| SPRINT 01  | TEST CASE 01  | 22   | TE                      | EST CASE 02  |   | TEST   | ASE 03  |   |            | TEST CASE 04   |  | TE   | ST CASE 05   |   |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|------------|---|--|-------------------------|--|---|--|---|---|------------|--|--|--|--|---|----------------|---|--|-------------|--|--|-----------------------|---------------------------|---|--|--|--|--|--|--|--|
| Step ID    |   | 22<br>EXPECTED<br>RESULTS  |                         |  | PECTED<br>SULTS Step  | ID ACTIO   | EXI<br>REI<br>apli  | (PECTED<br>SULTS S<br>Skacja zostaje<br>novnie<br>uchomiona,<br>jawia się ekran | Step ID    | ACTION 22  | EXPECTED<br>RESULTS  |  |  | EXPECTED<br>RESULTS   |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | poszukaj aplika:  | nie i na ekranie<br>icji znaleziona ikona o<br>nazwie saper  | w)<br>po<br>1 ur.       | ylącz i wiącz un<br>onownie po<br>rządzenie głó<br>oszukaj aplikacji<br>menu i sprawdź<br>ty ikona pasuje liko<br>o wymagań cz                         | opdzenie zostaje<br>ichomione,<br>jawia się menu<br>wne             | wyłącz<br>1 aplikac<br>poszuk                                | i włącz poja<br>9. gry<br>aj aplikacji<br>i sprawdź<br>na pasuje ikor<br>agań cza | uchomiona,<br>jawia się ekran<br>f  | 1          | zmień tapetę w<br>urządzeniu<br>pozukaj aplikacji<br>w menu i sprawdź<br>czy ikona pasuje<br>do wymagań  | tapata zostaje<br>zmieniona  | sp<br>ike<br>1 ins                                 | róbuj przesunąć<br>nę aplikacji na lik<br>ne miejsce zr  | kona aplikacji<br>smienia miejsce   |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | sprawdź czy iko<br>pasuje do<br>2 wymagań                               | ona<br>ikona to obrazek<br>czamej bomby  | e<br>cz<br>2 do         | melnu i spinadu<br>ty ikona pasuje ak<br>z vymagań cz<br>EST CASE 07 za<br>14 D<br>CTION RE<br>apuchom aplikacje un                                    | na to obrazek<br>imej bomby.  | w men<br>czy iko<br>2 do wyr                                 | i sprawdż<br>na pasuje ikor<br>egeń cza   | ona to obrazek<br>arnej bomby.  | 2          | w menu i sprawdž<br>czy ikona pasuje<br>do wymagań   | ikona to obrazek<br>czamej bomby.  | sp<br>pa<br>2 wy                                   | rawdž czy ikona<br>suje do ik<br>magań cz  | kona to obrazek<br>zamej bomby.   |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| - C        | ACT N<br>n aplikac  | 14<br>EXPECTED   | TE OUT ID               | EST CASE 07 28   | wid. plansza PECTED   | ID ACTIO   | ASE 08 2al.<br>14 EXI   | L wid. plansza<br>(PECTED<br>SULTS<br>śkacja<br>uchomiona                       | O          | TEST CASE 09 14 ACTION uruchom aplikację wygnaj prę sprawdź czy zegar znajduje się na właściwym miejscu  | zal. wid. plansza  EXPECTED  | TE TE  | ST CASE 10  14  CTION E  according 100  control aplikacje ur  ajduje się na  skiciwym miejscu m  | EXPECTED  |                | TEST CASE 11  | 14<br>EXPECTED<br>RESULTS<br>aptikacja<br>utuchomiona  |             | ACTION   | 14 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona  | Step ID               | TES                       | T CASE 13   | EXPECTED   |  |  |  |  |  |  |
| Shep ID    | m aptikac<br>Z czy zej  | S EXPECTED RESULTS applicação uruchomiona oper zoagar znajduje się w oczakówanym miejscu   | Step ID At              | uchom aplikację un   | SULTS Step<br>ikacja<br>schomiona                                   | 1 urucho   | n aplikację uru   | ESULTS E<br>fikacja<br>uchomiona  | Shep ID 1  | ACTION<br>uruchom aplikację  | aptikacja<br>uruchomiona<br>pojawia się  | Shap ID AC   | chom aplikację ur  | e:SULTS<br>iplikacja<br>iruchomiona   | Step ID        | 1 uruchom aplika  | aplikacja<br>cję uruchomiona   | Step ID     | 1 uruchom a  |  |                       | 1 urud<br>spröt           | hom aplikację<br>buj  | EXPECTED PRESCUES apticação unudomina a segar zostaje na secom missicu zegar znajcuje się w cozakinanym missicu. |  |  |  |  |  |  |
