	TEST CASE 01			TEST CASE 02			TEST CASE 03		1	TEST CASE 04			TEST CASE 05			TEST CASE 06		
	22	EVEROTER		14			17			18	EVENTER		4	EVENTER		4 & 17	EVENENTED	
tep ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	
iop ib		na ekranie	Otop is	71011011		Olop ID	7.011014		Cicp ib	7.071014	TEOOETO	lotop ib	HOHON	TLEGGE 10	Olop ID	7.071014	NEODE TO	
	poszukaj aplikacji 1 w menu	znaleziona ikona o nazwie saper		1 uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona		1 uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona		1 uruchom aplikację	uruchomiona		1 uruchom aplikację	uruchomiona	1	uruchom aplikację	uruchomiona	
	sprawdź czy ikona			sprawdź czy zegar	zegar znajduje się		sprawdź czy licznik	licznik znajduje się		sprawdź czy buźka							gra rozpoczęta,	
	pasuje do 2 wymagań	ikona pasuje do wymagań		znajduje się na 2 właściwym miejscu	w oczekiwanym	l .	znajduje się na 2 właściwym miejscu	na oczekiwanym miejscu		znajduje się na 2 właściwym miejscu	znaiduie sie		zaznacz pole 2 krótkim kliknięciem	odkryte nole	2	zaznacz pole krótkim kliknięciem	zegar odlicza prawidłowo czas	
	2 Wymagan	Wymagan	İ	2 waddinym miojodd	Inicipod		sprawdź czy licznik			2 widoowym micjood	znajaaja olo		2 Krotkiiii Kiikiiiqoloiii	odkryte pole	-	na Outain raina inçoicin	pramatorio azao	
				sprawdź czy zegar	zegar jest		wskazuje domyślną liczbę	licznik wskazuję domyślną liczbę		sprawdź czy buźka								
				3 jest wyzerowany			3 min	min		3 jest uśmiechnięta	jest							
																	(musi być	
	TEST CASE 07			TEST CASE 08			TEST CASE 09			TEST CASE 10			TEST CASE 11			TEST CASE 12	zaimplementowane kliknięcie!)	
	4 & 18			1	1		1			15&5			15&9			17&9		
ep ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	
ap ID	1 uruchom aplikację		Otep ID	1 uruchom aplikację			1 uruchom aplikację		Otep ID	1 uruchom aplikację		l Step ID	1 uruchom aplikację			uruchom aplikację		
								formularz										
		gra rozpoczęta,		wpisz jakąś nazwę użytkownika w	zaakceptowany,		pozostaw	niezaakceptowany, ponowiona prośba		wpisz nazwę	formularz zaakceptowany,		wpisz nazwę	formularz zaakceptowany,		wpisz nazwę	formularz zaakceptowany,	
	zaznacz pole	zegar rozpoczął		formularzu, wciśnij	możemy		formularz pusty,	o wypełnienie		użytkownika,	można rozpocząć		użytkownika etc.,	można rozpocząć		użytkownika etc.,	można rozpocząć	
	2 krótkim kliknięciem	odliczanie czasu		2 enter	rozpocząć grę		2 wciśnij Enter	formularza		2 wciśnij Enter	grę		2 wciśnij Enter	grę	2	wciśnij Enter	grę zmniejszyła się	
										zaznacz dowolne			zaznacz dowolne			zaznacz dowolne	liczba min do	
										pole krótkim	zegar rozpoczął		pole długim	zegar rozpoczął	,	pole długim	zaznaczeniu na	
			1							3 kliknięciem	odliczanie		3 kliknięciem	odliczanie	3	kliknięciem	liczniku liczba min do	
												1					zaznaczenia dalej	
												1					się odpowiednio (tj. 1 kliknięcie, 1	
												1					mina mniej)	
			1			-			-			-			4	jeszcze parę razy zaznacz wiecei	zmniejsza	
												1					licznik przechodzi	
		zak licznik	1	+	-	-	+	-	-	-			-			planszy	na liczby ujemne	
		zał: licznik sugeruje, że min										1						
		jest na planszy									zał: mamy już	1		zał: cała plansza			zał: cała plansza	
		ileś, ale na tym etapie wszystkie				1					zaimplementowane losowanie min na	1		pokryta minami, niezgodnie z tym,			pokryta minami, niezgodnie z tym,	
