

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. 2. Ввести имя в соответствующей строке вверху окна. 3. Нажать на кнопку «Start server». 4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями. 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. 2. Ввести имя в соответствующей строке вверху окна. 3. Нажать на кнопку «Start server». 4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями. 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. 2. Ввести имя в соответствующей строке вверху окна. 3. Нажать на кнопку «Start server». 4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями. 5. Передвинуть любую пешку на две клетки вперёд на любом из полей. 6. Передвинуть любую другую пешку на одну клетку вперёд.

Ожидаемый результат (Expected Result)	Перемещение пешек на две и одну клетки соответственно.
Фактический результат (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. 2. Ввести имя в соответствующей строке сверху окна. 3. Нажать на кнопку «Start server». 4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями. 5. Передвинуть любого коня в соответствии с правилами игры.
Ожидаемый результат (Expected Result)	Перемещение коня на выбранную клетку.
Фактический результат (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. 2. Ввести имя в соответствующей строке сверху окна. 3. Нажать на кнопку «Start server». 4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями. 5. Передвинуть пешку, стоящую по диагонали от любого из слонов на полях 6. Передвинуть слона на выбранную позицию.
Ожидаемый результат (Expected Result)	Перемещение слона на выбранную клетку.
Фактический результат (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. 2. Ввести имя в соответствующей строке сверху окна. 3. Нажать на кнопку «Start server». 4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями. 5. Передвинуть любую пешку по краям карты на две клетки вперёд. 6. Передвинуть ладью по вертикали вслед за данной пешкой. 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. 2. Ввести имя в соответствующей строке сверху окна. 3. Нажать на кнопку «Start server». 4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями. 5. Передвинуть любую пешку на две клетки вперёд на любом из полей. 6. Сделать ход конём с противоположной стороны в направлении пешки. 7. «Съесть» пешку конём. 8. Проверить появление пешки в резерве соседнего игрового поля. 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. 2. Ввести имя в соответствующей строке сверху окна. 3. Нажать на кнопку «Start server». 4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями.

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

Идентификатор (ID)	09
Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description)	Проверка создания клиента или сервера без введённого имени пользователя
Сценарий(Scenario Instructions)	1. Запустить в Windows файл с игрой. 2. Не вводя имя в соответствующей строке вверху окна, нажать на кнопку «Start server». 3. Убедиться в появлении окна с просьбой ввести имя. 4. Нажать на кнопку «ОК». 5. Не вводя имя в соответствующей строке вверху окна, нажать на кнопку «Start client». 6. Убедиться в появлении окна с просьбой ввести имя.
Ожидаемый результат (Expected Result)	Корректная реакция игры на ошибочные действия пользователя, выражаемая в соответствующем окне.
Фактический результат (Actual Result)	
Оценка (Pass/Fail indication)	

Идентификатор (ID)	10
Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description)	Проверка эффективности системы
Сценарий(Scenario Instructions)	1. Запустить в Windows файл с игрой. 2. Ввести имя в соответствующей строке вверху окна. 3. Нажать на кнопку «Start server». 4. Убедиться в появлении окна с игровыми полями. 5. Запустить диспетчер задач Windows. 6. Проверить потребление игрой оперативной памяти.
Ожидаемый результат (Expected Result)	Игра должна использовать не более 150 МБ оперативной памяти.
Фактический результат (Actual Result)	
Оценка (Pass/Fail indication)	