

Testspecifikation

Single player application

TF.1: Skapa ett nytt spel Krav: K.3, K.4, K.5, K.7, K.10, K.11, K.12, K.13, K.14, K.15 Preconditions: - Postconditions: Spelplanen visas med korrekt struktur och kort enligt kraven K.10-K13	<ol style="list-style-type: none">1. Navigera till sidan: http://patiensduel.janinaeb.se/2. Ett nytt spel bör startas, med en kortlek, och korrekta kort-högar och spelrutor enligt kraven. Spelkort som skall vara uppvända visas med korrekta bilder och de som är vända har en standardbild som inte avslöjar vilken valör eller färg kortet har.
TF.2: Blandad kortlek Krav: K.6 Preconditions: Klara av godkänt TF.1 Postconditions:	<ol style="list-style-type: none">1. Utför TF.12. Uppmärksamma placeringen av korten på spelplanens delar3. Utför TF.1 igen4. Korten bör ha slumpats om och placeras i en annan ordning än tidigare.5. Repetera tills det är klart att korten slumpas om för varje gång
TF.3.1: Korrekt förflyttning av kort till tom spelruta från kort-hög Krav: K.8, K.17 Preconditions: TF.1, TF.4.1, TF.5.1 Postconditions: Aktuellt kort förflyttas i HTML-koden och korrekt i gränssnittet	<ol style="list-style-type: none">1. Utför TF.12. Spela tills en av spelrutorna blir tom3. Utför TF.4.14. Dra det översta kortet i pile-drop till den tomma spelrutan och släpp5. Öppna webbsidans HTML i webbgranskaren och uppmärksamma att det aktuella kortet flyttats från pile-drop till den aktuella spelrutan
TF.3.2: Felaktig förflyttning av kort utanför spelruta från kort-hög Krav: K.8 Preconditions: TF.1, TF.4.1, TF.5.1 Postconditions: Aktuellt kort dras tillbaka till sin ursprungliga plats och flyttas ej heller i HTML-koden	<ol style="list-style-type: none">1. Utför TF.12. Utför TF 4.13. Dra det översta kortet i pile-drop och släpp det utanför en spelruta4. HTMLn är oförändrad och kortet dras tillbaka till pile-drop

<p>TF.3.3: Korrekt förflyttning av kort till existerande kort på spelruta från kort-kög</p> <p>Krav: K.8, K.18 Preconditions: TF.1, TF.4.1, TF.5.1 Postconditions: Aktuellt kort har flyttats i gränssnittet och i HTML-koden.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Utför TF 4.1 tills ett korrekt kort dyker upp (ett kort i motsatt färg till ett av de aktuella korten och ett lägre i valör till samma kort) 3. Dra och släpp kortet från pile-drop till över det aktuella korrekta kortet på spelrutan 4. Öppna webbsidans HTML i webbgranskaren och uppmärksamma att det aktuella kortet flyttats från pile-drop till den aktuella spelrutan 5. Det nyligen förflyttade kortet visas ovanför kortet som ligger under, och några pixlar under det så att båda kortens valör är synlig.
<p>TF.3.4: Felaktig förflyttning av kort till existerande kort på spelruta från kort-hög</p> <p>Krav: K.8, K.18 Preconditions: TF.1, TF.4.1, TF.5.1 Postconditions: Inga förändringar i varken HTML eller gränssnitt</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Utför TF 4.1 3. Dra det översta kortet i pile-drop till ett icke giltigt kort i en spelruta (ett kort som antingen har samma färg och/eller inte är ett lägre i valör än kortet i spelrutan) 4. Det dragna kortet läggs tillbaka i pile-drop och HTMLn är oförändrad
<p>TF.4.1: Klick på kort-hög</p> <p>Krav: K.15, K.16 Preconditions: TF.1 Postconditions: Tre kort uppvända bredvid kort-högen med endast det översta dragbart</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Klicka på kort-högen 3. Öppna webbsidans HTML i webbgranskaren och uppmärksamma att tre kort-objekt har förflyttats från pile till pile-drop
<p>TF.4.2: Återställning av kort-hög</p> <p>Krav: K.15, K.16 Preconditions: TF.1, TF.4.1 Postconditions: Kort-högen återställs och innehåller alla kort tidigare från pile-drop</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Utför TF.4.1 tills kort-högen har slut på kort 3. Klicka på den tomma högen en gång 4. Korten från pile-drop återställs och läggs i kort-högen igen, både i gränssnittet och HTMLn

