SPRINT 01	TEST CASE 01			EST CASE 02			TEST CASE 03			TEST CASE 04			TEST CASE 05																	_	
Step ID	ACTION	22 EXPECTED RESULTS	Step ID A	22 ICTION	EXPECTED RESULTS	Step IID	ACTION 2	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 25	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 2	EXPECTED RESULTS																	
								EXPECTED RESULTS aptikacja zostaje ponownie utuchomiona, pojawia się ekran gry																							
	włącz urządzenie poszukaj aplikacj 1 w menu	nazwie saper	1 ur	onownie rządzenie ioszukaj aplikacji	pojawa się menu główne	,	wyłącz i włącz 1 aplikację. poszukaj aplikacji w menu i sprawdź czy ikona pasuje 2 do wymagań	gry gry			tapeta zostaje zmieriona		spróbuj przesunąć ikoną aplikacji na inne miejsce	zmienia miejsce									-							 	
	pasuje do 2 wymagań	na ikona to obrazek czamej bomby	2 do	rylącz i wiącz onownie rządzenie oszukaj aptikacji r menu i sprawdż zy ikona pasuje to wymagań	ikona to obrazak czamej bomby. 2al. wid. plansza EXPECTED RESULTS aplkacja uruchomiona	1	czy ikona pasuje 2 do wymagań	ikona to obrazek czamej bomby.		czy ikona pasuje do wymagań	ikona to obrazek czamej bomby.		sprawdź czy ikona pasuje do z wymagań	ikona to obrazek czamej bomby.																	
	CASE 06	14	Ti	EST CASE 07	zal. wid. plansza		TEST CASE 08 1 ACTION 1 uruchom aplikacje	zal. wid. plansza 4		TEST CASE 09	zal. wid. plansza EXPECTED RESULTS apilitacja uruchomiona pojawia się komunikat o wygranej zegar znajduje się w oczekwanym miejscu		TEST CASE 10		TEST CAS	SE 11 14		TEST CAS	SE 12 14			TEST CASE 13	14								
Step ID	ACT N m aplikacj	RESULTS aplikacja	Step ID A	CTION	RESULTS :	Step ID	ACTION	RESULTS apikaga	Step ID	ACTION	RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION aruchom aplikacje	RESULTS Step ID aplikacja	ACTION	SE 11 14 EXPERIMENTAL APPROXIMATION OF THE PROXIMATION OF THE PROXIM	TED Step ID ijis emiona wskazuje 2	ACTION 1 uruchom a		ULTS acja	Step ID	ACTION	RESULTS apikacja	1						 	
	ż czy zegi ż czy zegi znajduje się na	EXPECTED RESULTS apticacja je uruchomona zegar znajduje się w oczasiwanym miejscu	id id	liknij na pole bez	ando amineio bolos		kliknij na pole z	ante amineia linter		uruchom aplikację	pojawia się komunikat o		poczekaj 100	zegar wzkazuje	7 anatokoi 1	zegar i	wskazuje 2	2 Mariana				spróbuj przeciągnąć zegar	EXPECTED RESULTS aphilosipa uruchormiona ar zegar zostalje na swoim miejscu ar zegar znajbilje się w oczaktivanym ou miejscu	İ							
	sprawdž czy zegi	par zegarjest	\$6 27	prawdź czy zegar najduje się na	pole zmienia kolor zegar znajduje się w oczakiwanym miejscu		sprawdž czy zega znajduje się na	pole zmienia kolor r zegar znajduje się w oczekiwanym u miejscu	1	wygraj gre sprawdź czy zeger znajduje się na właściwym miejscu	zegar znajduje się w oczekiwanym	2	poczekaj 100 sekund sprawdź czy zegar znajduje się na właściwym miejsci	zegar znajduje się w oczekiwanym	sprawdž c znajduje s	zegar i 2 godziny godzin 2 zegar zegar z ię na w ocza n miejscu miejsc	v(7200sek) znejduje się kiwarrym	sprawdž cz znajduje si	regar pole z zy zegar zegar ię na w ocz n miejscu miejs	r znajduje się zekiwanym	1	sprawdź czy zegar znajduje się na	ar zegar znajduje się w oczekiwanym								
	TEST CASE 14	wyzerowany	3 W	EST CASE 15	zal. wid. plansza		TEST CASE 16	zal. wid. plansza		TEST CASE 17	zal. wid. plansza		TEST CASE 18		TEST CAS	SE 19 zal. wi	1. plansza	TEST CAS	SE 20 2al. w	vid. plansza		TEST CASE 21	zal, wid. plansza							 _	
Step ID	ACTION	17 EXPECTED RESULTS aplikacja juruchomiona rnik ficznik znajduje się na oczakiwanym miejscu	Siago ID A	CTION 17	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION uruchom aplikacje	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS Step ID	ACTION	EXPER RESUL aplikacja urucho	CTED LTS Step ID	ACTION	17 EXPE RESL aplika aplikacje uruch	ECTED ULTS	Step ID	ACTION 1	17 EXPECTED RESULTS aptivacja uruchomiona na 10 poliani pojavia się flaga, następnie na jednym połu flaga znika								
