# Тест – план/ Test Plan

## “Шахматы”

## Общая информация

|  |  |
| --- | --- |
| **Информация о проекте/ Testing Summary** | |
| Название проекта/ Project Name | “Шахматы” |
| Автор/ Author | Ильясов Эмир Шухратович |
| Vk | https://vk.com/ilyasov\_emir |
| Ссылка/ Link | https://github.com/justlive12/Programming/tree/master/Coursework |
| Дата релиза/ Date | 27.05.2021 |
| Версия/ Version | 1.0.0 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Среда тестирования /Environment** | Visual Studio 2019 |
| **Предварительные действия**  **/Pre Requisites** | Запуск среды разработки Visual Studio 2019 |
| **Комментарии**  **/Comments** | - |

## Содержание тестов (сценариев) / Test Cases (Scenarios Summary)

|  |  |
| --- | --- |
| **Идентификатор**  **Test ID** | **Цель теста/Purpose of test** |
| Тест 1 | Запуск и закрытие сервера |
| Тест 2 | Запуск и закрытие клиента |
| Тест 3 | Проверка возможности подключения к серверу |
| Тест 4 | Проверка возможностей игрового меню |
| Тест 5 | Проверка работоспособности игры |

## Тест 1 - Запуск и закрытие сервера

| **Шаг**  **/Step No.** | **Действие (операция)**  **/Process (Actions)** | **Ожидаемый результат**  **/Expected Results** | **Результат**  **/Actual Results** | **Пройден**  **/не пройден/**  **не доступен\*** | **Комментарии /Notes** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | |
| 1 | Запуск сервера | Программа запускается без падений и ошибок. В папке, где находиться программа создается два файла данных. |  |  |  |
| 2 | Нажатие на кнопку «Выход» | Программа завершает свою работу |  |  |  |

## Тест 2 – Запуск и закрытие клиента

| **Шаг**  **/Step No.** | **Действие (операция)**  **/Process (Actions)** | **Ожидаемый результат**  **/Expected Results** | **Результат**  **/Actual Results** | **Пройден**  **/не пройден/**  **не доступен\*** | **Комментарии /Notes** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | |
| 1 | Запуск клиента | После запуска клиента открываются окна для ввода логина и пароля или регистрации (на выбор). |  |  | Предварительно запустить сервер.  Логин и пароль не могут быть на кириллице. |
| 2 | Нажатие на кнопку закрытия окна | Окно клиента закрывается. |  |  |  |

## Тест 3 – Проверка возможности подключения к серверу

| **Шаг**  **/Step No.** | **Действие (операция)**  **/Process (Actions)** | **Ожидаемый результат**  **/Expected Results** | **Результат**  **/Actual Results** | **Пройден**  **/не пройден/**  **не доступен\*** | **Комментарии /Notes** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | |
| 1 | В окне вход ввести данные и нажать на кнопку “Войти” | После нажатия кнопки “Войти” появится окно меню. Пользователь видит четыре кнопки: “По очереди”, “Сервер”, “Клиент”, “Статистика”. |  |  | Предварительно запустить клиент.  Используется клиент №1 |
| 2 | Запуск второго клиента. Зарегистрировать второго пользователя и войти. | Вторая копия программы также запускается корректно, пользователь видит на втором окне все то же самое, что и на первом. |  |  | Используется клиент №2 |

## Тест 4 – Проверка возможностей игрового меню

| **Шаг**  **/Step No.** | **Действие (операция)**  **/Process (Actions)** | **Ожидаемый результат**  **/Expected Results** | **Результат**  **/Actual Results** | **Пройден**  **/не пройден/**  **не доступен\*** | **Комментарии /Notes** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | |
| 1 | Запуск игры на одном клиенте, нажатие на кнопку «По очереди» | Будет отображено игровое поле в первом клиенте, будет доступна возможность ходить фигурами черного и белого цвета. |  |  | Используется клиент №1 |
| 2 | Нажать на кнопку закрыть | Откроется окно меню |  |  |  |
| 3 | Нажать на кнопку «Сервер», ввести название комнаты, и снова нажать на кнопку «Сервер» | Появиться либо сообщение «No», если комната с таким названием уже существует, либо сообщение «Ok», если комната успешно создана и ждет подключения второго игрока |  |  | Используется клиент №1 |
| 4 | Нажать на кнопку «Клиент», ввести название комнаты, и снова нажать на кнопку «Клиент» | На первом и втором клиентах появятся окна с игровыми полями |  |  | Используется клиент №2 |
| 5 | Нажать на кнопку закрыть на обоих клиентах | Откроется игровое меню |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6 | Нажать на кнопку «Статистика» | Откроется окно с топ десятью игроками |  |  |  |

## Тест 5 – Проверка работоспособности игры

| **Шаг**  **/Step No.** | **Действие (операция)**  **/Process (Actions)** | **Ожидаемый результат**  **/Expected Results** | **Результат**  **/Actual Results** | **Пройден**  **/не пройден/**  **не доступен\*** | **Комментарии /Notes** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | |
| 1 | До начла партии, нажать левой кнопкой мыши на белую пешку и выбрать другую фигуру | Пешка должна поменяться на выбранную фигуру (если хватит очков для смены фигуры) |  |  | Должно быть как минимум 15 очков у игрока |
| 2 | Для начала партии на обоих клиентах нажать на кнопку готовности в правом верхнем углу | Появиться возможность ходить белыми фигурами, а после хода белых черными |  |  |  |
| 3 | Зажать левой кнопкой фигуру белого цвета и попробовать перетащить на другую ячейку | Фигура перейдет на другую ячейку, если переход допускается правилами игры в шахматы |  |  |  |
| 4 | Попробовать сыграть партию в шахматы и проверить правильность ходов каждой фигуры | Фигуры должны перемещаться в соответствии с шахматными правилами, после завершения партии появиться сообщение об выигрыше у победителя и сообщение об окончании у проигравшего |  |  |  |
| 5 | Закрыть окна с сообщениями | Возврат в главное меню |  |  |  |