<p>TF.5.1: Korrekt dragning av uppvänt kort</p> <p>Krav: K.8 Preconditions: TF.1 Postconditions:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Ta tag i ett kort som visar valör och färg på bild och dra runt på spelplanen 3. Kortet följer med rörelserna
<p>TF5.2.: Felaktig dragning av nedvänt kort</p> <p>Krav: K.9 Preconditions: TF.1 Postconditions:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Ta tag i ett kort som ej visar valör och färg på bild utan visar en baksida. 3. Kortet skall ej gå att dras och kommer inte följa med rörelserna
<p>TF.6.1: Korrekt dragning av översta kort från 13-hög</p> <p>Krav: K.14 Preconditions: TF.1, TF.5.1 kan utföras Postconditions: Godkänt TF.5.1</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Utför TF.5.1 med det översta kortet från 13-högen som det aktuella kortet för godkänt resultat
<p>TF.6.2: Felaktig dragning av undre kort från 13-hög</p> <p>Krav: K.14 Preconditions: TF.1, TF.5.2 kan utföras Postconditions: Godkänt TF.5.2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Utför TF.5.2 med ett undre kort från 13-högen som det aktuella kortet för godkänt resultat
<p>TF.7.1: Korrekt dragning av enskilt kort från hög i spelruta</p> <p>Krav: K.19 Preconditions: TF.1, TF.5.1 kan utföras, TF.3.3 Postconditions: Det undre kortet ligger kvar, och det dragna kortet flyttas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 och TF.3.3 2. Ta tag i det översta kortet som nyligen las på ett annat i en spelruta och dra det runt på spelplanen 3. Det aktuella kortet följer med rörelserna
<p>TF.7.2: Korrekt dragning av flera kort i hög i spelruta</p> <p>Krav: K.19</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 och TF.3.3 2. Ta tag i det understa kortet i den aktuella spelrutan och dra runt det på spelplanen

<p>Preconditions: TF.1, TF.5.1 kan genomföras, TF.3.3 Postconditions: Båda korten flyttas</p>	<p>3. Det undre och det övre kortet följer med, och det övre visas fortfarande framför det andra</p>
<p>TF.8.1: Korrekt dragning av kort (äss) till tom äss-hög med poänggivning</p> <p>Krav: K.10, K.21 Preconditions: TF.1, TF.5.1 kan genomföras Postconditions: Äss-högen innehåller det aktuella kortet</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Spela tills ett äss dyker upp på spelplanen 3. Dra och släpp ässet till en tom äss-hög 4. Öppna webbsidans HTML i webbgranskaren och uppmärksamma att det aktuella ässet har förflyttats till den aktuella äss-högen 5. Spelarens poäng ökar med ett
<p>TF.8.2: Felaktig dragning av kort (ej äss) till tom äss-hög utan poänggivning</p> <p>Krav: K.10, K.21 Preconditions: TF.1, TF.5.1 kan genomföras Postconditions: Äss-högen innehåller inte det aktuella kortet</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Dra och släpp ett valfritt kort (ej äss) från spelplanen till en tom äss-hög 3. Öppna webbsidans HTML i webbgranskaren och uppmärksamma att det aktuella kortet inte har förflyttats till den aktuella äss-högen 4. Spelarens poäng förändras inte
<p>TF.8.3: Korrekt dragning av kort (ej äss) till äss-hög med poänggivning</p> <p>Krav: K.10, K.21 Preconditions: TF.1, TF.8.1, TF.5.1 kan genomföras Postconditions: Äss-högen innehåller det aktuella kortet</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 och TF.8.1 2. Spela vidare tills kortet med samma färg och valören över dyker upp 3. Dra och släpp det aktuella kortet till den korrekta äss-högen 4. Öppna webbsidans HTML i webbgranskaren och uppmärksamma att det aktuella kortet har förflyttats till den aktuella äss-högen 5. Spelarens poäng ökar med ett
<p>TF.8.4: Felaktig dragning av kort (ej äss) till äss-hög utan poänggivning</p> <p>Krav: K.10, K.21 Preconditions: TF.1, TF.5.1 kan genomföras Postconditions: Äss-högen innehåller inte det aktuella kortet</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 och TF.8.1 2. Dra och släpp ett valfritt kort (ej kortet med valören över det senaste i den aktuella äss-högen av samma färg) till den korrekta äss-högen 3. Öppna webbsidans HTML i webbgranskaren och uppmärksamma att det aktuella kortet inte har förflyttats till den aktuella äss-högen 4. Spelarens poäng förändras inte