	from aplikacj	aplikacja je uruchomiona		ruchom aplikację	aptikacja uruchomiona		uruchom aplikację	aptikacja uruchomiona		uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona		uruchom aplikację	uruchomiona	1 uruchom s	aplikację urucho	miona C	1 uruchom a	aplikację uruch	acja nomiona		uruchom aplikację	aptikacja g uruchomiona na 10 polach							 +	
1	wdž czy liczr duje się na	nik licznik znejduje się na oczekiwanym		liknij na pole bez	pole się odkrywa, nie ma pod nim		ž zaznacz pole flago	na polu pojawia się	12	zaznacz 5 pól flagą	na 5 polach pojawiają się flagi		zaznacz pole fiaga a potem odznacz	na polu pojawia się flaga, a potem	zaznacz 9 2 flagą	pól na 9 p	olach a sie flaga		0 pól na 10) polach		flaga, a następnie odznacz jedno	następnie na jednym polu flaga								
_	sprawdž czy liczr	nik		nany	many				I	maga	pojawają się ragi		z pose z nagą	licznik zmiejsza wyświetlaną liczbę				2 hage	pojek	via się riaga											
	domysliną liczbę 3 min	nik licznik wskazuję domyślną liczbę min	sç 3 zr	prawdź czy licznik mienił wartość	licznik nie zmienił wartości	5	sprawdź czy liczni 3 zmienii wartość	k licznik = licznik - 1 zal. wid. plansza 4 EXPECTED RESULTS aplikacja utuchomiona		sprawdź czy licznii zmienii wartość	licznik = licznik - 5		sprawdź czy licznii zmienii wartość	na potu pojawia się flaga, a potem znika flaga floznik zmiętza wydwietlaną liczbę o jadán, a nastęgnie zwiękaza o jedan	sprawdž c 3 zmienii we	zy licznik intość licznik	1	sprawdź cz 3 zmienił wa	zy licznik Irtość licznik	k == 0	3	sprawdź czy liczni zmienił wartość	licznik == 0, nik następnie licznik == 1								
			Ti	EST CASE 23 14	wartości zał. wid. plansza EXPECTED RESULTS aprikacja uruchomiona		TEST CASE 24	zal. wid. plansza 4		TEST CASE 25			TEST CASE 26																	 _	
Step ID	ACTION	RESULTS aplikacja	Step ID A	CTION	RESULTS :	Step ID	ACTION	RESULTS aptikacja	Step ID	TEST CASE 25 14 ACTION uruchom aplikację	RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	RESULTS apikacja																 -	
	sprawdž czy bużi znajduje się na	EXPECTED RESULTS aptikacja je uruchomiona ika bužka znajduje się na oczekiwanym ricu miejscu	po	oczekaj 100	mineto 100 estuad		2 sousskai 2 sodnie	unucromona		kliknij na bužke	bužka nie zmienia		spróbuj przeciągnąć bużką	bužka zostaje na																	
	2 własowym miejsi sprawdź czy bużi		2 56 55 16	prawdź czy bużka adal znajduje się sa właścierom	minęło 100 sekund zegar znajduje się w oczektwanym miejscu	,	sprawdž czy bużki nadal znajduje się na właśniewe.	y minely 2 godziny a zegar znejduje się w oczekiwanym mieiscu	i i	sprawdž czy bużka znajduje sie no	bužka znajduje się w oczekiwanym miejscu		TEST CASE 28 1. ACTION uruchom aplikację spobuj przeciągnąć bużką w inne miejsce sprawdź czy bużka znajduje się na miejsciem miejsce	bužka znajduje się w oczakiwaniem																	
SPRINT	3 jest uśmiechnieta	a uśmiechnieta	3 m	nielscu	miejscu	-	3 mieiscu	mieiscu		właściwym miejscs	mieiscu		właściwym miejacy	meiscu									-							\pm	
SF KINE UZ	TEST CASE 27	zal. mamy planszę	TE	EST CASE 28	zal marry nlansze		TEST CASE 29	zal. marny planszę		TEST CASE 30	zal. mamy planszę		TEST CASE 31	zal. mamy planszę	TEST CAS	SE 32 zal. ma	amy planazę													#	
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID A	ACTION 4	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS Step ID	ACTION	EXPER RESU aplikac aplikacje urucho	CTED LTS														
	1 uruchom aplikacj	je uruchomiona	Ur Zis	ruchom aplikację aznacz pole w	EXPECTED RESULTS aprilicacja uruchomicna gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte	\bigcirc	ACTION uruchom aplikację zaznacz pole w prawym dotnym rogu krótkim koknięciem	nunchomions minuscia	\bigcirc	ACTION uruchom aplikacje zaznacz pole w lewym dolnym rogu krótkim kliknieciem	uruchomiona		uruchom aplikację zaznacz pole w	EXPECTED ESULTS aptikacja unchomiona gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte	uruchom s zaznacz d	aplikację urucho	miona													-	