	TEST CASE 13	pola są puste		TEST CASE 14			TEST CASE 15			TEST CASE 16	planszy!		TEST CASE 17	co mówi licznik			co mówi licznik	
	5	EXPECTED		2	zbędne? EXPECTED		2&3	EXPECTED		12	EXPECTED		7	EXPECTED		7 & 18	EXPECTED	
p ID	ACTION	RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS	
	1 uruchom aplikację			1 uruchom aplikację	uruchomiona		1 uruchom aplikację	uruchomiona		1 uruchom aplikację	uruchomiona		1 uruchom aplikację	uruchomiona		uruchom aplikację	uruchomiona	
								formularz zaakceptowany,			formularz zaakceptowany,			formularz zaakceptowany,			formularz zaakceptowany,	
					formularz		wpisz w formularzu	można rozpocząć		wpisz w formularzu	można rozpocząć		wpisz w formularzu			wpisz w formularzu	można rozpocząć	
		f			zaakceptowany,		nazwę gracza oraz			nazwę gracza oraz			nazwę gracza oraz			nazwę gracza oraz	grę, rozmiar	
		formularz zaakceptowany.		nazwę gracza oraz	można rozpocząć gre, rozmiar		wybierz rozmiar planszy, a	planszy odpowiada wybranemu, licznik		wybierz rozmiar planszy, a	planszy odpowiada wybranemu, licznik		wybierz rozmiar planszy, a	planszy odpowiada wybranemu, licznik		wybierz rozmiar planszy, a	planszy odpowiada wybranemu, licznik	
	wpisz w formularzu			wybierz rozmiar	planszy odpowiada		następnie liczbę	min wskazuje to,		następnie liczbę	min wskazuje to,		następnie liczbę	min wskazuje to,		następnie liczbę	min wskazuje to,	
	2 nazwę gracza	grę		2 planszy	wybranemu		2 min	co wybrano		2 min	co wybrano		2 min	co wybrano gra przegrana!	2	min	co wybrano gra przegrana!	
											na zaznaczonym			(wyskakuje			(wyskakuje	
											polu nie ma miny, można			stosowny komunikat),			stosowny komunikat),	
		gra rozpoczęta,								zaznacz krótkim	kontynuować grę		zaznacz krótkim	odkrywają się		zaznacz krótkim	odkrywają się	
	zaznacz pole	pojawiło się puste								kliknięciem	(plansza		kliknięciem	wszystkie miny na		kliknięciem	wszystkie miny na	
	3 krótkim kliknięciem	poia								3 dowolne pole	wylosowana)		3 dowolne pole	planszy	3	dowolne pole	planszy wyskakuje	
																	formularz do	
			-						-						4	kliknij buzke	rozpoczecia gry formularz	
																	zaakceptowany,	
																wpisz w formularzu	można rozpocząć	
																nazwę gracza oraz wybierz rozmiar	planszy odpowiada	
																planszy, a	wybranemu, licznik	
															5	następnie liczbę min	min wskazuje to, co wybrano	
				T	zał:losujemy		T						T				zał: plansza	
		zał:plansza pusta	1	TEST CASE 20	planszę	-	TEST CASE 21			TEST CASE 22		-	TEST CASE 23			TEST CASE 24	całkowicie pusta	
	13	EXPECTED			EXPECTED		,	EXPECTED		9&10	EXPECTED		9&10&11	EXPECTED			EXPECTED	
) ID	ACTION	RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS	
	<ol> <li>uruchom aplikację wpisz jakąś nazwę</li> </ol>	uruchomiona formularz	1	<ol> <li>uruchom aplikację wpisz jakąś nazwę</li> </ol>	uruchomiona	-	<ol> <li>uruchom aplikację wpisz jakąś nazwę</li> </ol>	uruchomiona		<ol> <li>uruchom aplikację wpisz jakąś nazwę</li> </ol>	uruchomiona formularz		<ol> <li>uruchom aplikację wpisz jakąś nazwę</li> </ol>	uruchomiona formularz	1	uruchom aplikację wpisz jakąś nazwę	uruchomiona	
	użytkownika w	zaakceptowany,		użytkownika w	zaakceptowany,		użytkownika w	zaakceptowany,		użytkownika w	zaakceptowany,	1	użytkownika w	zaakceptowany,		użytkownika w	zaakceptowany,	