<p>TF.9.1: Dubbelklick på korrekt kort flyttar till äss-hög med poänggivning</p> <p>Krav: K.23, K.21 Preconditions: TF.1 Postconditions: Äss-högen innehåller det aktuella kortet</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Spela tills ett korrekt kort som går att lägga i en äss-hög dyker upp 3. Dubbelklicka på kortet 4. Öppna webbsidans HTML i webbgranskaren och uppmärksamma att det aktuella kortet har förflyttats till någon äss-hög 5. Spelarens poäng ökar med ett
<p>TF.9.2: Dubbelklick på felaktigt kort flyttar ej till äss-hög utan poänggivning</p> <p>Krav: K.23, K.21 Preconditions: TF.1 Postconditions: Äss-högen innehåller inte det aktuella kortet</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Dubbelklicka på ett valfritt felaktigt kort (som inte passar att lägga upp i någon av äss-högarna) 3. Öppna webbsidans HTML i webbgranskaren och uppmärksamma att det aktuella kortet inte har förflyttats till någon äss-hög 4. Spelarens poäng förändras inte
<p>TF.10.1: Korrekt förflyttning av kort från 13-hög med poänggivning</p> <p>Krav: K.14, K.20 Preconditions: TF.1, TF.5.1 kan genomföras Postconditions: Poäng har givits och kortet flyttats</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 och TF.6.1 2. Släpp kortet på en korrekt spelruta 3. Öppna webbsidans HTML i webbgranskaren och uppmärksamma att det aktuella kortet har förflyttats från pile-thirteen till den aktuella spelrutan 4. Spelarens poäng ökar med två
<p>TF.10.2: Felaktig förflyttning av kort från 13-hög utan poänggivning</p> <p>Krav: K. Preconditions: TF.1, TF.5.1 kan genomföras Postconditions: Poäng ges ej och kort ej förflyttats</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 och TF.6.1 2. Släpp kortet på en felaktig spelruta 3. Öppna webbsidans HTML i webbgranskaren och uppmärksamma att det aktuella kortet inte har förflyttats från pile-thirteen till den aktuella spelrutan 4. Spelarens poäng förändras inte
<p>TF.11: Vinst vid slut på kort i 13-högen</p> <p>Krav: K.22 Preconditions: TF.1, TF.10.1 Postconditions: Spelaren har vunnit spelet. Ett meddelande om detta visas och spelaren erbjuds möjligheten att starta om spelet</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utför TF.1 2. Spela spelet och utför TF.10.1 tills 13-högen tar slut 3. Vid släpp av sista kortet från 13-högen avbryts spelet och ett meddelande dyker upp på skärmen om att spelaren vunnit spelet. 4. Den slutgiltiga poängen visas.

	5. Möjligheten att starta om spelet erbjuds
TF.12.1: Starta om spelet Krav: K.24 Preconditions: TF.1 Postconditions: Spelplanen och poängen återställs	<ol style="list-style-type: none">1. Utför TF.12. Klicka på knappen för att starta om spelet3. Bekräfta omstart av spelet4. TF.1 körs igen och spelet, korten och poängen återställs
TF.12.2: Avbryt starta om spelet Krav: K.24 Preconditions: TF.1 Postconditions: Spelplanen och poängen är kvar som tidigare	<ol style="list-style-type: none">1. Utför TF.12. Klicka på knappen för att starta om spelet3. Avbryt omstart av spelet4. Korten och poängen återställs inte, allt är kvar som tidigare