|  |  |
| --- | --- |
| 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) | Игра запускается, осуществляет поиск сервера и создаёт игровые поля. |
| Оценка (Pass/Fail indication) | Pass |

|  |  |
| --- | --- |
| 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) | Игра запускается, осуществляет поиск сервера и создаёт игровые поля. |
| Оценка (Pass/Fail indication) | Pass |

|  |  |
| --- | --- |
| 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) | Пешка перемещается в соответствии с тестовыми требованиями. |
| Оценка (Pass/Fail indication) | Pass |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 вверху 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) | Конь перемещается в соответствии с тестовым требованием. |
| Оценка (Pass/Fail indication) | Pass |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 вверху 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) | Слон перемещается в соответствии с тестовым требованием. |
| Оценка (Pass/Fail indication) | Pass |

|  |  |
| --- | --- |
| Идентификатор (ID) | 06 |
| Назначение (название / описание) (Purpose / Title / Description) | Проверка возможности хода ладьёй |
| 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 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) | Ладья перемещается в соответствии с тестовым требованием. |
| Оценка (Pass/Fail indication) | Pass |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 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. 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) | Корректная работа игры в случае «съедения» фигур, помещения их в «резерв» и извлечением оттуда. |
| Оценка (Pass/Fail indication) | Pass |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 вверху 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) | Король переместился на выбранную клетку. |
| Оценка (Pass/Fail indication) | Fail |

|  |  |
| --- | --- |
| 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.  2. Не вводя имя в соответствующей строке вверху окна, нажать на кнопку «Start client».  3. Убедиться в появлении окна с просьбой ввести имя.  4. Нажать на кнопку «OK». |
| Ожидаемый результат (Expected Result) | Корректная реакция игры на ошибочные действия пользователя, выражаемая в соответствующем окне. |
| Фактический результат (Actual Result) | Появление окна с просьбой ввести имя. |
| Оценка (Pass/Fail indication) | Pass |

|  |  |
| --- | --- |
| 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.  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 «OK». |
| Ожидаемый результат (Expected Result) | Корректная реакция игры на ошибочные действия пользователя, выражаемая в соответствующем окне. |
| Фактический результат (Actual Result) | Появление окна с просьбой ввести имя. |
| Оценка (Pass/Fail indication) | Pass |

|  |  |
| --- | --- |
| Идентификатор (ID) | 11 |
| 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) | Игра использует от 90 до 120 МБ оперативной памяти. |
| Оценка (Pass/Fail indication) | Pass |