	formularzu etc.,	możemy		formularzu etc.,	możemy	Ι.	formularzu etc.,	możemy		formularzu etc	możemy	1	formularzu etc.,	możemy		formularzu etc.,	możemy	
	2 wciśnij enter	rozpocząć grę wszystkie pola	1	2 wciśnij enter	rozpocząć grę	· '	2 wciśnij enter	rozpocząć grę	1	2 wciśnij enter	rozpocząć grę		2 wciśnij enter	rozpocząć grę	2	wciśnij enter	rozpocząć grę	
		odkryte, pojawia		zaznaczamy	na niektórych		zaznaczamy	na tym polu		zaznaczamy	na tym polu	1	zaznaczamy	na tym polu		zaznaczamy	odkrywa się pole,	
	zaznacz wszystkie 3 pola	się komunikat o wygranej		dowolne pole 3 krótkim kliknięciem	polach pojawiają sie cyfry	-	dowolne pole 3 długim kliknięciem	pojawia się symbol flagi		dowolne pole 3 długim kliknięciem	pojawia się symbol flagi	1	dowolne pole 3 długim kliknięciem	pojawia się symbol flagi		dowolne pole krótkim kliknięciem	a wraz z nim wszystkie inne	
		/8/	İ	zaznaczamy		i .						İ			,		,	
		wyskakuje		kolejne pola, co do którego jesteśmy		1				zaznaczamy to samo pole	na tym polu		zaznaczamy to samo pole	na tym polu				
		formularz do		pewni, że nie ma						kolejnym długim	pojawia się symbol	1	kolejnym długim	pojawia się symbol				
	4 kliknij buzke	rozpoczecia gry	1	4 na nim miny	jak wyżej					4 kliknięciem	pytajnika		4 kliknięciem	pytajnika				
		formularz zaakceptowany,				1												
	wpisz w formularzu	można rozpocząć										1						
	nazwę gracza oraz wybierz rozmiar	grę, rozmar planszy odnowiada	ıl .									1	zaznaczamy to					
	planszy, a	wybranemu, licznik				1							samo pole	l				
	następnie liczbę 5 min	min wskazuje to, co wybrano										1	kolejnym długim	pole powraca do stanu pierwotnego				
	ĺ	zał: plansza	1		zał: plansza		+	zał: plansza	<b>—</b>	+	zał: plansza			zał: plansza			zał: plansza	
	TEST CASE 25	losowana	1		losowana			losowana		TEST CASE 28	losowana		TEST CASE 29	Iosowana		TEST CASE 30	losowana	
	8	EXPECTED	1	7&18&inne	EXPECTED	-	7&18&inne	EXPECTED	-	v sprint	EXPECTED	-	20	EXPECTED		2	1 EXPECTED	
p ID		RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS	Step ID		RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS		ACTION	RESULTS	
	1 uruchom aplikację	uruchomiona		1 uruchom aplikację	uruchomiona		1 uruchom aplikację	uruchomiona		1 uruchom aplikacje	uruchomiona		1 uruchom aplikację	uruchomiona	1	uruchom aplikację	uruchomiona	
	wpisz jakąś nazwę użytkownika w	tormularz zaakceptowany		wpisz jakąś nazwę użytkownika w	zaakcentowany		wpisz jakąś nazwę użytkownika w	tormularz zaakceptowany		wpisz jakąś nazwę użytkownika w	tormularz zaakceptowany		wpisz jakąś nazwę użytkownika w	tormularz zaakceptowany		wpisz jakąś nazwę użytkownika w	tormularz zaakceptowany	
	formularzu etc.,	możemy		formularzu etc.,	możemy		formularzu etc.,	możemy		formularzu etc.,	możemy	1	formularzu etc.,	możemy		formularzu etc.,	możemy	
	2 wciśnij enter	rozpocząć grę	1	2 wciśnij enter	rozpocząć grę	1 :	2 wciśnij enter	rozpocząć grę	1	2 wciśnij enter	rozpocząć grę	I	2 wciśnij enter	rozpocząć grę	2	wciśnij enter	rozpocząć grę	

March   Marc																			
Martin   M			na polu pojawia się			na polu pojawia się			na polu pojawia się										
Test CALS   CA						cyrra, lub			cyrra, lub		unikanai aaria			undropoi porio			unkonoj sorio		
Anterior program of the profession of the profes			puste jeśli ma ono			puste jeśli ma ono			puste jeśli ma ono		krótkich kliknieć			krótkich kliknieć			krótkich kliknieć		
