

1. Testēšanas apraksts

Testēšana nodrošina, ka **Sapieris** spēle darbojas pareizi dažādos apstākļos un sniedz lietotājiem paredzēto pieredzi. Testēšana ietver spēles funkcionalitātes, loģikas un lietotāja saskarnes pārbaudi.

2. Testēšanas tabula

Testa Nr.	Testa kategorija	Ievaddati	Gaidāmais rezultāts	Sasniedzamais rezultāts
1	Spēles sākums	Izvēlēts grūtības līmenis: Viegls	Tiek ģenerēts 8x8 laukums ar 10 mīnām	Atbilst
2	Spēles sākums	Izvēlēts grūtības līmenis: Eksperts	Tiek ģenerēts 16x30 laukums ar 99 mīnām	Atbilst
3	Laukuma atklāšana	Klikšķis uz tukša laukuma	Atklājas tukšie laukumi un skaitļi apkārtējās mīnas	Atbilst
4	Laukuma atklāšana	Klikšķis uz laukuma ar mīnu	Spēle beidzas, tiek parādīts "Spēle zaudēta" paziņojums	Atbilst
5	Karoga izmantošana	Ar labo peles pogu atzīmēts laukums kā mīna	Uz laukuma parādās karogs	Atbilst
6	Uzvara	Visi laukumi bez mīnām ir atklāti	Tiek parādīts "Uzvara!" paziņojums	Atbilst
7	Atkārtota spēle	Pēc zaudējuma izvēlēta "Atkārtot spēli" poga	Tiek ģenerēts jauns laukums ar iepriekš izvēlēto līmeni	Atbilst

8	Saskarnes atbilstība	Tiek mainīts loga izmērs (pārbaude mobilajās ierīcēs)	Saskarne tiek pielāgota bez vizuālām kļūdām	Atbilst
9	Nedarbojas spēle	Klikšķis uz laukuma ārpus spēles laukuma	Nav reakcijas	Atbilst
10	Laika pārbaude	Spēlētājs ilgstoši spēlē bez klikšķiem	Spēle turpinās bez automātiskas pauzes vai kļūmēm	Atbilst

3. Detalizēta testēšanas apraksts

Testa Nr. 1: Spēles sākums (Viegls grūtības līmenis)

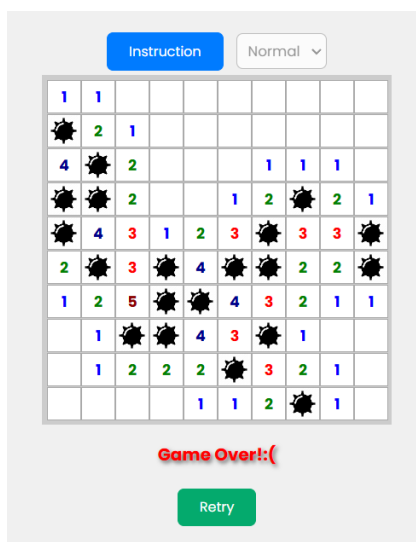
- Ievaddati: Spied uz pogas “Viegls” sākuma izvēlnē.
- Gaidāmais rezultāts: Tiek izveidots 8x8 spēles laukums ar nejauši novietotām 10 mīnām.
- Sasniedzamais rezultāts: Izveidots laukums ar pareizo izmēru un mīnu skaitu.



1. att. laukums ar pareizo izmēru un mīnu skaitu

Testa Nr. 4: Laukuma atklāšana (mīnas klikšķis)

- Ievaddati: Klikšķis uz laukuma, kurā atrodas mīna.
- Gaidāmais rezultāts: Spēle beidzas, tiek parādīts paziņojums “Spēle zaudēta”. Spēles laukums tiek atklāts, parādot visas mīnas.
- Sasniedzamais rezultāts: Atbilst.



2. att. spēles ar zaudējuma paziņojumu

Testa Nr. 6: Uzvara

- Ievaddati: Atklāti visi laukumi bez mīnām.
- Gaidāmais rezultāts: Spēle beidzas ar uzvaru, tiek parādīts paziņojums “Uzvara!”.
- Sasniedzamais rezultāts: Atbilst.



3. att. spēles ar uzvaras paziņojumu

Testa Nr. 9: Klikšķis ārpus laukuma

- Ievaddati: Klikšķis ārpus spēles laukuma.
- Gaidāmais rezultāts: Sistēma neuzrāda nekādu reakciju, spēle turpinās normāli.
- Sasniedzamais rezultāts: Atbilst.

4. Testēšanas secinājumi

Pēc visiem testiem tika pārbaudīta spēles loģika, stabilitāte un lietotāja saskarnes darbība. Rezultāti liecina, ka spēle darbojas atbilstoši specifikācijai, un lietotāja pieredze ir pilnībā nodrošināta. Nākamajā fāzē nepieciešama spēles uzlabošana un papildu funkciju testēšana, piemēram, statistika un tiešsaistes spēļu iespējas.