

---

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



**Zespół projektowy:**  
Kamil Gzyl  
Roksana Gamziuk  
Piotr Barnuś

---

# **RISK Plan testów**

**Wersja 1.1**

RISK	Wersja: 1.1
Plan testów	Data: 17.01.2013
PT_1	

## Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
12.01.2013	1.0	Wstępny plan testów	Roksana Gamziuk
17.01.2013	1.1	Dodanie kolejnych testów	Roksana Gamziuk

RISK	Wersja: 1.1
Plan testów	Data: 17.01.2013
PT_1	

## Spis treści

1.	Wprowadzenie	4
1.1	Cel	4
1.2	Tło	4
2.	Testowane obiekty	4
2.1	Pierwsze okno dialogowe - menu	4
2.1.1	Wybór graczy i ich imion	4
2.1.2	Wybór koloru gracza	4
2.1.3	Przycisk <i>Do boju!</i>	4
2.1.4	Przycisk <i>Zamknij</i>	4
2.2	Plansza gry	4
2.2.1	Zaznaczenie terytoriów	4
2.2.2	Przycisk <i>Koniec tury</i>	4
2.2.3	Menu z ilością wojsk	5
2.2.4	Wymiana kart Ryzyka	5
2.2.5	Przejęcie regionu	5
2.2.6	Poprawność zwycięstwa i porażki	5
3.	Strategia testów	5
3.1	Rodzaje testów	5
3.1.1	Test okien dialogowych	5

RISK	Wersja: 1.1
Plan testów	Data: 17.01.2013
PT_1	

# Plan testów

## 1. Wprowadzenie

### 1.1 Cel

Celem tego dokumentu jest wyznaczenie elementów projektu, które powinny zostać przetestowane.

### 1.2 Tło

Gra Ryzyko będzie zawierała kilka okien dialogowych, zawierających wiele przycisków i pól do uzupełnienia, które zostaną przetestowane.

## 2. Testowane obiekty

Ta sekcja zawiera elementy gry Ryzyko, które zostaną przetestowane.

### 2.1 Pierwsze okno dialogowe - menu

Pierwszym testowanym elementem będzie pierwsze okno dialogowe, czyli okno, które użytkownik zobaczy po uruchomieniu gry. Jest to menu, w którym użytkownik może podać swoją nazwę użytkownika, wybrać kolor i rozpocząć rozgrywkę, bądź też wyjść z gry.

#### 2.1.1 Wybór graczy i podanie ich imion

Pierwszym testowanym elementem menu jest pole z wyborem graczy i ich imion. Ważne, aby nie można było pozostawić pustego miejsca i rozpocząć grę. Domyślnie ustawieni są dwaj gracze, ważne jednak, aby można było dodać ich większą ilość.

#### 2.1.2 Wybór koloru gracza

Kolejnym testowanym elementem jest wybór koloru gracza. Pierwszy gracz może wybrać swój kolor spośród 10 różnych kolorów, jednak każdy następny musi wybrać inny kolor. Dlatego testowana będzie dostępność kolorów dla wielu graczy.

#### 2.1.3 Przycisk *Do boju!*

Testowanie przycisku *Do boju!* odpowiadającego za rozpoczęcie rozgrywki.

#### 2.1.4 Przycisk *Zamknij*

Testowanie przycisku *Zamknij* odpowiadającego za wyjście z gry.

### 2.2 Plansza gry

Kolejnym obiektem do testowania będzie plansza gry, która pojawia się po wciśnięciu przycisku *Do boju!* Plansza ta przedstawia mapę świata z podziałem na terytoria, które można kliknąć i zaznaczyć. Na planszy tej pojawia się także przycisk *Zakończ turę*.

#### 2.2.1 Zaznaczanie terytoriów

Pierwszym testowanym elementem z tej sekcji będzie mapa świata i jej poszczególne terytoria. Ważne jest, aby można było zaznaczyć każde terytorium dostępne na mapie.

#### 2.2.2 Przycisk *Koniec tury*

Przetestowany zostanie przycisk *Koniec tury*, aby sprawdzić czy działa on należycie i czy gra po jego naciśnięciu przechodzi do następnej tury.

RISK	Wersja: 1.1
Plan testów	Data: 17.01.2013
PT_1	

### 2.2.3 Menu z ilością wojsk

Następnie przetestowane zostanie menu z wyborem ilości wojsk, które mają zostać umieszczone na danym terytorium. Zostanie sprawdzone, czy dostępna ilość wojska zgadza się z prawdziwą ilością wojsk gracza i czy nie można wpisać złego wyniku. Zostaną przetestowane także przyciski znajdujące się w tym menu: przycisk *Ok* i *Anuluj*.

### 2.2.4 Wymiana kart Ryzyka

Kolejnym testowanym elementem gry jest menu z wymianą kart Ryzyka. Ważne jest, aby przyciski *Wymień trzy jednakowe* i *Wymień trzy różne* były niedostępne w przypadku braku posiadania wymaganych kart, natomiast w przypadku gdy warunki są spełnione, przyciski powinny być dostępne i powinny dodawać określoną liczbę wojsk.

### 2.2.5 Przejęcie regionu

Będzie to test przejęcia regionu po wygranej walce gracza. Gdy gracz pokona wszystkie wojska przeciwnika na określonym terytorium, to zdobywa terytorium i otwiera się wtedy menu z ilością wojska, które ma zostać umieszczone na tym terytorium. Ważne jest, aby ilość wojska była większa od 0, gdyż terytorium nie może pozostać bez ochrony. Ważne jest również, aby nie można było anulować akcji, pozostawiając ilość wojsk równą 0.

### 2.2.6 Poprawność zwycięstwa i porażki

Po wygraniu przez jednego gracza rozgrywki pojawiają się komunikaty o tym, który gracz wygrał, a którzy gracze przegrali. Zostanie sprawdzone, czy ich imiona się zgadzają z faktyczną sytuacją.

## 3. Strategia testów

Poniżej przedstawiono wszystkie sposoby testowania elementów gry Ryzyko.

### 3.1 Rodzaje testów

#### 3.1.1 Test okien dialogowych

Cel testu:	Sprawdzenie poprawności działania wszystkich przycisków i pól do uzupełnienia, a także sprawdzenie prawidłowości działania gry po ich wyborze.
Sposób testowania:	Stworzenie przykładowych graczy i uzupełnienie wszystkich pól, a także wybór każdej z opcji. Sprawdzenie działania wszystkich przycisków.
Kryteria zakończenia:	Działania przycisków zgodne z zamierzeniami, prawidłowe przejście do rozgrywki.
Kryteria dodatkowe:	Sprawdzenie działania programu przy nieodpowiednim uzupełnieniu pól.