

# Test Scenario

## Function Test Scenario

### Test Scenario: Memasukkan Jumlah Pemain

Test Case	Memasukkan jumlah pemain lebih dari sama dengan 2 dan kurang dari sama dengan 10
Test Case Description	Memasukkan jumlah pemain yang ingin mengikuti permainan
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membuka aplikasi Jurani</li><li>2. Melewati <i>splash screen</i></li></ol>
Output (Expected Results)	Lanjut ke halaman berikutnya untuk memasukkan nama pemain

Test Case	Memasukkan jumlah pemain lebih dari 10
Test Case Description	Memasukkan jumlah pemain yang ingin mengikuti permainan
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membuka aplikasi Jurani</li><li>2. Melewati <i>splash screen</i></li></ol>
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tombol untuk menambahkan jumlah pemain tidak bisa ditekan</li><li>• Muncul pemberitahuan bahwa jumlah pemain telah mencapai <i>level</i> maksimal</li></ul>

Test Case	Memasukkan jumlah pemain kurang dari 2
Test Case Description	Memasukkan jumlah pemain yang ingin mengikuti permainan
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membuka aplikasi Jurani</li><li>2. Melewati <i>splash screen</i></li></ol>
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tombol untuk mengurangi jumlah pemain tidak bisa ditekan</li><li>• Muncul pemberitahuan bahwa jumlah pemain telah mencapai <i>level</i> minimum</li></ul>

### Test Scenario: Memasukkan Nama Pemain

Test Case	Memasukkan nama pemain yang berbeda-beda
Test Case Description	Memasukkan nama pemain yang akan mengikuti permainan
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membuka aplikasi Jurani</li><li>2. Melewati <i>splash screen</i></li><li>3. Memasukkan jumlah pemain</li><li>4. Memasukkan nama-nama pemain sesuai dengan jumlah yang dimasukkan sebelumnya</li></ol>
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terdapat keterangan jumlah pemain yang telah dimasukkan</li><li>• Terdapat keterangan sisa dari jumlah pemain yang harus dimasukkan</li><li>• Lanjut ke halaman berikutnya untuk pengacakan nama pemain</li></ul>

Test Case	Memasukkan nama pemain yang sama
Test Case Description	Memasukkan nama pemain yang akan mengikuti permainan
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membuka aplikasi Jurani</li><li>2. Melewati <i>splash screen</i></li><li>3. Memasukkan jumlah pemain</li><li>4. Memasukkan nama-nama pemain sesuai dengan jumlah yang dimasukkan sebelumnya</li></ol>
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terdapat pemberitahuan untuk memasukkan nama yang berbeda</li><li>• <i>Text box</i> terhapus secara otomatis</li></ul>

Test Case	Memasukkan nama pemain menggunakan angka dan <i>special character</i>
Test Case Description	Memasukkan nama pemain yang akan mengikuti permainan
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membuka aplikasi Jurani</li><li>2. Melewati <i>splash screen</i></li><li>3. Memasukkan jumlah pemain</li><li>4. Memasukkan nama-nama pemain sesuai dengan jumlah yang dimasukkan sebelumnya</li></ol>
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Keyboard</i> tidak bisa ditekan untuk penggunaan angka dan <i>special character</i></li></ul>

Test Case	Memasukkan nama pemain dengan membiarkannya kosong/tidak terisi
Test Case Description	Memasukkan nama pemain yang akan mengikuti permainan
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama-nama pemain sesuai dengan jumlah yang dimasukkan sebelumnya</li> </ol>
Output (Expected Results)	Muncul pemberitahuan untuk memasukkan nama pemain

### Test Scenario: Mengacak Nama Pemain

Test Case	Mengacak nama pemain subjek penerima tantangan
Test Case Description	Melakukan pengacakan pemain untuk menentukan siapa yang mendapat tantangan jujur atau berani di antara <i>list</i> pemain yang berpartisipasi
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Pemain memberhentikan pengacakan pemain</li> </ol>
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terpilih satu nama pemain yang menerima tantangan</li> <li>• Muncul dua tombol untuk memilih jenis tantangan yang akan diberikan yaitu jujur atau berani</li> </ul>

