
AGH Kraków
Karol Haiduk
Magdalena Szkółka
Sylwester Tomaszewski

Rogalik
Plan testów

Wersja 1.0

Rogalik	Wersja: 1.0
Plan testów	Data: 16/11/2012

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
16/10/2012	1.0	Utworzenie dokumentu.	Karol Haiduk

Rogalik	Wersja: 1.0
Plan testów	Data: 16/11/2012

Spis treści

1.Wprowadzenie	4	
1.1Cel		4
1.2Zakres		4
1.3Pojęcia		4
1.4Odniesienia		4
1.5Streszczenie		4
2.Testowane obiekty	4	
3.Strategia testów	4	
3.1Rodzaje testów		4
3.1.1A		4

Rogalik	Wersja: 1.0
Plan testów	Data: 16/11/2012

Plan testów

1. Wprowadzenie

1.1 Cel

Dokument ten ma na celu usprawnienie procesu testowania projektu poprzez wypunktowanie składających się niego elementów i testów pozwalających na ich sprawdzenie ich poprawnego działania.

1.2 Tło

Wszystkie wymienione tutaj testy dotyczą programu (gry), końcowego produktu projektu utworzenia gry RPG na zaliczenie przedmiotu Inżynieria Oprogramowania.

1.3 Zakres

Planuje się przetestowane pod kątem poprawnego (zgodnego z wymaganiami funkcjonalnymi) działania wynikowego programu wykonywalnego. Ze względu na prostotę projektu nie przewiduje się testowania innych składników.

2. Testowane obiekty

Testowaniu podlegają następujące funkcjonalności:

Funkcjonalność	Wymagane zachowanie
Działanie menu	Wszystkie elementy menu są poprawnie wyświetlane, możliwe do wybrania, a po wybraniu wykonywana jest akcja odpowiadające opisowi
Wyświetlanie świata gry	Wybrany fragment świata jest poprawnie wyświetlany: kafelki mapy i postacie, wyświetlana jest minimapa, elementy nakładają się w odpowiedniej kolejności
Działanie interfejsu ekwipunku	Wyświetlane są przedmioty posiadane przez postać, można wybrać przedmioty do użycia w danym momencie (eliksiry) i jako uzbrojenie.
Działanie interfejsu statystyk	Wyświetlane są statystyki postaci, istnieje możliwość zmiany punktów doświadczenia na statystyki, w przypadku braku wystarczającej ilości punktów doświadczenia nie ma możliwości rozwoju statystyk.
Generowanie świata	Generowany świat posiada przewidywane elementy dostępne dla postaci (nie ma zamkniętych terenów przypadkowo niedostępnych dla gracza)
Zapis i wczytywanie świata	Cały świat gry: mapa, postacie, przedmioty i statystyki gracza są prawidłowo i kompletnie zapisywane i wczytywane.
Wpływ statystyk i przedmiotów na zachowanie postaci	Elementy pozwalające na zmianę mechaniki postaci (takie jak statystyki, eliksiry, broń) w odpowiednim stopniu i bez niepożądanych efektów wpływają na odpowiadające danemu elementowi fragmenty mechaniki.
Działanie interfejsu rozmowy z NPC	Wypowiedzi i możliwe opcje dialogowe zależą od wcześniejszych rozmów w NPC, możliwość przejścia do handlu.
Działanie interfejsu handlu z NPC	Możliwość zakupu jedynie przy posiadaniu wystarczającej ilości złota
Mechanika walki z przeciwnikami	Wybrani przeciwnicy mają możliwość spontanicznego ataku, Obrażenia postaci gracza zależą od statystyk przeciwnika i vice versa.

Rogalik	Wersja: 1.0
Plan testów	Data: 16/11/2012

3. Strategia testów

3.1 Rodzaje testów

3.1.1 Test funkcjonalny

Cel testu	Zapewnienie właściwej funkcjonalności testowanego elementu z wymaganiami.
Sposób testowania	Wykonanie poszczególnych przypadków użycia w prawidłowy i nieprawidłowy sposób. Sprawdzenie poprawności wyników danego działania poprzez logi lub specjalny tryb gry.
Kryteria zakończenia	Wszystkie funkcjonalności działają zgodnie z stawianymi im wymaganiami
Kryteria dodatkowe	