2	pole krótkim 2 klávnieciem	gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte	la la	ogu krótkim Skrięciem	pole zostaje odkryte	كرلا	rogu krótkim kilknigciem	pole zostaje odkryte	لريما لا	rogu krótkim kliknięciem	pole zostaje odkryte		rogu krátkim klikrięciem	pole zostaje odkryte	naraz krót ktiknięcian	kwa pola zaznac kim zostaje n pole	tylko jedno						-								
	TEST CASE 33	zal. mamy planszę 9 EXPECTED					TEST CASE 35	zal. mamy planszę 9 EXPECTED			zal. mamy planszę		TEST CASE 37	zal. marry planszę	IESI CA	SE 38 29L mi	imy pranszę	TEST CAS	SE 39 zal. m											#	
Step ID	ACTION	zsl. mamy planszę 9 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID A	CTION	RESULTS :	Step ID	ACTION	zal. marny planazę 9 EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona na zaznaczonym polu pojawia się flaga	Step ID	ACTION uruchom aplikacje zaznacz pole w lewym dolnym rogu długim kliknięciem	RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	zal. marry planszę zal. marry planszę EXPECTED ESPECTED Step ID aptikacja uruchomiona na zaznaczonym polu pojawia się flaga	ACTION	9 EXPER RESUL aplikacja urucho	LTS Step ID	ACTION	EXPE RESL aplika	ECTED ULTS acja vomiona										 -	
	zaznacz losowe	na zaznaczonym polu pojawia się flaga		aznacz pole w awym górnym onu dłanim	na zaznaczonym		zaznacz pole w prawym dolnym	na zaznaczonym	Step ID	zaznacz pole w lewym dolnym mon dłucim	na zaznaczonym		zaznacz pole w prawym górnym rozu dławim	na zaznaczonym	ACTION uruchom s zaznacz d naraz dug kliknięcian	aplikacje urucho twa pola tylko n gim polu po m flaga	miona a jednym ojawa się	1 uruchom a zaznacz kr jedno po d dwa pola d ż kliknięciem	episkacje uruch olejno, frugim, flugim,	ou polach											
12	bose olugim diknieciem	faga	2 ki	Jikrieciem	flaga						faga	سر	i kliknişciem	flaga	naraz dug ktiknigcien	potu po n flaga	yanda sati	2 Miknieciem	n pojav	n powoh viają się flagi			-							_	
	TEST CASE 40	zal. mamy planszę 15 EXPECTED		EST CASE 41	zal. mamy planszę EXPECTED RESULTS sprikacja uruchomiona gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte		TEST CASE 42	zal. marry planszę 5 EXPECTED		TEST CASE 43	zar. manny pomoże		TEST CASE 44	5	TEST CAS	15 EXPE	omy plansze CTED													 _	
Shep ID	1 uruchom aplikacj	eplikacja je uruchomiona	1 ur	ruchom aplikacje	apikacja uruchomiona	Step ID	1 uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona	Ship ID	uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona	Steep ID	uruchom aplikację	apikacja uruchomiona	1 uruchom s	aplikację urucho	ja miona														
سركا	zaznacz losowe pole krótkim	15 EXPECTED RESULTS aplikacja ju uruchomiona gra rozpoczęta, zegar zaczynia odliczać czas, pole zostaje odkryte	1 ur 22 1 is 10 2 is	aznacz pole w zwym górnym ogu króśkim	zegar zaczyna odliczać czas, pole		prawym dolnym rogu krótkim	EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte	(<u> </u>	lewym dolnym rogu krótkim	zegar zaczyna odliczać czas, pole	الركا	ACTION uruchom aplikację zaznacz pole w prawym górnym rogu króścim kliknięciem	EXPECTED Step ID aptivacja uruchomiona gra rozpozcejsta, zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte	2aznacz d naraz krót	15 EXPER RESUL aptikacje urucho lwa pola zaznac tim zostaje n pole	zone i tylko jedno														
ت				TOT 0405 43								_			TEST CAS	SE 51														_	
Step ID	ACTION	5 EXPECTED RESULTS aplikacja je uruchomiona gra rozpoczęta, jeżel nie było miny, odkryte pole jest puste	Step ID A	CTION	EXPECTED RESULTS : applicação unuchomiona gra rezpoczeta, jezel nia bylo miny, odkryte pole jisit puste	Step ID	ACTION	5 EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona gra rozpoczęta, jezeli nie było miny, odkryte pole jest pusite	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS spiklacja uruchomiona gra rezpoczęta, jeżel nie było miny, odbyte pole jest puste	ACTION	SE 51 5 EXPER RESULT aplikacje urukaci zaznac zaznac zastaje śm pole, ju miny	TED TS														
	1 uruchom aplikacj	ję uruchomiona gra rozpoczęta,	Step ID AI	ruchom aplikację aznacz pole w	uruchomiona gra rozpoczęta,		uruchom aplikację zaznacz pole w	gra rozpoczęta,		uruchom aplikację zaznacz pole w	uruchomiona gra rozpoczęta,	Shap ID	uruchom aplikację zaznacz pole w	RESULTS Step ID aptilization agra rezponzejfa, jezali nie było miny, odkryte pole jest puste	1 uruchom a	aplikację urucho zaznac	miona zone													-	
