ID: 1

Name: Ошибка при выборе решения

Preconditions:

1. запустить приложение

Description:

Steps:

1. выбрать из поля “Choose Decision” решение со значением “48”

Actual results: Появление об ошибке

Expected result: Программа должна вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток с выбранным решением.

Priority: 5

Severity: 3

Attachments:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, диаграмма, число

Автоматически созданное описание

Рисунок 1 – Ошибка при выборе 48 решения

ID: 2

Name: Ошибочная позиция после ее выбора

Preconditions:

1. запустить приложение

Description:

Steps:

1. открыть меню “File”
2. выбрать и нажать на “Select Start Position”
3. на игровом поле выбрать 1 строку 2 столбец
4. нажать на этот квадрат

Actual results: фигура переместилась на 2 строку 1 столбец.

Expected result: при выборе стартовой позиции на поле должна отобразиться фигура там, где была выбрана.

Priority: 4

Severity: 5

Attachments:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, диаграмма, число

Автоматически созданное описание

Рисунок 2 – Появление фигуры в ошибочном месте

ID: 3

Name: Ошибочная пауза между ходами

Preconditions:

1. запустить приложение
2. открыть в меню “File” окно “Options…”

Description:

Steps:

1. в поле “Delay Between Moves, ms” выставить значение “3000”
2. Поставить флажок в поле “Show Graphics during Calculations”
3. нажать на кнопку “OK”

Actual results: После нажатия кнопки “OK” программа показывает сразу с 2 вариантов ходов и потом все остальные варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток с 8000 ms задержкой.

Expected result: После нажатия кнопки “OK” программа должна вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток с 3000 ms задержкой.

Priority: 3

Severity: 1

Attachments:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, диаграмма, число

Автоматически созданное описание

Рисунок 3 – Неправильная задержка

ID: 4

Name: Ошибочная пауза между ходами

Preconditions:

1. запустить приложение
2. открыть в меню “File” окно “Options…”

Description:

Steps:

1. в поле “Delay Between Moves, ms” выставить значение “5000”
2. Поставить флажок в поле “Show Graphics during Calculations”
3. нажать на кнопку “OK”

Actual results: После нажатия кнопки “OK” программа показывает все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток с 14000 ms задержкой.

Expected result: После нажатия кнопки “OK” программа должна вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток с 5000 ms задержкой.

Priority: 1

Severity: 1

Attachments:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, диаграмма, число

Автоматически созданное описание

Рисунок 4 – Неправильная задержка

ID: 5

Name: Неспособность записи решения в файл

Preconditions:

1. запустить приложение
2. открыть в меню “File” окно “Options…”

Description:

Steps:

1. нажать на флажок “Write Max Branches To File”
2. нажать на кнопку “OK”

Actual results: После нажатия кнопки “OK” программа выдает ошибку и только часть решений была записала в файл.

Expected result: После нажатия кнопки “OK” программа должна вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток и записывать решения в файл.

Priority: 3

Severity: 3

Attachments:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, число, диаграмма

Автоматически созданное описание

Рисунок 5 – Ошибка об записывании решения в файл

ID: 6

Name: Неправильное отображение фигуры “Numbers”

Preconditions:

1. запустить приложение
2. открыть в меню “File” окно “Options…”

Description:

Steps:

1. в поле “View Mode” выбрать значение “Numbers”
2. нажать на кнопку “OK”

Actual results: После нажатия кнопки “OK” на поле отображается цветная фигурка коня с цифрой.

Expected result: После нажатия кнопки “OK” на поле должен появиться цветной квадратик с цифрой.

Priority: 5

Severity: 1

Attachments:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, диаграмма, дисплей

Автоматически созданное описание

Рисунок 6 – Ошибка в отображении квадратика

ID: 7

Name: Неправильное отображение фигуры “Knights”

Preconditions:

1. запустить приложение
2. открыть в меню “File” окно “Options…”

Description:

Steps:

1. в поле “View Mode” выбрать значение “Knights”
2. нажать на кнопку “OK”

Actual results: После нажатия кнопки “OK” на поле отображается цветной квадратик с цифрой.

Expected result: После нажатия кнопки “OK” на поле должен появиться цветная фигурка коня с цифрой.

Priority: 5

Severity: 1

Attachments:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, диаграмма, программное обеспечение

Автоматически созданное описание

Рисунок 7 – Ошибка в отображении фигурки коня