Second Company   Seco		zaznaczamy	jakiś pustych		zaznaczamy	jakiś pustych		zaznaczamy	jakiś pustych		takich, by odkryć	odkryte pola, na		takich, by odkryć	odkryte pola, na		takich, by odkryć	odkryte pola, na	
Part   Part		dowolne pole	sąsiadów,		dowolne pole	sąsiadów,		dowolne pole	sąsiadów,		pola, na których	nich cyfry lub		pola, na których	nich cyfry lub		pola, na których	nich cyfry lub	
abbreau protein a control of the con		3 krótkim kliknięciem	odkrywają się oni	3			3	krótkim kliknięciem	odkrywają się oni	3	nie ma min	puste	3	nie ma min	puste	3	nie ma min	puste	
Controlled to provide the provide of the provide						gra przegrana,			gra przegrana,										
March   Marc					zaznaczamy nole	stosowov		zaznaczamy nole	stosowny		wykonai serie	symbole na nolach		wykonai serie	symbole na nolach		wykonai serie	symbole na nolach	
Control of the contro								na którym na	komunikat,		długich kliknięć na	zmieniają się		długich kliknięć na	zmieniają się		długich kliknięć na	zmieniaja się	
A   Michigeness   Parameter					pewno wiemy, że	odkrywają się		pewno wiemy, że	odkrywają się		dowolnych	zgodnie z		dowolnych	zgodnie z		dowolnvch	zgodnie z	
TEST CARE 11   All pincase   TEST CARE 12   All pincase   TEST CARE 13   All pincase   TEST CARE 14   TEST CARE 15   TEST CARE 16   TEST CARE 16   TEST CARE 16   TEST CARE 16   TEST CARE 17   TEST CARE 18   TEST CA					jest mina, krótkim	wszystkie miny na		jest mina, krótkim						nieodkrytych					
Part   Part				4	kliknięciem	planszy	4	kliknięciem	planszy	4	polach	(patrz stories)	4	polach	(patrz stories)	4	polach	(patrz stories)	
See D ACTON BEPETION 1 successes and seed of the common and seed of																	powiarzaj powiarzaj		
Second Column   Second Colum																	punkty aż do		
Sep D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS By D ACTION REALTS BY D BY D ACTION REALTS BY D BY D BY D BY D BY D BY D BY D BY															gra przegrana etc.,		odkrycia	gra wygrana etc.,	
S pinel bude support and provided by support and provi									wyskakuje		kliknij na pole, na			kliknij na pole, na	jak wcześniej +		wszystkich	jak wcześniej +	
PERSONAL SECTION AND PROPERTY OF THE PROPERTY									formularz do		którym na pewno	gra przegrana etc.,		którym na pewno	buźka okazała się		niezaminowanych	buźka okazała się	
TEST CASE 31 (concentration ) Application of the concentration of the co							5	kliknij buzke	rozpoczecia gry	5	znajduje się mina	jak wcześniej	5	znajduje się mina	smutna	5	pól	dumna	
Step ID ACTION SEQUENCES Step ID ACTION I Unachron attacles of the sequence of									Tormularz										
TEST CASE 31 Observation  TEST CASE 32 Obser								wnisz w formularzu	można roznoczać										
yelphora: commission of the co								nazwe gracza oraz	gre, rozmiar										
TEST CASE 31 Journal Test CASE 32 Journal Test CASE 32 Journal Test CASE 32 Journal Test CASE 33 Journal Test CASE 33 Journal Test CASE 34 Journal Test CASE								wybierz rozmiar	planszy odpowiada										
TEST CASE 31   Southern								planszy, a	wybranemu, licznik										
TEST CASE 31   Support																			
TEST CASE 22 Incomana TEST CASE 22 Incomana INST ana INST CASE 22 Incomana INST CASE 22			zak planeza			zek planeze	6	min	co wybrano										
10     10		TEST CASE 31	losowana		TEST CASE 32			TEST CASE 33	losowana										