2	pole krótkim 2 klávnieciem	miny, odkryte pole jest puste		ogu krótkim Skrięciem	miny, odkryte pole jest puste		rogu krótkim 2 kliknięciem	miny, odkryte pole jest puste		rogu krátkim kliknieciem	miny, odkryte pole jest puste		rogu krótkim kliknieciem	miny, adkryte pole jest puste	naraz krót 3 ktiknięcien	kim pole, je n miny	izbeli nie było														
SPRINT 03															_															==	
	TEST CASE 52		Ti	EST CASE 53			TEST CASE 54	2		TEST CASE 55			TEST CASE 56	2	TEST CAS	SE 57														_	
Step ID	ACTION	2 EXPECTED RESULTS wykwetta się ekran do wyboru planszy	Step ID A	2 ICTION ruchom aplikacije rybierz rozmiar sanazy 959 i idczekaj 100 ekund	RESULTS :	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikacje	RESULTS wyswietla się	Step ID	ACTION uruchom aplikacje wybierz rozmar planszy 16x16 i odczakaj 100 sekund	RESULTS wyświeta się	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS Step ID wyświetla się ekran do wyboru planszy	ACTION	RESU wyswia	CTED TS Itla sile fo wyboru y r planszy odpowiada													-	
	1 uruchom aplikacj	je planszy	1 07	ruchom aplikacje rybierz rozmiar	plansay	,	1 uruchom aplikację	planszy		uruchom aplikacje wybierz rozmiar olosowy 16×16 i	planszy		uruchom aplikację	plansay	1 uruchom s wybierz ro planszy 16 odczekaj 2 sekund	aplikacje plansz szmiar	y streets													+	
	wybierz rozmiar 2 planszy 9x9	rozmiar planszy odpowiada wybranemu	2 56	dczekaj 100 ekund	nadal odpowiada wybranemu			rozmiar planszy odpowiada wybranemu		odczekaj 100 sekund	nadal odpowiada wybranemu		wybierz rozmiar planszy 16x30	rozmiar planszy odpowiada wybranemu	odczekaj 1 2 sekund	100 nadal e wybrar	odpowiada nemu														
	TEST CASE 58	3 EXPECTED	Ti	EST CASE 59	CHROTER		TEST CASE 60	3		TEST CASE 61	FURFORM		TEST CASE 62	S CHROSTO	TEST CAS	SE 63	TO THE REAL PROPERTY.													==	
Step ID	ACTION 1 uruchom aplikacj	RESULTS wyświetla się się planszą	Step ID A	CTION	RESULTS :	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikację	RESULTS wyświetla się plansza	Step ID	ACTION uruchom aplikację wybierz liczbę min 40 i odczekaj 100 sekund	RESULTS wyświetla się plansza	Step ID	ACTION uruchom aplikację	RESULTS Step ID wyświetia się plansza	ACTION 1 mortes	S EXPER RESUL wyświe aplikacje plansz zbę min: ikaj 100 licznik wyświe	TS itla się						-							+	
	wybierz liczbę mi 2 10	in: licznik min wyświetla 10	10	rybierz liczbę min: 0 i odczekaj 100 ekund	licznik min nadal wyświetla 10		wybierz liczbę min 2 40	i: licznik min wyświetla 40		wybierz śczbę min 40 i odczekaj 100 sekund	licznik min nadal wyświetia 40		wybierz liczbę min	licznik min	wybierz lic 99 i odcze 2 sekun4	zzbę min: ikaj 100 licznik wyżnia	min nadal ida 99														
			Ti	EST CASE 65	EXPECTED RESULTS (wyświetla się plarosza (ścznik min nadal wyświetla 10		TEST CASE 66	2					TEST CASE 68																	=	
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS wyświetia sie	Step ID A	CTION	EXPECTED RESULTS wyświeta sie	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS wyświetla sie	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS wyświetia sie	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS Step ID wyświetla się	ACTION	EXPE RESU	CTED LTS itla sie													_	
	uruchom aplikacji	12 EXPECTED RESULTS wyświetla się plansza gra rozpoczęta, zegar zaczyna odiczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny	1 1 25	ruchom aplikację aznacz pole w	EXPECTED RESULTS I wyświeta się plaraza gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny		zaznacz pole w	2 EXPECTED RESUL TS wyświetia się plansza gra rozpoczęta, zagar zaczyna odkczać czas, pole zostaje odkryfe - rise ma miny		uruchom aplikację zaznacz pole w	EXPECTED RESULTS mydwietla się plansza gra rozpoczęta, zegar zaczyna odiczać czas, pole zostaje odnyte - rie ma miny		uruchom aplikację zaznacz pole w	Z EXPECTED RESULTS Step ID RES	1 uruchom s	SE 69 12 EXPEC RESU wyświe aplikacje planaz zaznac twa pola zostaje śśm pole - nim mi	a zone						-							 +	
