

# **Лабораторная работа № 6**

# **Составление отчета об ошибках в программе "Сапер"**

**Проект:** FTI.Saper

**Документ:** FTI.Saper.Requirements

## Содержание

---

1. Введение	4
1.1 Назначение	4
1.2 Описание	4
2. Найденные ошибки	4

# 1. Введение

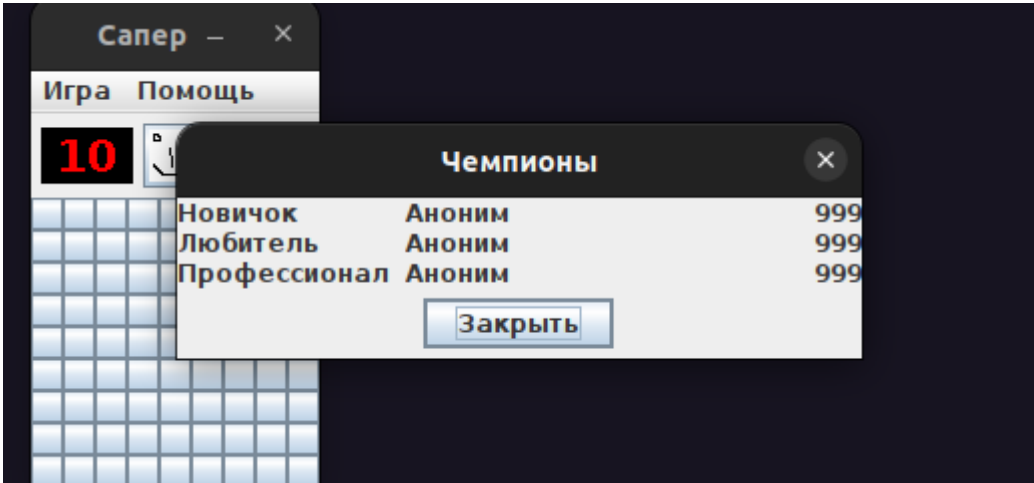
## 1.1 Назначение

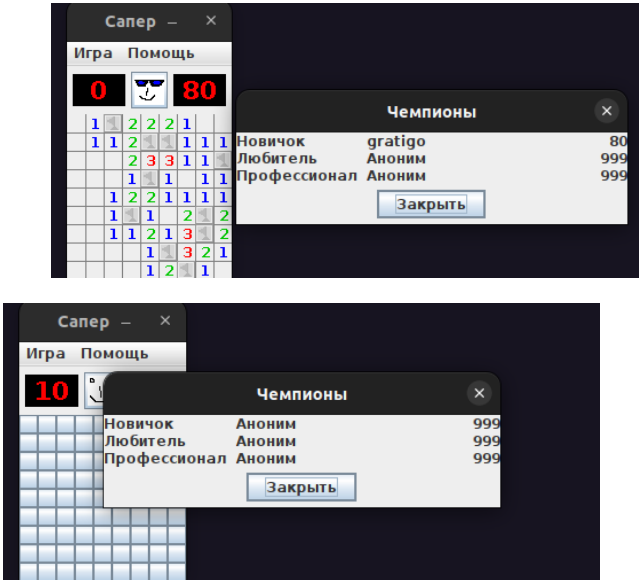
Цей документ призначений для надання відомості по знайденим помилкам під час тестування програми miner.jar

## 1.2 Описание

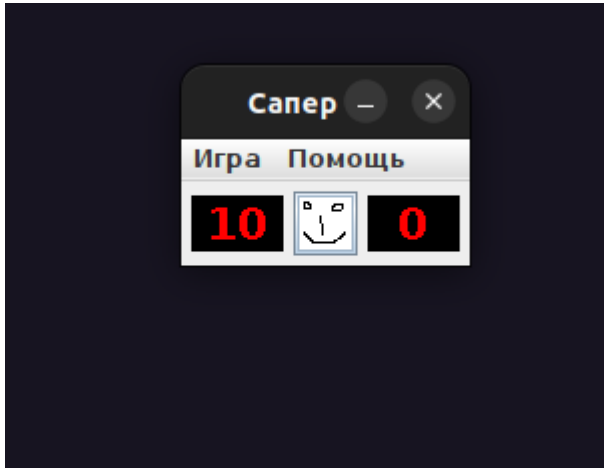
Під час проведення тестування, Приходько Юрій, знайшов та занотував наступні помилки. Кожна з них описана та оцінена за рівнем впливу на застосунок у пункті 2.

