| Tesztelési terv  Készítette:  Andi Gergő, Právics Roland Horváth Bence |
| --- |

Keretrendszer:

Keretrendszer Generálása gomb:

* Elvárjuk hogy feltöltse az oszlop\*sor méretű keretet véletlenszerűen rókákkal, nyulakkal, és fűvel

Ez mind megtörténik, és vizualizálva is lett a feltöltés

* Elvárjuk hogy mind a nyulak, a rókák és a füvek állapotai a megfelelő képeket kapják meg  
  Mindannyian a megfelelő képet kapják meg
* A keret összes eleme a megfelelő tulajdonságokat kapja meg

Megfelelő értékeket kapnak mind a nyulak, rókák és a különböző füvek

Indítás gomb

* A nyulak és rókák valamilyen cselekvést visznek végbe, lefrissül a vizuális táblánk

Megtörténik

Nyúl:

NyulSzul()

* Szülessen meg új nyul, kapja meg az alap tulajdonsagokat, ne mozoghasson és ne szülhessen, aki pedig szülte veszítsen el 1 éhséget, mozoghasson de ne szülhessen

Az új nyúl megkapja a helyes tulajdonságokat, nem cselekedhetnek

NyulMozgas()

* Ahonnan mozdul el a nyúl, eltűnnek a tulajdonságok és a nyúl kép, ahova pedig megy, oda magával viszi a tulajdonságait, éhséget veszt és ha a fűnek van tápértéke, megeszi

Mind lefut, ahogyan kell, amikor más entitás lép az elhagyott mezőre, nem  
 zavar be, hogy volt ott előzőleg állat

Meghal()

* Éhségben hal meg, ne legyen az adott mezőn állat, a tulajdonságok felülíródnak ha új állat lép oda

Működőképes

NemSzultEsVanMelletteNyul()

* Ha még nem szült az adott nyúl és van a mellette lévő 4 mezőben nyúl akkor igazzal tér vissza, különben hamis

Teljes mértékben működik

SzultNemMozgottEsVanHely()

* Ha már szült és nem mozgott, illetve van legalább egy szabad mező akkor igazzal tér vissza, különben hamis

Ugyanúgy helyesen tér vissza

Róka:

RokaSzul()

* Szülessen meg új Róka ha van üres mező a közelben kapja meg az alap tulajdonsagokat, ne mozoghasson és ne szülhessen, aki pedig szülte veszítsen el 1 éhséget, mozoghasson de ne szülhessen

Az új Róka megkapja a helyes tulajdonságokat

RokaMozgas()

* Ahonnan mozdul el a Róka, eltűnnek a tulajdonságok és a nyúl kép, ahova pedig megy, oda magával viszi a tulajdonságait, éhséget veszt és ha Nyúl volt ahová megy akkor azt levadássza és

Mind lefut, ahogyan kell, amikor más entitás lép az elhagyott mezőre, nem  
 zavar be, hogy volt ott előzőleg állat

Meghal()

* Éhségben hal meg, ne legyen az adott mezőn állat, a tulajdonságok felülíródnak ha új állat lép oda

Működőképes

SzulesFeltetelek()

* Leteszteli hogy megvan e minden feltétele hogy hogy a Róka szaporodjon, mint például hogy legyen mellettük üres mező és hogy ebben a körben még egyik róka sem szaporodott vagy hogy ha a Róka mozgott már a körben akkor már nem tud szaporodni.
* Működőképes