سر	zaznacz losowe pole krótkim kliknięciem	odliczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny	le ro	awym górnym ogu krátkim Jikrieciem	odliczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny	كسك	prawym dolnym rogu krótkim ž ktiknięciem	odliczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny	كسك	lewym dolnym rogu krótkim kliknięciem	odliczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny	كرا	prawym górnym rogu krótkim kliknięciem	odliczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny	zaznacz d naraz krót 3 ktiknięcien	twa pola zostaje tkim pole - i n nim mi	tylko jedno nie ma na ny														
	TEST CASE 70	13																												-	
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS wyswietla się																													
	1 uruchom aplikacj odkrywaj kolejne pola, na których	je plansza																												_	
-	podejrzewasz, że 2 nie ma min oznaczej flagami	EXPECTED RESULTS wywherita się piersiza i pi																					-							 +	
	pota, na których podejrzewasz 3 istnienie min	na zaznaczonych polach pojawiają się flagi																													
	powtarzaj punkt 1 2 az do skończenia	gra zakończona																													
SPRINT 04	4 planszy	wygrana																												_	
	TEST CASE 71	zał losujemy planszę	Ti	EST CASE 72	zał losujemy planszę		TEST CASE 73	zał łosujemy planszę		TEST CASE 74	zał losujemy planszę		TEST CASE 75	zał losujemy planszę	TEST CAS	SE 76 plans2	ujerny 8	TEST CAS	SE 77 plans	sujemy ize											
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS			EXPECTED		ACTION	EXPECTED RESULTS			EXPECTED	Stee ID	ACTION	EXPECTED Stee ID	ACTION	EXPE	TED Stee ID	ACTION	EXPE	ECTED											
	uruchom aplikacj wpisz jakąś nazw użytkownika w	ję uruchomiona wę formularz zaakceptowany, możemy rozpocząć grę	1 ur	ruchom aplikację upisz jakąś nazwę dytkownika w	formularz zaakceptowany,	· '	1 uruchom aplikację wpisz jakąś nazwę użytkownika w formularzu etc., 2 wciśnij enter	formularz zaakoeptowany,		uruchom aplikację wpisz jakęś nazwę użytkownika w formator	formularz zaakceptowany,		uruchom aplikację wpisz jakąś nazwę użytkownika w formularzu etc., wciśnij enter	formularz zaakoeptowany,	1 uruchom s wpisz jaka użytkowni	aplikacje urucho ga nazwę formuli ka w zaako z etc., możen fozpoc	ersona arz optowany,	1 uruchom a wpisz jaką użytkowna	aplikacje uruch jś nazwę formu ka w zaako u etc., może ter rozpo	soniona siarz ceptowany,											
-	2 wciśnij enter	rozpocząć grę	2 w	eciśnij enter	rozpocząć grę Jeśli pod polem	-	2 wciśnij enter	rozpocząć grę	-	wciśnij enter	rozpocząć grę Jeśli pod polem	:	wciśnij enter	rozpocząć grę	2 wciśnij en			2 wciśnij ent	ter rozpo	ocząć grę									-	 +	
	zaznarzam-	na niektónych		9799773MV	RESULTS uruchoniona formularz zaakceptowany, mochemy rozpocząć grę Jeśli pod polem nie było miny, odcywają się pola, pojawiają się cyfry, które pokazują ile mi jest doskoła danego pola		zaznaczamy	Ješli pod polem byla mina, nie pojawiają się cyfry, gra zostaje n zakończona		zaznaczomy	Ne:SULTS uruchomiona formularz zaakceptowarry, mozerny rezpozaje gre Jedli pod polam rie było miny, odrywają się pola, pojawiają się cyfry, stere pokazują tie min jest dookola damego pola		dowolne pole krótkim klámeriem a	Pole się odkrywa, pokazują się cyfry, ale po drugim kliknięciu cyfry się nie zmieniąją	Zamoono	Pole si pokazi	ę odkrywa, ują się cyfry, dounim	Zamonne	Pole : cyfry : po pie my raz kliknie nirry, a drugir miną zakor	odkrywają się erwszym eriu a no											
	dowolne pole 3 krótkim kliknięcie zaznaczamy	polach pojawiają am się cyfry	di 3 kr	lowolne pole rótkim kliknięciem	min jest dookola danego pola		dowolne pole 3 krátkím kliknięcien	gra zostaje n zakończona		dowolne pole krótkim kliknięciem	min jest dookola danego pola		następnie drugie, inne pole	kliknięciu cyfry się nie zmieniają	razy pod r 3 samo pole	my dwa ale po ząd to kliknię nie zm	ciu cyfry się ieniają	pole bez m 3 raz pole z	niny, a drugir mina zakor	m gra zostaje ńczona										_	
