

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 - Movimento	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:	
Gli HP vengono riportati a 0 e il sistema non riesce a diminuire gli HP del nemico	

1.3 TC - Movimento

Test Case ID:	TC_3.1
Test frame:	VL1,DR1,PS1
Pre-Condition:	
Il giocatore ha premuto il tasto per muoversi W	
Flow of Events:	
1. Il sistema muove il personaggio nella direzione giusta (Nord)	
Input	Valore
Velocità, Direzione, Posizione	1, Nord, (0,0)
Oracle:	
Il sistema sposta il giocatore alla posizione (0,1)	

Abbiamo scelto di testare questa funzionalità solo una volta, in quanto cambia solo la direzione di movimento. Il concetto resta uguale per tutti gli altri.

Test Case ID:	TC_3.5
Test frame:	VL2
Pre-Condition:	
Il giocatore ha premuto un qualunque tasto per muoversi	
Flow of Events:	
1. Il sistema muove il personaggio nella direzione giusta	
Input	Valore
Velocità, Direzione, Posizione	0, Nord, (0,0)
Oracle:	
Il sistema fa rimanere fermo il giocatore alla posizione (0,0), non riesce a spostarsi.	

Test Case ID:	TC_3.6
Test frame:	VL1, DR1, PS2
Pre-Condition:	
Il giocatore ha premuto un qualunque tasto per muoversi	
Flow of Events:	
1. Il sistema muove il personaggio nella direzione giusta (Nord)	
Input	Valore
Velocità, Direzione, Posizione	1, Nord, (-1,-1)
Oracle:	
Il sistema sposta il giocatore a (0,0)	

Abbiamo scelto di testare questa funzionalità solo una volta, in quanto cambia solo la direzione di movimento. Il concetto resta uguale per tutti gli altri.

In realtà, la posizione negativa non è contemplata nel nostro gioco, poiché la mappa inizia da un angolo (0,0) e sale poi in valori positivi. Quindi, non è stato possibile testare quest'ultimo caso.