

Test Case Specification

Pixel Arena

Riferimento	
Versione	0.3
Data	18/01/2024
Destinatario	Carminc Gravino
Presentato da	NC10: Antonio Ferrentino, Emanuele Rosapepe, Francesco Perilli
Approvato da	

Sommario

Sommario	3
Team Composition	4
Revision History	5
1. Test Case	6
1.1 TC - Rigenerazione vita	7
1.2 TC - Attacco	8
1.3 TC - Raccolta gemme	10

Team Composition

Nome	Matricola	Contatti
Antonio Ferrentino	0512113367	a.ferrentino50@studenti.unisa.it
Emanuele Rosapepe	0512113418	e.rosapepe2@studenti.unisa.it
Francesco Perilli	0512113802	f.perilli2@studenti.unisa.it

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
4/12/2023	0.1	Prima stesura	Antonio Ferrentino Emanuele Rosapepe Francesco Perilli
8/12/2023	0.2	Testing Funzionale	Antonio Ferrentino Emanuele Rosapepe Francesco Perilli
18/01/2024	0.3	Revisione e correzioni	Antonio Ferrentino Emanuele Rosapepe Francesco Perilli

1. Test Case

1.1 TC - Rigenerazione vita

Test Case ID:	TC_1.1
Test frame:	VH1
Pre-Condition:	

L'utente è posizionato su una base di ricarica della vita

Flow of Events:	
------------------------	--

1. Il sistema inizia la ricarica dei punti salute del giocatore se minore di 100

Input	Valore
HP	42

Oracle:	
----------------	--

Il sistema cura gli HP del giocatore per un totale di 10 HP, portandoli a 52

Test Case ID:	TC_1.2
Test frame:	VH2
Pre-Condition:	

L'utente è posizionato su una base di ricarica della vita

Flow of Events:	
------------------------	--

1. Il sistema inizia la ricarica dei punti salute del giocatore se minore di 100

Input	Valore
HP	100

Oracle:	
----------------	--

Il sistema non procede alla ricarica dei punti salute del personaggio

1.2 TC - Attacco

Test Case ID:	TC_2.1
Test frame:	VH1, VA1
Pre-Condition:	
L'attacco del personaggio ha colpito il nemico	
Flow of Events:	
1. Il sistema toglie un numero di HP uguale al valore dell'ATK attuale, compreso tra 1 e 50	
Input	Valore
HP, ATK	100, 20
Oracle:	
Il sistema diminuisce di 20 gli HP attuali del nemico, portandoli ad 80	

Test Case ID:	TC_2.2
Test frame:	VH1, VA2
Pre-Condition:	
L'attacco del personaggio ha colpito il nemico	
Flow of Events:	
1. Il sistema toglie un numero di HP uguale al valore dell'ATK attuale, compreso tra 1 e 50	
Input	Valore
HP, ATK	100, -1
Oracle:	
Il sistema non riesce a diminuire gli HP del nemico	

Test Case ID:	TC_2.3
Test frame:	VH2, VA1
Pre-Condition:	
L'attacco del personaggio ha colpito il nemico	
Flow of Events:	
1. Il sistema toglie un numero di HP uguale al valore dell'ATK attuale, compreso tra 1 e 50	
Input	Valore
HP, ATK	-1, 20
Oracle:	
Il sistema non riesce a diminuire gli HP del nemico	

Test Case ID:	TC_2.4
Test frame:	VH2, VA2
Pre-Condition:	
L'attacco del personaggio ha colpito il nemico	
Flow of Events:	
1. Il sistema toglie un numero di HP uguale al valore dell'ATK attuale, compreso tra 1 e 50	
Input	Valore
HP, ATK	-1, -20
Oracle:	
Il sistema non riesce a diminuire gli HP del nemico	

1.3 TC - Raccolta gemme

Test Case ID:	TC_3.1
Test frame:	RN1
Pre-Condition:	
Il personaggio ha raccolto una gemma	
Flow of Events:	
1. Il sistema aumenta il contatore di gemme presente nell'HUD	
Input	Valore
ContatoreGemme	1
Oracle:	
Il sistema rappresenta nell'HUD il numero 1 nello spazio dedicato al contatore delle gemme	

Test Case ID:	TC_3.2
Test frame:	RN2
Pre-Condition:	
Il personaggio ha raccolto una gemma	
Flow of Events:	
1. Il sistema aumenta il contatore di gemme presente nell'HUD	
Input	Valore
ContatoreGemme	-1
Oracle:	
Il sistema non riesce a rappresentare correttamente il numero di gemme ottenuto dal giocatore	