Sep D ACTION I EXPECTED  I unitarion gallacing undertonistal survey formulazz unitarion gallacing undertonistal survey formulazz unitarion gallacing undertonistal survey formulazz unitarion gallacing undertonistal unitarion gallacing undertonistal unitarion gallacing undertonistal unitarion gallacing undertonistal unitarion gallacing undertonistal unitarion gallacing undertonistal unitarion gallacing undertonistal unitarion gallacing undertonistal unitarion gallacing undertonistal unitarion gallacing undertonistal unitarion gallacing undertonistal unitario gallacing undertonistal unitario gallacing undertonistal unitario gallacing undertonistal unitario gallacing undertonistal unitario gallacing undertonistal unitario gallacing undertonistal unitario gallacing un		19	)		16			16					i						
Step 10			EXPECTED			EXPECTED			EXPECTED										
1 uuchom aglilacing unchomicas wybsz jakoja razwe formulars and wy			RESULTS	Step ID	ACTION	RESULTS			RESULTS										
wybez pladed nazwy formularza etc. wordeny enter concerny (vormularza etc. wordeny enter concerny wybez pladed nazwy formularza etc. wordeny wordeny enter concerny wybez pladed nazwy formularza etc. wordeny wordeny enter concerny wordeny enter wordeny enter wordeny enter wordeny enter pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na document dearus etc. wordeny enter pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na document dearus etc. wordeny enter pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na document dearus etc. wordeny enter pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na pote, na których o poda, na document dearus etc. poda, na których o poda, na pote, na których o poda, na poda, na poda, na poda, na poda, na poda, na poda, na poda, na poda, na poda, na poda, na poda, na poda, na poda, na poda,		1 uruchom aplikację	uruchomiona	1	uruchom aplikację	uruchomiona		uruchom aplikację	uruchomiona										
formularza etc., rockerny produced gre 2 wordsing enter 1 corporacy gre 1 wordson kinkinger 1 kinking by charty 1 polar, na kforych 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 1 polar, na kforych 2 wordsing enter 2		wpisz jakąś nazwę	formularz		wpisz jakąś nazwę	formularz		wpisz jakąś nazwę	formularz										
2 working enter whorking series whorking series takinch by odatys, pola, na storych pola, n		uzytkownika w	zaakceptowany,		uzytkownika w	zaakceptowany,		uzytkownika w	zaakceptowany,	[									
wykoral serie, kickedan kilkinge, coldstyre pola, na kiforych pola		2 wciśnii enter	rozpoczać ore		wciśnii enter	rozpoczać ore	ء ا	wciśnii enter	rozpoczać ore	[									
krotsch kilkriege, takinch by odrych, be date takinch by odrych by takinch by odrych by takinch by odrych by takinch by odrych by takinch by		wykonaj serie	odkryte pola. na		wykonaj serie	poordo Aló		wykonaj serie	poordo 816										
takich, by odkryc posth, ar w trakcie pola, na których podkrywana buzka pola, na których podkrywana buzka pola, na których podkrywana buzka pola, na których podkrywana buzka polach dugyin skinerjna dowodnych niedchrych podkrych		krótkich kliknięć	nich cyfry lub		krótkich kliknieć			krótkich kliknięć											
3 nie ma min okazuje zdumienie symtosia erice wykona sierie ma dowolnych niedostrych niedo		takich, by odkryć	puste, a w trakcie		takich, by odkryć	odkryte pola, na		takich, by odkryć	odkryte pola, na	[									
wykonal serie dugch kilkmych a polach kilkmych a		pola, na których	odkrywania buźka		pola, na których			pola, na których	nich cyfry lub	[									
