

|  |   |
|--|---|
| Идентификатор (ID)   | 01  |
| Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description) | Проверка работоспособности в операционной системе Windows   |
| Сценарий(Scenario Instructions)                                  | 1. Запустить в Windows файл с игрой.<br>2. Ввести имя в соответствующей строке вверху окна.<br>3. Нажать на кнопку «Start server».<br>4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями.<br>5. Выйти из игры. |
| Ожидаемый результат (Expected Result)                            | Корректный запуск игры, создание игрового поля и поиск сервера.   |
| Фактический результат (Actual Result)                            |   |
| Оценка (Pass/Fail indication)                                    |   |

|  |   |
|--|---|
| Идентификатор (ID)   | 02  |
| Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description) | Проверка работоспособности в операционной системе Linux   |
| Сценарий(Scenario Instructions)                                  | 1. Запустить в Linux файл с игрой.<br>2. Ввести имя в соответствующей строке вверху окна.<br>3. Нажать на кнопку «Start server».<br>4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями.<br>5. Выйти из игры. |
| Ожидаемый результат (Expected Result)                            | Корректный запуск игры, создание игрового поля и поиск сервера.   |
| Фактический результат (Actual Result)                            |   |
| Оценка (Pass/Fail indication)                                    |   |

|  |  |
|--|--|
| Идентификатор (ID)   | 03   |
| Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description) | Проверка возможности хода пешкой   |
| Сценарий(Scenario Instructions)                                  | 1. Запустить в Windows файл с игрой.<br>2. Ввести имя в соответствующей строке вверху окна.<br>3. Нажать на кнопку «Start server».<br>4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями.<br>5. Передвинуть любую пешку на две клетки вперёд на любом из полей.<br>6. Передвинуть любую другую пешку на одну клетку вперёд. |

|  |  |
|--|--|
| Ожидаемый результат<br>(Expected Result) | Перемещение пешек на две и одну клетки соответственно. |
| Фактический результат<br>(Actual Result) |  |
| Оценка (Pass/Fail indication)            |  |

|  |   |
|--|---|
| Идентификатор (ID)   | 04  |
| Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description) | Проверка возможности хода конём   |
| Сценарий(Scenario Instructions)                                  | 1. Запустить в Windows файл с игрой.<br>2. Ввести имя в соответствующей строке сверху окна.<br>3. Нажать на кнопку «Start server».<br>4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями.<br>5. Передвинуть любого коня в соответствии с правилами игры. |
| Ожидаемый результат<br>(Expected Result)                         | Перемещение коня на выбранную клетку.   |
| Фактический результат<br>(Actual Result)                         |   |
| Оценка (Pass/Fail indication)                                    |   |

|  |   |
|--|---|
| Идентификатор (ID)   | 05  |
| Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description) | Проверка возможности хода слоном  |
| Сценарий(Scenario Instructions)                                  | 1. Запустить в Windows файл с игрой.<br>2. Ввести имя в соответствующей строке сверху окна.<br>3. Нажать на кнопку «Start server».<br>4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями.<br>5. Передвинуть пешку, стоящую по диагонали от любого из слонов на полях<br>6. Передвинуть слона на выбранную позицию. |
| Ожидаемый результат<br>(Expected Result)                         | Перемещение слона на выбранную клетку.  |
| Фактический результат<br>(Actual Result)                         |   |
| Оценка (Pass/Fail indication)                                    |   |

|  |                                  |
|--|----------------------------------|
| Идентификатор (ID)   | 06                               |
| Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description) | Проверка возможности хода ладьёй |