	kolejne pola, co o którego jesteśmy pewni, że nie ma	na niektórych polach pojawiają am się cyfry do y a jak wyżej	S ₁	iprawdź czy zeczywiście cyfry okazują	Liczby pokazują prawidłowo ile min jest w pobliżu																										
	4 na nim miny TEST CASE 78			dpowiednią liczbę EST CASE 79	est w poblizu		TEST CASE 80			TEST CASE 81			TEST CASE 82	_	TEST CAS	SE 83	-	TEST CAS	SE 84	_			-						-	 \pm	
Step ID		1 EXPECTED RESULTS	Step ID A	CTION_	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	1 EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED Step ID	ACTION	1 EXPER	CTED LTS Step ID	ACTION	1 EXPE RESL	ECTED ULTS											
														Justin La	,		10.04.00														

She ID	wpisz jakąś nazw użytkownika w formularzu, wciśni 3 enter TEST CASE 85		3 Step ID	3 Wpisz swoje imię TEST CASE 88 8 ACTION 1 uruchom aplikację	inclination of control	Unicidion aplikacy Zagraji w grij i Za	lagitikacja jakisacja jakisacja pojania sip olikistko do jakisacja jakisacja jakisacja jakisacja	Shep ID	TEST CASE 88 8 ACTION uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS	Step ID	TEST CASE 89	aprilacija sprilacija	Step ID	1 Uruchom apikae 22grai w grei 2 grozeli Wysaz imię 2 zawieniające cyfr TEST CASE 50 ACTION 1 uruchom apikae 22marz Cytokini 7 gravym bolnym rog is vidosin 7 gravym rog is vidosin rog is vidos	арійноў по	Step ID	Unuchom apiliu Zagraj w grej i Zwysyra) wysiz imię zaeiersiące Zohelskie zaai TEST CASE 9 ACTION uruchom apiliu zazaracz pole w lewym dotym rogu odośm Zwianieciam	gra zakończona sukcesam, pojawiają się gratulacja oraz pole do wpisania mienia Aptitucja prawidiowo zapisuje imię, im pojawia się na etranie		ACTION 1 uruchom aplikac	Step ID	TEST CASE 93 6 ACIDON Acidon agélade Jennez péla vi Jenne	EXPECTED RESULTS graphscape gar recoprocests gar recorded purposes gar recorded purp	Step ID AC	28. widoczna płansza EPPECTED RESULTS spiłacija su conormoza zwieczy posia pola zwieczy posia pola zwieczy posia pola zwieczy posia pola zwieczy posia pola zwieczy posia pola zwiecznia wieczna wiakażnia min wiakażnia min wiakażnia min wiakażnia poprawna wandaci poprawna wandaci	Shee ID	TEST CASE 95 ACTION 1 unichom adillación zazinez dea polación naraz totion 3 Márescem	3	Step ID A	EST CASE 90 p p p p p p p p p p p p p p p p p p	XPECTED IESULTS plkacja	
Step ID	TEST CASE 97 ACTION 1 uruchom aplikacje zaznacz losowe pole długim 2 klikniejciem zaznacz to samo pole kolejnym 3 długim klikniejciem	DEXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona na zaznaczonym polu pojawia się na zaznaczonym polu pojawia się nyclu pojawia się pytajnik	Step ID 1 2	TEST CASE 98 10 ACTION 1 uruchom aplikacje zaznecz pole w lewym górnym rogu długim 2 kláknięciam zaznecz to samo pole kolejnym 3 długim kláknięciem	EXPECTED RESULTS Step ID applicable ununcironia na azanaczonym podu pojawia się Reja podu pojawia się podupiania.	prawym dolnym rogu długim 2 kliknięciem 2aznacz to samo pole kolejnym 3 długim kliknięciem	D EXPECTED RESULTS aptikacja uruchorniona na zaznaczonym polu pojawia się flaga na zaznaczonym polu pojawia się pytajnik	Shep ID 1	TEST CASE 100 10 ACTION uruchom aplikacje zaznacz pole w lewym dotnym rogu długim kliknijeciem zaznacz to samo pole kclejnym długim kliknijeciem	EXPECTED RESULTS apilkacja uruchomiona na zaznaczonym polu pojawia się fiega na zaznaczonym polu pojawia się pytajnik	Step ID 1	prawym górnym rogu długim kliknięciem zaznacz to samo pole kolejnym długim kliknięciem	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona na zaznaczonym polu pojawia się fiaga na zaznaczonym polu pojawia się pytajnik	Step ID		EXPECTED RESULTS aptikacja iz unchomiona la tylko na jednym potu pojawia się flaga na zaznaczonym potu pojawia się m pytajnik	Step ID	ACTION 1 uruchom aplika zaznacz kolejn jedno po drugo dwa pola długi 2 kilávnięciem zaznacz to sam pole kolejnym 3 długim kilávnięci	10 EXPECTED RESULTS splikacja uruchomiona o, n, n na obu polach pojawiają się fac na zaznaczonym poliu pojawia się	ai .													
