|  |  |
| --- | --- |
| ID | TC001 |
| Tytuł | Kod aktywacyjny poprawny |
| Warunki początkowe | Przejdź do ekranu aktywacji. |
| Kroki testowe | * Wprowadź poprawny kod aktywacyjny. * Kliknij przycisk "Aktywuj". |
| Oczekiwany rezultat | Konto zostanie aktywowane, użytkownik przekierowany na stronę logowania. |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | TC002 |
| Tytuł | Kod aktywacyjny niepoprawny |
| Warunki początkowe | Przejdź do ekranu aktywacji. |
| Kroki testowe | * Wprowadź niepoprawny kod aktywacyjny. * Kliknij przycisk "Aktywuj". |
| Oczekiwany rezultat | Powinien pojawić się komunikat: "Invalid activation code or error activating user". |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | TC003 |
| Tytuł | Sprawdzenie widoczności przycisków po zalogowaniu |
| Warunki początkowe | Zaloguj się na konto (użyj poprawnych danych logowania). |
| Kroki testowe | * Przejdź do ekranu głównego. |
| Oczekiwany rezultat | Przyciski "Zaloguj się" i "Zarejestruj się" powinny zostać ukryte, a przycisk "Wyloguj" powinien pojawić się. |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | TC004 |
| Tytuł | Interakcja z kafelkami |
| Warunki początkowe | Przejdź do ekranu gry. |
| Kroki testowe | * Kliknij na jeden z kafelków. |
| Oczekiwany rezultat | Kafelek powinien się odwrócić i pokazać obrazek. |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | TC005 |
| Tytuł | Sprawdzenie zwycięstwa |
| Warunki początkowe | Przejdź do gry. |
| Kroki testowe | Graj, dopasowując wszystkie kafelki. |
| Oczekiwany rezultat | Powinien pojawić się ekran z wynikiem i gratulacjami. |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | TC006 |
| Tytuł | Wylogowanie |
| Warunki początkowe | Zaloguj się na konto. |
| Kroki testowe | * Kliknij przycisk "Wyloguj". |
| Oczekiwany rezultat | Przycisk "Wyloguj" powinien zostać ukryty, a przyciski "Login" i Register" powinny się pojawić. |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | TC007 |
| Tytuł | Wysłanie wyniku na email |
| Warunki początkowe | Przejdź do ekranu z wynikiem po zakończeniu gry. |
| Kroki testowe | * Kliknij przycisk "Send score". |
| Oczekiwany rezultat | Powinien zostać wysłany mail z wynikiem na email powiązany z kontem |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | TC008 |
| Tytuł | Sprawdzenie liczby żyć |
| Warunki początkowe | Przejdź do gry. |
| Kroki testowe | * Graj, klikając na kafelki, dopóki liczba żyć się nie zmniejszy. * Obserwuj, czy liczba żyć na ekranie zmienia się poprawnie. |
| Oczekiwany rezultat | Liczba żyć powinna być zmniejszana po każdej nieudanej próbie dopasowania kafelków. |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | TC009 |
| Tytuł | Odwrócenie poprawnych kafelków |
| Warunki początkowe | Przejdź do gry. |
| Kroki testowe | * Kliknij na jeden z kafelków, aby go obrócić. * Kliknij na drugi kafelek, który jest identyczny z pierwszym. |
| Oczekiwany rezultat | Kafelki powinny zostać obrócone, wynik powinien zwiększyć się o jeden punkt |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | TC010 |
| Tytuł | Widoczność tablicy wyników |
| Warunki początkowe | Otwórz stronę główną aplikacji. |
| Kroki testowe | * Przejdź na ekran tablicy wynikówbez bycia zalogowanym. * Upewnij się, że użytkownik nie widzi tablicy wyników, wyświetlany jest komunikat o konieczności zalogowania się. * Zaloguj się przy użyciu odpowiednich danych * Po zalogowaniu przejdź ponownie na ekran tablicy wyników. |
| Oczekiwany rezultat | Dla niezalogowanych użytkowników tablica nie powinna być widoczna, wyświetla się komunikat o konieczności zalogowania.  Dla zalogowanych użytkowników tablica powinna być widoczna |