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| Title / Description)                  |  |
| Сценарий(Scenario Instructions)       | / 1. Запустить в Windows файл с игрой.<br>2. Ввести имя в соответствующей строке сверху окна.<br>3. Нажать на кнопку «Start server».<br>4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями.<br>5. Передвинуть любую пешку по краям карты на две клетки вперёд.<br>6. Передвинуть ладью по вертикали вслед за данной пешкой.<br>7. Передвинуть ладью по горизонтали. |
| Ожидаемый результат (Expected Result) | Корректное отображение ходов ладьёй на поле.   |
| Фактический результат (Actual Result) |  |
| Оценка (Pass/Fail indication)         |  |

|  |   |
|--|---|
| Идентификатор (ID)   | 07  |
| Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description) | Проверка правильности работы механизма «съедения» фигур и использования «резерва»   |
| Сценарий(Scenario Instructions)                                  | / 1. Запустить в Windows файл с игрой.<br>2. Ввести имя в соответствующей строке сверху окна.<br>3. Нажать на кнопку «Start server».<br>4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями.<br>5. Передвинуть любую пешку на две клетки вперёд на любом из полей.<br>6. Сделать ход конём с противоположной стороны в направлении пешки.<br>7. «Съесть» пешку конём.<br>8. Проверить появление пешки в резерве соседнего игрового поля.<br>9. Выставить данную пешку на соседнее игровое поле. |
| Ожидаемый результат (Expected Result)                            | Перемещение пешки из одного игрового поля на другое в результате указанных действий.  |
| Фактический результат (Actual Result)                            |   |
| Оценка (Pass/Fail indication)                                    |   |

|  |  |
|--|--|
| Идентификатор (ID)   | 08   |
| Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description) | Проверка возможности сделать невозможный ход   |
| Сценарий(Scenario Instructions)                                  | / 1. Запустить в Windows файл с игрой.<br>2. Ввести имя в соответствующей строке сверху окна.<br>3. Нажать на кнопку «Start server».<br>4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями. |

|  |   |
|--|---|
|  | 5. Сделать ход королём на любую свободную клетку. |
| Ожидаемый результат<br>(Expected Result) | Некорректный ход не должен быть выполнен.         |
| Фактический результат<br>(Actual Result) |   |
| Оценка (Pass/Fail indication)            |   |

|  |   |
|--|---|
| Идентификатор (ID)   | 09  |
| Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description) | Проверка создания клиента без введённого имени пользователя   |
| Сценарий(Scenario Instructions)                                  | 1. Запустить в Windows файл с игрой.<br>2. Не вводя имя в соответствующей строке сверху окна, нажать на кнопку «Start client».<br>3. Убедиться в появлении окна с просьбой ввести имя.<br>4. Нажать на кнопку «ОК». |
| Ожидаемый результат<br>(Expected Result)                         | Корректная реакция игры на ошибочные действия пользователя, выражаемая в соответствующем окне.  |

|  |   |
|--|---|
| Идентификатор (ID)   | 10  |
| Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description) | Проверка создания сервера без введённого имени пользователя   |
| Сценарий(Scenario Instructions)                                  | 1. Запустить в Windows файл с игрой.<br>2. Не вводя имя в соответствующей строке сверху окна, нажать на кнопку «Start server».<br>3. Убедиться в появлении окна с просьбой ввести имя.<br>4. Нажать на кнопку «ОК». |
| Ожидаемый результат<br>(Expected Result)                         | Корректная реакция игры на ошибочные действия пользователя, выражаемая в соответствующем окне.  |

|  |   |
|--|---|
| Идентификатор (ID)   | 11  |
| Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description) | Проверка эффективности системы  |
| Сценарий(Scenario Instructions)                                  | 1. Запустить в Windows файл с игрой.<br>2. Ввести имя в соответствующей строке сверху окна.<br>3. Нажать на кнопку «Start server».<br>4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями.<br>5. Запустить диспетчер задач Windows.<br>6. Проверить потребление игрой оперативной памяти. |
| Ожидаемый результат  | Игра должна использовать не более 150 МБ оперативной памяти.  |

|  |  |
|--|--|
| (Expected Result)                        |  |
| Фактический результат<br>(Actual Result) |  |
| Оценка (Pass/Fail<br>indication)         |  |