

Tesztelési dokumentáció

A program legelején meg kell adnia a felhasználónak a felhasználónevet. A felhasználónév csak ékezet nélküli betűket és számokat tartalmazhat. Ezt a program kezeli és, ha a felhasználó nem megfelelő nevet ír be hibát dob, majd újra kéri a felhasználónevet. A programot kipróbáltam ékezetes betűkkel, egyéb karakterekkel, fájl vége jellel. Ezeket a program helyesen kezelte. Túl hosszú felhasználónév megadása esetén is helyesen működik a program.

A program menüjében a fel, le nyilakra és az enter billentyűleütésre helyesen működik a program. A jobb felső sarokban lévő x-re kilép.

Teszteltem azt, hogy mit csinál, ha nem létezik az Eredmenyek.txt fájl. Ha nem sikerül beolvasni a fájlt, akkor az eredmények menüpontban kiírja, hogy nincsenek még eredmények, ha létezik, akkor kilistázza az eredményeket. Ha több eredmény van tárolva, mint 10, akkor csak a legjobb tízet listázza ki.

A játékban a fel, le nyilakra, a space billentyűre, az egérmozdulatokra és az egérekattintásokra helyesen működik. A fel, le nyilakra az ágyú csöve fel, illetve lefele mozdul. Ha falhoz ér a cső, azaz 90 fokkal elfordul, akkor megáll, és nem fordul át. Ha a kilőtt töltés nekiütközik egy fix töltésnek, egy akadálnak, vagy a pálya szélének, akkor megáll és a felhasználó újra próbálkozhat.

Ha a mozgó töltés a célnak ütközik, akkor a pálya sikerült és a program továbbugrik a következő pályára, illetve az utolsó pályánál kilép a menübe.

A felhasználható töltések elhelyezésénél, ha a felhasználó rákattint egy töltésre és a kurzort leviszi a pályáról, vagy a felső sáv fölé viszi, akkor a töltés megáll a pálya szélén, illetve a pályát határoló vonalnál. Ha a felhasználó egy töltést egy másik töltésre akar helyezni vagy a célra, akkor a program azt visszadobja, és nem helyezi el. Ha a bal sávon belül marad a kurzor, akkor szintén visszadobja a töltést és nem helyezi el.

Az utolsó pálya után írja ki a program fájlba az eredményt. Próbáltam nem létező fájlal, kitöltött fájlal. A program rendezve teszi bele a fájlba az új eredményt. Ha egy felhasználó játszott és utána megnyitja az eredmények menüpontot, akkor láthatja az eredményét, feltéve, hogy benne van a legjobb tízben. Ha már korábban is játszott egy felhasználó, akkor az eredmény helyesen felülíródik.