
Akademia Górniczo Hutnicza
Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej
Inżynieria oprogramowania
2012/2013



Zespół projektowy:
Kamil Gzyl
Roksana Gamziuk
Piotr Barnuś

RISK
Wyniki testów

Wersja 1.0

RISK	Wersja: 1.0
Wyniki testów	Data: 17.01.2013
WT_1	

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
17.01.2013	1.0	Wyniki testów	Roksana Gamziuk

RISK	Wersja: 1.0
Wyniki testów	Data: 17.01.2013
WT_1	

Spis treści

1.	Wprowadzenie	4
1.1	Cel	4
1.2	Zakres	4
1.3	Pojęcia	4
1.4	Odniesienia	4
1.5	Streszczenie	4
2.	Różnice	4
3.	Podsumowanie rezultatów	4

RISK	Wersja: 1.0
Wyniki testów	Data: 17.01.2013
WT_1	

Wyniki testów

1. Wprowadzenie

Niniejszy dokument przedstawia wyniki testów gry Ryzyko.

1.1 Cel

Sprawdzenie poprawności działania aplikacji.

1.2 Pojęcia

Wszystkie użyte w tym dokumencie pojęcia zostały opisane w *Słowniku*.

1.3 Odniesienia

Wszystkie odniesienia znajdują się w dokumentach:

- 02_RISK_sownik.pdf
- 09_RISK_plan_testow.pdf

1.4 Streszczenie

Dokument ten zawiera opis przeprowadzonych testów wraz z wykrytymi błędami oraz błędami, które zostały usunięte.

2. Różnice

Brak różnic. Zrealizowano wszystkie założone cele.

3. Podsumowanie rezultatów

3.1 Test menu głównego

3.1.1 Wybór graczy i podanie ich imion

Test ten wypadł bardzo pomyślnie. Można wybrać dowolną ilość graczy, podać ich imiona i rozpocząć rozgrywkę. Po rozpoczęciu rozgrywki wszystko wyświetla się tak jak powinno. Jeśli użytkownik pozostawi puste miejsce w polu z nazwą gracza, to zostanie mu automatycznie przypisana nazwa Gracz ... (tutaj znajduje się pierwszy wolny numer).

3.1.2 Wybór koloru gracza

Po zaznaczeniu kolejnego gracza domyślnie ustawiany jest następny wolny kolor, tak aby kolory się nie powtarzały. Jednak, gdy użytkownik rozwinie menu z kolorami, to pokazane zostają wszystkie kolory, nawet te już zajęte. Jednak, gdy użytkownicy wybiorą takie same kolory i rozpoczną grę, wtedy pojawi się komunikat o błędzie, iż wybrano niewłaściwe kolory. Zatem wszystko działa poprawnie.

3.1.3 Przycisk *Do boju!*

Przycisk ten został przetestowany dla każdej możliwej ilości graczy i za każdym razem działał prawidłowo, rozpoczynając rozgrywkę.

3.1.4 Przycisk *Zamknij*

Przycisk ten również działał w każdej sytuacji.

RISK	Wersja: 1.0
Wyniki testów	Data: 17.01.2013
WT_1	

3.2 Plansza gry

3.2.1 Zaznaczanie terytoriów

Podczas rozgrywki nastąpiła próba zaznaczenia wszystkich istniejących regionów, która zakończyła się sukcesem. Dla każdego regionu przy kliknięciu na jego obszarze, zostaje on wybrany.

3.2.2 Przycisk *Koniec tury*

Przycisk ten działa prawidłowo, za każdym razem wywołując następną fazę gry.

3.2.3 Menu z ilością wojsk

Menu to pojawia się w dwóch przypadkach: przy zdobyciu wrogiego terenu i przy przemieszczaniu wojsk między własnymi terytoriami. Przypadek ze zdobyciem terenu po walce został szczegółowo opisany w podpunkcie 3.2.4. Natomiast w przypadku przemarszu wojsk wszystko działa jak należy. Możemy wybrać ilość wojsk jakie mają zostać umieszczone na wybranym obszarze w zależności od liczby wojsk z terenu, z którego chcemy je przenieść. Liczba wojsk możliwa do umieszczenia na nowym obszarze jest o 1 mniejsza od liczby wojsk na początkowym obszarze, gdyż nie można pozostawić tamtego terenu bez ochrony. Przycisk *Ok* działa tak jak powinien, wykonując przemieszczenie wojsk. Tak samo przycisk *Anuluj* spełnia swoje założenie – anuluje on akcję związaną z przemieszczeniem na dany teren.

3.2.4 Wymiana kart Ryzyka

Menu z możliwością wymiany kart Ryzyka pojawia się prawidłowo – tylko wtedy, gdy gracz posiada przynajmniej jedną kartę. W ciągu wielu testowych rozgrywek wszystkie przyciski działały jak należy. Jeśli gracz nie miał wymaganych kart, to przyciski wymiany były niedostępne. Gdy zostało spełnione któreś z wymagań, przycisk stawał się dostępny do naciśnięcia.

3.2.5 Przejęcie regionu

Wybór ilości wojsk oraz działanie przycisku *Ok* było prawidłowe, tak jak to opisano we wcześniejszym punkcie. Jednak dla tego przypadku dostępny był przycisk *Anuluj*, który cofał akcję i ustawiał wojsko na zdobytym terenie na 0. Jednak błąd ten został wychwycony i poprawiony. W ostatecznej wersji gry został on zablokowany dla tego przypadku.

3.2.6 Poprawność zwycięstwa i porażki

Przeprowadzono kilka rozgrywek z różną ilością graczy, aby sprawdzić, czy wyświetlane komunikaty z imionami graczy zwyciężczych i przegranych są prawidłowe. Wszystko wyświetlało się jak powinno.