Step ID	TEST CASE 104 ACTION 1 uruchom aplikację zaznacz losewe pole długim 2 kilknięciem zaznacz to samo pole kolejnym 3 długim kilknięciem zaznacz to samo pole kolejnym	na zaznaczonym polu pojawia się fiega na zaznaczonym polu pojawia się n pytajnik zaznaczone pole		TEST CASE 105 ACTION 1 uruchom agilkację ziszniecz pole w lewym górnym rogu długim z kláknięciem zazniecz to samo pole kolejnym śdugim kláknięciem ziszniecz to samo pole kolejnym dugim kláknięciem ziszniecz to samo	zaznaczone pole	TEST CASE 108 1 uruchom apfikację 2aznacz pole w prawym dotrym rogu długim 2 kilikinią ciem 2aznacz to samo pole kolejnym 3 długim kilikiniąciem 2aznacz to samo pole kolejnym 4 długim kilikiniąciem	zaznaczone pole		pole kolejnym	EXPECTED RESULTS apilikacja uruchomiona na zaznaczonym polu pojawia się filega ne zaznaczonym polu pojawia się pycajnik zaznaczonym zaznaczonym		pole kolejnym	1 EXPECTED RESULTS aptivacja uruchomicna na zaznaczonym polu pojawia się fiaga na zaznaczonym potu pojawia się pytajnik zaznaczone pole zaznaczone pole		ACTION 1 eruchom aplikac zaznacz dwa po naraz dugim 2 klisnije ciem zaznacz to same polis kolisnijem 3 dugim kliknijecie zaznacz to same polis kolisnijem	D I EXPECTED RESULTS aplikacja ip uncerborniona la tytko na jednym polu pojawia się flaga na zaznaczonym polu pojawia się pytajnik.	Step iD	TEST CASE 1: ACTION 1 uruchom apliku zaznacz kolejn jedno po drugim dwa pola długir 2 klikniejciem zaznacz to sam pola kolejnym długim klikniejci zaznacz to sam pola kolejnymi długimi kolejnymi długimi się saznacz sa sam pola kolejnymi długimi sa pola kolejnymi sa pola	EXPECTED RESULTS aplikacja cję uruchomiona n, n, n na obu polach pojawiają się flaci na zaznaczonyci polach pojawiają siery pytajnki na	ai l													
Step ID		l odzirucza się zaż cala pianaza polityka miamym, co moki licznik. EXPECTED RESULTS promatowa pomożni p			zał: cała plansza pokryta minami, niezodnie z hm.	TEST CASE 113. ACTION 1 eruchom aglikację wpisz w formularz, nazwę gasca caronia wybaw z rozmia wybaw z rozmia palenzy, a miny meliczbę zaznacz krótkim klitknię clem pote miny, a nadkyprie pote zawierejące jonia zawierejące jonia zawierejące jonia zawierejące jonia zawierejące	zał: cała plansza pokryta minami, niezoodnie z tym.			odznacza się zał: cala plansza pokryta minami, riezgodnie z tym, riezgodnie z tym, co mówi licznik. EXPECTED RESULTS wykowietia się plansza zaakceptowary, riozha rozpocząć gw, rozmiar planszy odpowiada wykaranemu, licznik min wakazuje lo, co wybrano.			odznecza się zał cała planaza pokryfa minarni, niezgodnie z tym niezgodnie z tym co mówi lezym, PESULTS w PESULTS pałarczaża nie pałarczaża czaskcaptowany, u można rozpocząć grę, rozmie pałarczy odpowiada gra przegnania co wybraniemu, lezym min wakazuje to, co wybraniemu, szaskowany korrunikat), odczywają się wszydkie miny na planazy korrunikat), odczywają się wszydkie miny na planazy			and control co		TEST CASE 1	zař: cala plansza pokryta minami, niezgodnie z tym co mówi licznik 7														