### Test Scenario: Memilih Tantangan Jujur

Test Case	Memilih jenis tantangan jujur
Test Case Description	Memilih jenis tantangan jujur yang akan dilakukan oleh pemain
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Pemain memberhentikan pengacakan pemain</li> </ol>

	7. Pemain memilih jenis tantangan jujur
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanjut ke halaman berikutnya untuk mengacak tantangan jujur</li> </ul>

### Test Scenario: Memilih Tantangan Berani

Test Case	Memilih jenis tantangan berani
Test Case Description	Memilih jenis tantangan berani yang akan dilakukan oleh pemain
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Pemain memberhentikan pengacakan pemain</li> <li>7. Pemain memilih jenis tantangan berani</li> </ol>
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanjut ke halaman berikutnya untuk mengacak tantangan berani</li> </ul>

### Test Scenario: Mengacak Tantangan Jujur

Test Case	Mengacak tantangan jujur
Test Case Description	Melakukan pengacakan list tantangan jujur untuk menentukan tantangan apa yang harus dijawab
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Pemain memberhentikan pengacakan pemain</li> <li>7. Pemain memilih jenis tantangan jujur</li> <li>8. Sistem mengacak tantangan jujur</li> <li>9. Pemain memberhentikan pengacakan tantangan jujur</li> </ol>
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terpilih satu tantangan jujur yang harus dilakukan pemain</li> <li>• Lanjut ke pengacakan nama pemain yang dijadikan sebagai objek yang ditantang</li> </ul>

### Test Scenario: Mengacak Tantangan Berani

Test Case	Mengacak tantangan berani
Test Case Description	Melakukan pengacakan list tantangan berani untuk menentukan tantangan apa yang harus dilakukan
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membuka aplikasi Jurani</li><li>2. Melewati <i>splash screen</i></li><li>3. Memasukkan jumlah pemain</li><li>4. Memasukkan nama pemain</li><li>5. Sistem mengacak nama pemain</li><li>6. Pemain memberhentikan pengacakan</li><li>7. Pemain memilih jenis tantangan berani</li><li>8. Sistem mengacak tantangan berani</li><li>9. Pemain memberhentikan pengacakan tantangan berani</li></ol>
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Terpilih satu tantangan berani yang harus dilakukan pemain</li><li>• Lanjut ke pengacakan nama pemain yang dijadikan sebagai objek yang ditantang</li></ul>

### Test Scenario: Mengacak Nama Pemain Objek Tantangan

Test Case	Mengacak Nama Pemain Objek Tantangan
Test Case Description	Melakukan pengacakan pemain untuk menentukan siapa yang menjadi objek bagi penerima tantangan jujur atau berani di antara <i>list</i> pemain yang berpartisipasi.
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membuka aplikasi Jurani</li><li>2. Melewati <i>splash screen</i></li><li>3. Memasukkan jumlah pemain</li><li>4. Memasukkan nama pemain</li><li>5. Sistem mengacak nama pemain</li><li>6. Pemain memberhentikan pengacakan</li><li>7. Pemain memilih jenis tantangan jujur</li><li>8. Sistem mengacak tantangan jujur</li><li>9. Pemain memberhentikan pengacakan tantangan jujur</li><li>10. Sistem mengacak objek tantangan</li><li>11. Pemain memberhentikan pengacakan objek</li></ol>
Alternate Step	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membuka aplikasi Jurani</li><li>2. Melewati <i>splash screen</i></li><li>3. Memasukkan jumlah pemain</li><li>4. Memasukkan nama pemain</li><li>5. Sistem mengacak nama pemain</li></ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Pemain memberhentikan pengacakan</li> <li>7. Pemain memilih jenis tantangan berani</li> <li>8. Sistem mengacak tantangan berani</li> <li>9. Pemain memberhentikan pengacakan tantangan berani</li> <li>10. Sistem mengacak objek tantangan</li> <li>11. Pemain memberhentikan pengacakan objek</li> </ol>
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nama subjek yang terpilih sebelumnya tidak akan ikut di dalam pengacakan</li> <li>• Terpilih satu nama pemain yang menjadi objek bagi penerima tantangan</li> <li>• Muncul tombol untuk melanjutkan permainan</li> </ul>