diugich kilkinije na zimeniaja se dovorimych dovorimych zgodnie z zgodnie		3 nie ma min	okazuje zdumienie					nie ma min	puste										
Agodine 2   Agod					wykonaj serię	symbole na polacn		wykonaj serię	symbole na polach										
I sprint:   testy 01, 02, 03, 04   testy 01, 02, 03, 04   testy 05, 06, 07.   II sprint:   testy 01, 02, 03, 04   testy 05, 06, 07.   II sprint:   testy 01, 02, 03, 04   testy 04, 12, 20, 0.   testy 04, 12, 02, 03, 04   testy 04, 12, 04, 04, 04, 04, 04, 04, 04, 04, 04, 04					dowolnych	zaodnie z		dowolnych	zgodnie z										
A   polach ((patrz stories)   4   polach (gatrz stories)   5   4   polach (gatrz stories)   5   1   1   1   1   1   1   1   1   1						oczekiwaniami		nieodkrytych											
Sprint:   testy 01, 02, 03, 04   testy 07, 02, 03, 04   testy 01, 02, 03, 03, 04   testy 01, 02, 03, 03, 04   testy 01, 02, 03, 03, 03, 04   testy 01, 02, 03, 03, 03, 04   testy 01, 02, 03, 03, 03, 04   testy 01, 02, 03, 03, 03, 04   testy 01, 02, 03, 03, 03, 04   testy 01, 02, 03, 03, 03, 04   testy 01, 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03, 04   testy 02, 03, 03,				4			4	polach	(patrz stories)										
Sprint:   Sept 01, 02, 03, 04   Sept 05, 06, 07,   Sprint:   Sept 10, 13   Sprint:   Sept 14, 15, 16, 19   Sept 11, 12, 20, 17, 18, 22, 25, 28, power sprint of the sty 11, 12, 20, 17, 18, 22, 25, sprint:   Sept 11, 12, 20, 17, 18, 22, 22, 28, sprint:   Sept 11, 12, 20, 17, 18, 22, 22, 28, sprint:   Sept 11, 12, 20, 17, 18, 22, 22, 28, sprint:   Sept 11, 18, 22, 29, sprint:   Sept 11, 22, 29, sprin						gra wygrana etc.,			gra przegrana etc.,										
powtarzaj powysze dwa punkty az do się wyświellają widzimy rezultaty nazez innych, niezaminowanych in punkty az do się wyświellają widzimy rezultaty niezaminowanych in punkty az do się wyświellają widzimy rezultaty niezaminowanych in punkty niezamino						jak wcześniej +			jak wcześniej +										
powy.xzze dws   stalystykach, które   stal						buźka okazała się			buźka okazała się										
punkty az do się wyświetlają widzimy rezultaty kikinij na pole, na kitórym na pseuro innych, nasze innych, nasze innych, nezeminowanych siel byti inni którym na pseuro siel byti inni s					powtarzaj	dumna, w			smutna, w										
odkrycia widzimy rezultały kilknij na pole, na seze i inrych, hiezaminowanych jeśli był inni pracze i spiłu ni ni pracze i spiłu ni pracze i spiłu ni pracze i spiłu ni pracze					powyzsze dwa	statystykacn, ktore			statystykach, ktore										
wszystkich   nasze innych,   kliknji na pole, na   nasze innych,   nasze innyc					odkovcia	się wyswietiają			się wyswietiają										
niezaminowanych   jeśli byli inni   jeśli byli					wszystkich	nasze i innych		kliknji na pole na	nasze i innych										
Sprint: testy 01, 02, 03, 04 testy 05, 06, 07,   Sprint: testy 11, 52, 20,   Sprint: testy 11, 52, 20,   Sprint: testy 11, 52, 20,   Sprint: 12, 20, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,					niezaminowanych	ieśli byli inni		którvm na pewno	ieśli byli inni										