SPRINT 08		zař plansza	3	zaznacz króślim klákrijąciem pole nie zawierające s miny TEST CASE 119 ACTION	pole zostaje odkryta, gra nie zostaje zakończona	zaznacz króślim zilknięciam pole nie zawierające miry, a następnie pole zawierające 3 minę	gia przegranał (wyskakuje strseowny komunikat), odkrywają się wszystkie miny na planszy	3	Zaznecz kliknięciem cztery pola przylegie do siebie, pod klórymi nie znąduje się żadna mina	pola zostają odkryte, gra nie zostaje zakończona	3	Kilkanaście razy zaznacz pole pod śdórym nie ma miny, a nastypnie zaznacz pole pod którym jest mina	gra przegranal (wyskakuje słosowe kortunikat) kortunik	à	Znajdž wszystkii miny oprócz ostatnie a następene zazna 3 ostatnie mine	gra przegranał (wyskakuje stosoweny komunikat), cz odkrywa się ostatnia mina			n e, nic się nie dzieje pole pozostaje gaj. zaznaczone flag														
		losowana EXPECTED PESSULTS political politica	2 3	wpisz w formularzu nazwę gracza cniaz wybierz rozmiar planazy, a następnie liczbę żnia żagraj w grę i 5 przegraj sprawdź czy bużka 4 okazuje dume	druchomona formularz zaakceprowany, mecha rozpociąć grę, rozmongowiada wybraniemi, icznik mn wskazuje to, co wybrane gra przegrana bużka nie okazuje dumy																												
Step ID	ACTION 1 uruchom aplikacje wpisz w formularz nazwę gracza ora wytierz rozmiar planszy, a nastoprie liczbę zmin zapraj w grę i 3 przesrał sprawdz czy bużki sprawdz czy bużki	EXPECTED RESULTS RE	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikacię wpisz w formularzu wpisz w formularzu wybierz rozmiar planacy, a nastąpnia liczbę ziagraj w grę i 3 myczaj sprawdź czy buźka	EXPECTED RESULTS RESULTS studentines																												
Step ID	TEST CASE 122 ACTION 1 uruchom aplikacją	smutex	Step ID	TEST CASE 123 19 ACTION 1 uruchom apilkację wpisz w formularzu nazwę gracza oraz wpisierz ocorniar planacy, a następniae liczbę z mán	zał: plansza losowana EXPECTED RESULTS Step ID apłkacja uruchomiona	TEST CASE 124 ACTION 1 uruchom aplikację wpisz w formuliarza nazwę gracza oraz nybierz rozmiar plarozy, a następnie liczbę min	EXPECTED RESULTS aptikacja	Step ID	TEST CASE 125 19 ACTION uruchom aplikacje wpisz w formularzu nazwę gracza oraz wybiarz rozmiar pianaszy, a następnie liczbę min	EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona	Shiep ID 1	TEST CASE 128 11 ACTION uruchom apilkacje wpisz w formularza wybierz oromiar pfanszy, a mastępniae liczbę min	zali plansza icoowana 9 EXPECTED RESULTS aplikacja cruchomicna formularz zaakceptowany, u można rozpocząć c grę, rozmia planszy odpowiad- wybianiemu, iczni mn wakazuje to, co wybranie	Step ID	TEST CASE 127 ACTION 1 uruchom aplikac wpisz w formula nazwę gracza or wybiacz cozniar plarszy, a naskgenie liczbę zimin	EXPECTED RESULTS aptikacja	Step ID	TEST CASE 1: ACTION 1 uruchom aplika wpisz w formul nazwej gracza i wybierz rozmia planszy, a nastąprie liczb z min	EXPECTED RESULTS	c c													
	wykonaj serię krótich kláknię takich, ty odkryć pola, na których 3 nie ma min	odkryte pola, na nich cyfry lub pusik, a w trakcie odkrywania buzka okazuje zdumienie	3	Kliknij na losowe 3 pole	odkryte pola, na nich cyfry lab pusiki, a w trakcia pusiki, a w trakcia okazuje zdumienie	Kliknij na jedno, a nastiprnis szybko 3 na długie pole	odkryte pola, na nich cyfry lub puste, a w trakole odkrywania budka okazuje zdumienie	3	wciskaj dlugo jedno pole	bužka okazuje zdumianie podczas kilknięcia			odkryňe pola, na nich cyfry lub pusial, a w frakcie odkrywania budžia obkazuje zdumienia, po kličnejcia budžia znovu jest uderieichnijsta, jedl pod pole nie bylo mirry		wciśnij przycisk, nastypnie go pu a potem znowu 3 wciśnij	Servicularz zaakospłowany, zaakospło		nie klikaj na 2a 3 przyciak	den bužka nie okazu zdumienia	ie .													