### Test Scenario: Melanjutkan Permainan

Test Case	Melanjutkan Permainan
Test Case Description	Melakukan pengacakan kembali nama pemain untuk menentukan siapa yang akan menerima tantangan di putaran berikutnya
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Pemain memberhentikan pengacakan</li> <li>7. Pemain memilih jenis tantangan jujur</li> <li>8. Sistem mengacak tantangan jujur</li> <li>9. Pemain memberhentikan pengacakan tantangan jujur</li> <li>10. Sistem mengacak objek tantangan</li> <li>11. Pemain memberhentikan pengacakan objek</li> <li>12. Pemain menekan tombol "Lanjutkan"</li> </ol>
Alternate Step	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Memasukkan jumlah pemain</li> <li>4. Memasukkan nama pemain</li> <li>5. Sistem mengacak nama pemain</li> <li>6. Pemain memberhentikan pengacakan</li> <li>7. Pemain memilih jenis tantangan berani</li> <li>8. Sistem mengacak tantangan berani</li> <li>9. Pemain memberhentikan pengacakan tantangan berani</li> <li>10. Sistem mengacak objek tantangan</li> <li>11. Pemain memberhentikan pengacakan objek</li> <li>12. Pemain menekan tombol "Lanjutkan"</li> </ol>

Output (Expected Results)	Kembali ke halaman pengacakan nama pemain untuk menerima tantangan di putaran yang baru
---------------------------	---

### Test Scenario: Melihat Petunjuk Permainan

Test Case	Melihat Informasi tentang Jurani dan Petunjuknya
Test Case Description	Mencari tahu tentang aplikasi Jurani dan melihat petunjuk permainan
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Menekan menu dengan simbol 3 titik vertikal yang terdapat di pojok atas kanan</li> <li>4. Memilih menu "Help"</li> </ol>
Alternate Step	Dapat diakses di halaman aplikasi Jurani mana saja
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasi tentang Jurani</li> <li>• Petunjuk permainan yang dijelaskan secara sekuensial</li> </ul>

### Test Scenario: Melihat Informasi Pengembang

Test Case	Melihat Informasi Pengembang aplikasi
Test Case Description	Mencari tahu tentang informasi seputar para pengembang aplikasi Jurani
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Menekan menu dengan simbol 3 titik vertikal yang terdapat di pojok atas kanan</li> <li>4. Memilih menu "Development"</li> </ol>
Alternate Step	Dapat diakses di halaman aplikasi Jurani mana saja
Output (Expected Results)	Informasi tentang siapa saja nama pengembang aplikasi Jurani

### Test Scenario: Reset Permainan

Test Case	Memasukkan ulang jumlah pemain
Test Case Description	Me- <i>reset</i> ulang permainan seolah-olah aplikasi baru dibuka
Input (Step to produce test)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka aplikasi Jurani</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Melewati <i>splash screen</i></li> <li>3. Menekan menu dengan simbol 3 titik vertikal yang terdapat di pojok atas kanan</li> <li>4. Memilih menu “Reset”</li> </ol>
Alternate Step	Dapat diakses di halaman aplikasi Jurani mana saja
Output (Expected Results)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menampilkan <i>dialog message</i> untuk memastikan ke <i>user</i> bahwa permainan siap untuk di-<i>reset</i></li> <li>• Menampilkan ulang halaman memasukkan jumlah pemain</li> </ul>