I sprint: testy 01, 02, 03, 04 testy 05, 06, 07,   Il sprint: 08, 09, 10, 13 testy 14, 15, 16, 19 testy 14, 15, 16, 19 testy 11, 12, 20,   IV sprint: 21, 24, 25 testy 17, 18, 22, 25, 28, 27, 28 testy 23, 26, 27, 28 testy 23, 23, 33, 32, 25 testy 25, 20, 31, 32, 25 testy 27, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 25 testy 29, 30, 31, 32, 32 testy 29, 30, 31, 32 testy 29, 30, 31, 32 testy 29, 30, 31, 32 testy 29, 30, 31, 32 testy 29, 30, 31, 32 testy 29, 30, 31, 32 testy 29, 30, 31, 32 testy 29, 30, 31, 32 testy 29, 30, 31, 32 testy 29, 30, 31,							5	jest mina											
testy 05, 06, 07, 08, 09, 10, 13																			
testy 05, 06, 07, 08, 09, 10, 13																			
testy 05, 06, 07, 08, 09, 10, 13																			
Il sprint: 08, 09, 10, 13	I sprint:	testy 01, 02, 03, 04	1																
Ill sprint: testy 14, 15, 16, 19 testy 11, 12, 20, 1V sprint: 21, 24, 25 testy 17, 18, 22, 28, 23, 27, 28 testy 23, 26, 27, 28 testy 27, 28, 27, 28 testy 27, 28, 27, 28 testy 27, 28, 27, 28 testy 29, 30, 31, 32, 28		testy 05, 06, 07,																	
testy 11, 12, 20,		08, 09, 10, 13																	
V sprint   21, 24, 25   testy 17, 18, 22,   V sprint   23, 26, 27, 28   testy 29, 30, 31, 32,	III sprint:		9																
V sprint 23, 26, 27, 28 testy 29, 30 31, 32, 1	IV enrint:	21 24 25																	
V sprint 23, 26, 27, 28 testy 29, 30 31, 32, 1	iv apriit.	testy 17 18 22																	
testy 29, 30 31, 32,	V sprint:																		
Majority   13		23, 26, 27, 28																	
		testy 29, 30 31, 32,	,																
	vi sprint:	testy 29, 30 31, 32,	,																
	vi sprint:	testy 29, 30 31, 32,	,																
	vi sprint:	testy 29, 30 31, 32,	,																
	vi sprint:	testy 29, 30 31, 32,	,																
	vi spint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi sprint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi sprint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi sprint	testy 29, 30 31, 32,	,																
	vi sprint	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi sprint	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spiint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spiint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spiint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spiint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spiint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spinti:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spine:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spine:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spine:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spinic	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spine:	testy 29, 30 31, 32,																	
	v: spint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	v: spint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spine:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spinic	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spine:	testy 29, 30 31, 32,																	
	v: spint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spinic	testy 29, 30 31, 32,																	
	v: spint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	v: spint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	v: spine:	testy 29, 30 31, 32,																	
	v: spint:	testy 29, 30 31, 32,																	
	v. spine:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spinic	testy 29, 30 31, 32,																	
	v. spine:	testy 29, 30 31, 32,																	
	vi spinic.	testy 29, 30 31, 32,																	
	v: spine:	testy 29, 30 31, 32,																	

