**Knight**

ID: 1

Name: Проверка работоспособности кнопки “Start”

Preconditions:

1. запустить приложение

Steps:

1. нажать на кнопку “Start”

Expected result: После нажатия кнопки “Start” программа должна запустить процесс вычисления всех возможных решений.

ID: 2

Name: Проверка работоспособности кнопки “Play”

Preconditions:

1) запустить приложение

2) выбрать среднее значение из диапазона решений

Steps:

1. нажать на кнопку “Play”

Expected result: После нажатия кнопки “Play” программа должна вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток

ID: 3

Name: Проверка правильности работы программы при выборе определенного решения

Preconditions:

1. запустить приложение

Steps:

1) выбрать из поля “Choose Decision” решение №1

2) нажать на кнопку “Play”

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

ID: 4

Name: Проверка правильности работы программы при выборе определенного решения

Preconditions:

1. запустить приложение

Steps:

1) выбрать из поля “Choose Decision” решение №24

2) нажать на кнопку “Play”

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

ID: 6

Name: Проверка скорости проигрывания

Preconditions:

1) запустить приложение

2) выбрать среднее значение из диапазона решений

Steps:

1) на трекбаре выбрать “Slow Play”

2) нажать на кнопку “Play”

Expected result: Программа должна вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток с заданной позиции в режиме “Slow Play”.

ID: 7

Name: Проверка скорости проигрывания

Preconditions:

1) запустить приложение

2) выбрать среднее значение из диапазона решений

Steps:

1) на трекбаре выбрать “Fast Play”

2) нажать на кнопку “Play”

Expected result: Программа должна вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток с заданной позиции в режиме “Fast Play”.

ID: 8

Name: Проверка работоспособности флажка “Animate” без анимации

Preconditions:

1) запустить приложение

2) выбрать среднее значение из диапазона решений

3) выбрать среднее значение на трекбаре

Steps:

1) выбрать пустое поле в флажке “Animate”

2) нажать на кнопку “Play”

Expected result: Программа должна вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток с заданной позиции без анимации.

ID: 9

Name: Проверка работоспособности флажка “Animate” с анимацией

Preconditions:

1) запустить приложение

2) выбрать среднее значение из диапазона решений

3) выбрать среднее значение на трекбаре

Steps:

1) выставить значение на поле в флажке “Animate”

2) нажать на кнопку “Play”

Expected result: Программа должна вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток с заданной позиции с анимацией.

ID: 10

Name: Проверка работоспособности режима выбора стартовой позиции

Preconditions:

1) запустить приложение

Steps:

1) открыть меню “File”

2) выбрать и нажать на “Select Start Position”

3) на игровом поле выбрать верхний левый угол(1x1)

4) нажать на этот квадрат

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

ID: 13

Name: Проверка работоспособности кнопки “Go”

Preconditions:

1) запустить приложение

Steps:

1) открыть меню “File”

2) нажать на кнопку “Go”

Expected result: После нажатия кнопки “Go” программа должна запустить процесс вычисления всех возможных решений.

ID: 14

Name: Проверка работоспособности кнопки “Clear”

Preconditions:

1. запустить приложение
2. открыть меню “File”
3. выбрать и нажать на “Select Start Position”
4. выбрать любой квадрат на поле

Steps:

1. открыть меню “File”
2. нажать на кнопку “Go”

Expected result: После нажатия кнопки “Go” на поле должна исчезнуть фигура.

ID: 15

Name: Проверка работоспособности кнопки “Play Decisions”

Preconditions:

1. запустить приложение

Steps:

1. открыть меню “File”
2. нажать на кнопку “Play Decisions”

Expected result: После нажатия кнопки “Play Decisions” программа должна вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток с заданной позиции.

ID: 17

Name: Проверка работоспособности кнопки “Help”

Preconditions:

1. запустить приложение

Steps:

1. нажать на кнопку “Help”

Expected result: После нажатия кнопки “Help” должно открываться отдельное окно с About dialog.

ID: 18

Name: Проверка работоспособности изменения размера боковой стороны доски

Preconditions:

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

Steps:

1. в поле “Lines Number” выставить значение “3”
2. нажать на кнопку “OK”

Expected result: После нажатия кнопки “OK” программа должна изменить размерность боковой стороны доски равное “3”.

ID: 19

Name: Проверка работоспособности изменения размера боковой стороны доски

Preconditions:

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

Steps:

1. в поле “Lines Number” выставить значение “6”
2. нажать на кнопку “OK”

Expected result: После нажатия кнопки “OK” программа должна изменить размерность боковой стороны доски равное “6”.

ID: 20

Name: Проверка работоспособности изменения размера боковой стороны доски в

Preconditions:

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

Steps:

1. в поле “Lines Number” выставить значение “10”
2. нажать на кнопку “OK”

Expected result: После нажатия кнопки “OK” программа должна изменить размерность боковой стороны доски равное “10”.

ID: 21

Name: Проверка работоспособности изменения размера стороны ячейки в пикселях

Preconditions:

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

Steps:

1. в поле “Cell Side” выставить значение “30”
2. нажать на кнопку “OK”

Expected result: После нажатия кнопки “OK” программа должна изменить размер стороны ячейки в пикселях равное “30”.

ID: 22

Name: Проверка работоспособности изменения размера стороны ячейки в пикселях

Preconditions:

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

Steps:

1. в поле “Cell Side” выставить значение “60”
2. нажать на кнопку “OK”

Expected result: После нажатия кнопки “OK” программа должна изменить размер стороны ячейки в пикселях равное “60”.

ID: 23

Name: Проверка работоспособности изменения размера стороны ячейки в пикселях

Preconditions:

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

Steps:

1. в поле “Cell Side” выставить значение “100”
2. нажать на кнопку “OK”

Expected result: После нажатия кнопки “OK” программа должна изменить размер стороны ячейки в пикселях равное “100”.

ID: 24

Name: Проверка работоспособности изменения паузы между ходами при расчете, а также флажка “Show Graphics during Calculations”

Preconditions:

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

Steps:

1. в поле “Delay Between Moves, ms” выставить значение “0”
2. Поставить флажок в поле “Show Graphics during Calculations”
3. нажать на кнопку “OK”

Expected result: После нажатия кнопки “OK” программа должна вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток с 0 ms задержкой.

ID: 27

Name: Проверка работоспособности флажка “Show Branches Detailed Info”

Preconditions:

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

Steps:

1. нажать на флажок “Show Branches Detailed Info”
2. нажать на кнопку “OK”

Expected result: После нажатия кнопки “OK” программа должна показывать детальную информацию о ветви вычислений и вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток.

ID: 28

Name: Проверка работоспособности флажка “Show Graphics during Calculations”

Preconditions:

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

Steps:

1. нажать на флажок “Show Branches Detailed Info”
2. нажать на кнопку “OK”

Expected result: После нажатия кнопки “OK” программа должна показывать графику во время вычислений и вернуть все варианты обхода поля конем с максимальным покрытием клеток.

ID: 29

Name: Проверка работоспособности флажка “Write Branches To File”

Preconditions:

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

Steps:

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

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