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



Zespół projektowy:
Kamil Gzyl
Roksana Gamziuk
Piotr Barnuś

RISK Plan testów

Wersja 1.0

RISK	Wersja: 1.0
Plan testów	Data: 12.01.2013
PT_1	

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
12.01.2013	1.0	Wstępny plan testów	Roksana Gamziuk

RISK	Wersja: 1.0
Plan testów	Data: 12.01.2013
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	Wybór rozdzielczości	4
2.1.4	Przycisk <i>Do boju!</i>	4
2.1.5	Przycisk <i>Zamknij</i>	4
3.	Strategia testów	5
3.1	Rodzaje testów	5
3.1.1	Test okien dialogowych	5

RISK	Wersja: 1.0
Plan testów	Data: 12.01.2013
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, zmienić rozdzielczość 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 imiona były unikatowe i aby nie można było pozostawić pustego miejsca i rozpocząć grę. Domyślnie ustawieni są dwaj gracza, 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 Wybór rozdzielczości

Następną testowaną opcją jest wybór rozdzielczości ekranu i poprawność działania gry po jego wybraniu.

2.1.4 Przycisk *Do boju!*

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

2.1.5 Przycisk *Zamknij*

Testowanie przycisku *Zamknij* odpowiadającego za wyjście z gry.

RISK	Wersja: 1.0
Plan testów	Data: 12.01.2013
PT_1	

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.