# 2. Найденные ошибки

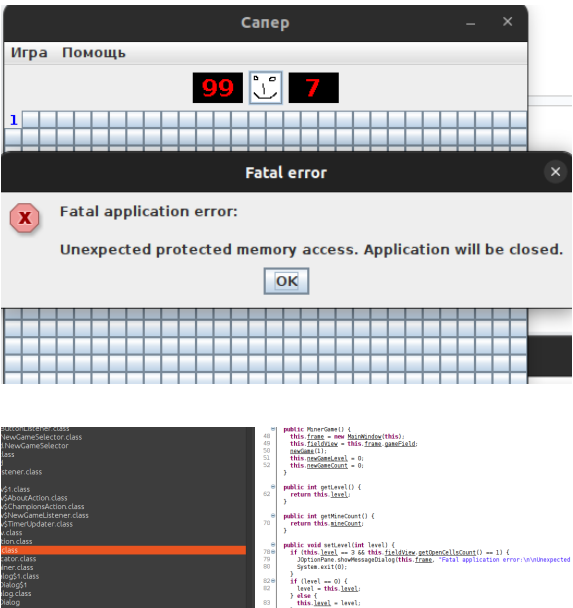
<b>Bug id#</b>	/
<b>Title:</b>	Незрозумілий результат в вікні “Чемпіони”
<b>Severity:</b>	S3 Moderate
<b>Description:</b> Під час закінчення гри, або відкриття меню “чемпіони” кількість секунд для щойно запущеної гри встановлена “Анонім: 999”	
<p>Steps to reproduce:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Запустіть гру використовуючи команду <code>java -jar miner.jar</code></li><li>2. В панелі меню виберіть “Гра” -&gt; “Чемпіони”</li></ol> <p>Actual result:</p>  <p>В діалоговому вікні результат для всіх ігор присвоєний “Анонім: 999”</p> <p>Expected result:</p> <p>Результат для ще не зіграних ігр становить пустий прочерк, або 0</p>	

<b>Bug id#</b>	2
<b>Title:</b>	Затирання результатів гри після її перезапуску
<b>Severity:</b>	S2 Major
<b>Description:</b> Гра не зберігає результати між сесіями гри. При кожному новому запуску попередні результати в вікні “Чемпіони” затираються.	
<p>Steps to reproduce:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Запустіть гру</li> <li>2. Виграйте партію, щоб ваш рахунок зберігся в вікні “Чемпіони”</li> <li>3. Перезапустіть гру</li> </ol> <p>Actual result:</p> <p>Гра затерла результат гравця що був відображався в вікні “Чемпіони”</p> <p>Expected result:</p> <p>Гра має зберігати результати попередніх сесій, у вікні має знову бути результат що був до перезапуску</p>	
	

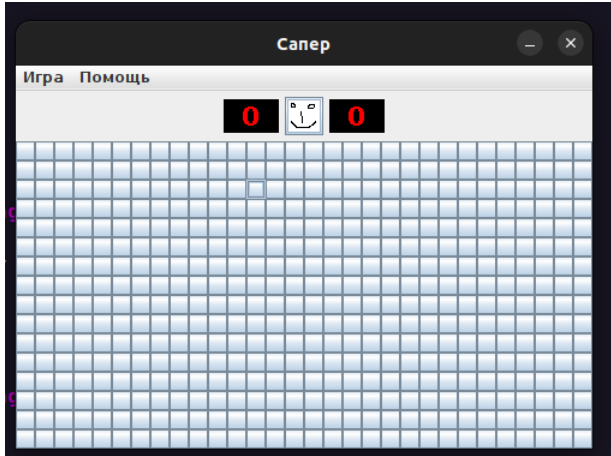
<b>Bug id#</b>	3
<b>Title:</b>	Втрата частини інтерфейсу при перезапуску
<b>Severity:</b>	S3 Moderate
<b>Description:</b> Кожен другий запуск програми відкриває її без початкового ігрового поля	

