ripristino dello stesso.	PASS
Selezione comandi.	Verranno mostrati al <i>player</i> i comandi con le azioni che potrà scegliere di effettuare .	Partita ancora attiva.	Svolgimento della/e scelta/e effettuata/e.	Svolgimento della/e scelta/e effettuata/e.	Iniziare il gioco. Digitare gli appositi comandi.	Esecuzione comandi del <i>player</i> .	PASS
Combattimento.	Per continuare il gioco il <i>player</i> deve effettuare dei combattimenti.	Partita ancora attiva.	La vittoria del combattimento porta all'acquisizione del pezzo di un mappa. La sconfitta del combattimento porta al termine del gioco.	-	Iniziare il gioco. Digitare gli appositi comandi.	Tentativo di attacco al nemico.	PASS

Spostarsi tra una stanza e l'altra.	Possibilità di spostarsi da una stanza all'altra e dell'utilizzo della stanza transporter.	Partita ancora attiva.	Cambiamento di stanza e nuove sfide sbloccate.	Vittoria del pezzo di mappa della stanza.	Iniziare il gioco. Digitare gli appositi comandi.	-	PASS
Uscita dal gioco tramite il menù.	Il <i>player</i> chiude il gioco dal menù.	Partita ancora attiva.	La partita termina.	La partita termina.	Iniziare il gioco. Digitare gli appositi comandi.	La partita termina.	PASS
Usare un oggetto dall' <i>inventory</i> .	Il <i>player</i> può scegliere tra gli oggetti nell' <i>inventory</i> per combattere i nemici.	Partita ancora attiva. Oggetti presenti nell' <i>inventory</i> .	Il <i>player</i> ha usato l'oggetto.	Il <i>player</i> ha usato l'oggetto.	Iniziare il gioco. Digitare gli appositi comandi e scrivere l'oggetto da utilizzare	Il <i>player</i> ha usato l'oggetto.	PASS
Risolvere gli indovinelli.	Il <i>player</i> deve risolvere degli indovinelli.	Partita ancora attiva.	L'utente può proseguire alla scoperta delle prossime avventure nelle stanze successive.	Il <i>player</i> otterrà un pezzo di mappa.	Iniziare il gioco. Digitare gli appositi comandi.	Il <i>player</i> potrà proseguire o terminare la partita.	PASS
Vittoria.	Se il <i>player</i> è ancora in vita e tutti i pezzi della mappa sono stati raccolti.	Partita ancora attiva e il <i>player</i> ha collezionato i pezzi della mappa.	Il gioco termina.	Il gioco mostra al <i>player</i> la vittoria.	-	Il gioco mostra al <i>player</i> la vittoria.	PASS
Sconfitta.	Se il <i>player</i> viene ferito, senza possibilità di cura in una battaglia o evento speciale.	Il <i>player</i> ha terminato la propria vita.	Il gioco termina.	Il gioco mostra al <i>player</i> la sconfitta.	-	Il gioco mostra al <i>player</i> la sconfitta.	PASS