<b>Bug id#</b>	3
<p>Steps to reproduce:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Відкривайте гру та закривайте поки не отримаєте вікно без ігрового поля</li></ol> <p>Actual result:</p> <p>При відкритті гри не провантажується поле гри</p> <p>Expected result:</p> <p>При відкритті гри поле має провантажитись відразу</p>	
	

<b>Bug id#</b>	4
<b>Title:</b>	Fatal Application Error в експертному рівні гри
<b>Severity:</b>	SI Critical
<p><b>Description:</b> Якщо гравець відкриє тільки одне поле в експертному режимі гри та спробує перезавантажити поле, він отримає Error message. Чомусь це прописано в коді самої гри і трапляється тільки в експертному рівні.</p>	

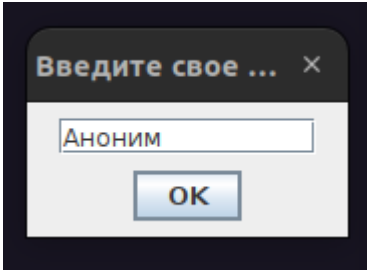
<b>Bug id#</b>	4
<p>Steps to reproduce:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Відкрийте гру</li><li>2. Виберіть експертний режим гри.</li><li>3. Відкрийте рівно одну клітинку</li><li>4. Перезавантажте поле натиснувши F2 або на кнопку перезавантаження поля</li></ol>	
<p>Actual result:</p> <p>Гра видає діалогове вікно з помилкою “Fatal application error”</p> <p>Expected result:</p> <p>Гра перезавантажує ігрове поле без помилок, адже не порушена логіка.</p>	
	

<b>Bug id#</b>	5
<b>Title:</b>	Помилка завантаження кількості мін на полі
<b>Severity:</b>	SI Critical
<p><b>Description:</b> Якщо гравець відкриє новий рівень і перезавантажить його декілька разів, він отримає ігрове поле з 0 мін, що дозволить йому виграти миттєво за 0 секунд, просто натиснувши в будь-яке місце на полі</p>	

<b>Bug id#</b>	5
<p>Steps to reproduce:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Відкрийте гру та оберіть будь-який режим</li><li>2. натисніть кнопку f2 4-5 разів</li></ol> <p>Actual result:</p> <p>Гра завантажилась без мін</p> <p>Expected result:</p> <p>Кожне поле має містити міни</p>	
	

<b>Bug id#</b>	6
<b>Title:</b>	BufferOverflow в функції запису імені
<b>Severity:</b>	SI Critical
<p><b>Description:</b> Якщо гравець виграє, і запише в поле свого ім'я дуже довгий рядок (512 символів вистачає) він переповнить буфер програми, і вона перестане відповідати на будь-які дії</p>	
<p>Steps to reproduce:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Відкрийте застосунок</li><li>2. Запустіть будь-яку гру, та виграйте її</li><li>3. Введіть в поле імені рядок з 512 символів.</li></ol> <p>Actual result:</p> <p>Гра повністю зависає і перестає відповідати на будь-які дії</p> <p>Expected result:</p> <p>Гра не дає встановити занадто довге ім'я, обмежуючи його</p>	



<b>Bug id#</b>	7
<b>Title:</b>	Занадто малі розміри віконця в діалоговому вікні “Введіть своє Ім’я”
<b>Severity:</b>	S4 Low
<b>Description:</b> Назву діалогового вікні “Введіть своє Ім’я” не видно повністю, розміри самого вікна занадто малі для цього	
<p>Steps to reproduce:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Відкрийте застосунок</li><li>2. Оберіть будь-яку гру та виграйте її</li></ol> <p>Actual result:</p> <p>Назву віконця “Введіть своє ім’я” не видно повністю</p> <p>Expected result:</p> <p>Віконце має розміри що дозволяють користувачу прочитати його назву повністю</p>	
	

<b>Bug id#</b>	8
<b>Title:</b>	Некоректний правопис в меню “про програму”
<b>Severity:</b>	S5 Trivial
<b>Description:</b> При відкритті пункту меню “про програму” видно некоректний правопис “О прогармме”	
<p>Steps to reproduce:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Відкрийте застосунок</li><li>2. Відкрити пункт меню “Допомога”</li></ol> <p>Actual result:</p> <p>Пункт підменю називається “О прогармме”</p> <p>Expected result:</p> <p>Пункт підменю називається “О программе”</p>	

<b>Bug id#</b>	8
	