|            | znajduje się na<br>2 właściwym miej<br>sprawdź czy zej                  | w oczekiwanym<br>jscu miejscu<br>gar zegar jest  | 2 mi<br>sp<br>zn        | iknij na pole bez<br>iny po<br>nawdž czy zegar ze<br>najduje się na w<br>laściwym miejscu mi   | e zmienia kolor<br>gar znajduje się<br>oczekiwanym                  | 2 mina<br>sprawc<br>znajdu                                   | a pole z<br>pole<br>ż czy zegar zeg<br>s się na w o<br>ym miejscu mie             | le zmienia kolor<br>gar znajduje się<br>oczekiwanym                             | 2          | wygnaj gre<br>sprawdź czy zegar<br>znajduje się na   | komunikat o<br>wygranej<br>zegar znajduje się<br>w oczek/wanym                                       |  | czekaj 100 zi<br>kund 11<br>rawdź czy zegar zi<br>ajduje się na w  | regar wzkazuje<br>100 sekund<br>regar znajduje się<br>v oczekiwanym         |                | 2 poczekaj 2 god<br>sprawdź czy ze<br>znajduje się na                   | zegar wskazuje<br>godziny(7200si<br>gar zegar znajduje<br>w oczakiwanym<br>jscu miejacu                                  | ik) V       | 2 kliknij na z<br>sprawdž c<br>znajduje s            | tegar pole zmienia<br>zy zegar zegar znajduj<br>ię na w oczekwani<br>n miejscu miejscu                         | kolor<br>je się<br>ym | 2 w inr<br>sprai<br>znajc | ciągnąć zegar<br>ne miejsce<br>wdź czy zegar<br>duje się na | zegar zostaje na<br>swoim miejscu<br>zegar znajduje się<br>w oczekiwanym   |  |  |  |  |  |  |
|            | 3 jest wyzerowany<br>TEST CASE 14                                       | wyzerowany<br>17   | 3 wi                    | EST CASE 15 za   | wid. plansza  | TEST   | ASE 16 zal.   | l. wid. plansza   |            | TEST CASE 17   | zal. wid. plansza  | TE   | ST CASE 18   |   |                | TEST CASE 19  | zal. wid. plansz   | a           | TEST CAS   | SE 20 zal. wid. plan   | 1928                  | TES'                      | T CASE 21   | zal, wid. plansza  |  |  |  |  |  |  |
| Step ID    | ACTION antikar  | EXPECTED<br>RESULTS<br>aplikacja<br>cije uruchomiona<br>znik licznik znajduje się<br>na oczesiwanem  | State ID AC             | CTION RE   | PECTED<br>SULTS Step<br>Racja                                       | ID ACTIO   | EXI<br>REI<br>apli<br>aplikacje utu   | (PECTED<br>ESULTS S<br>ékacja<br>urbomiona                                      | Step ID    | ACTION<br>uruchom aplikację  | EXPECTED<br>RESULTS<br>aplikacja<br>unurbomiona  | Step ID A  | ST CASE 18 17 TION R uchom aplikację u   | EXPECTED<br>RESULTS<br>aplikacja  | Step ID        | ACTION  | EXPECTED<br>RESULTS<br>aptikacja<br>cję utuchomiona  | Step ID     | ACTION   | EXPECTED<br>RESULTS<br>aplikacja<br>uruchomiona  | Step ID               | ACT                       | TON antikaria   | EXPECTED RESULTS agribacija uruchomicna na 10 polach pojawia się flaga, naciępnie na jednym polu flaga znika     |  |  |  |  |  |  |
| Iζ         | wdž czy licz  | znik Scznik znajduje się   |                         | po pode box si   | e się odkrywa,  | . )II  |   | anti-paineis sin  | <u>(</u> ) |  |  |  | znacz pole flagą ni<br>obtem odznacz fla<br>le z flagą zr<br>lic<br>w<br>o<br>nawdź czy licznik ni<br>ienił wartość  | na polu pojawia się   | $\bigcirc$     |   |  | I( )        | )  |  | (                     | Zazn                      | nacz 10 pół<br>a, a następnie                               | na 10 polach<br>pojawia się flaga,<br>następnie na<br>iodowa ost. flaga  |  |  |  |  |  |  |
|            |   |  |                         | iny mi   | y   | t zaznac   | na pole flaga flag  | ga  |            | zaznacz 5 pól<br>flagą   | na 5 polach<br>pojawiają się flagi   | 2 po   | le z flagq zr<br>lic<br>w  | mka flaga<br>icznik zmiejsza<br>vyświetlaną liczbę                          |                | zaznacz 9 pół<br>2 flagą  | na 9 polach<br>pojawia się flag  | н           | 2 flaga  | 0 pól na 10 polach<br>pojawia się fi   | laga                  | 2 pole                    |   | znika<br>licznik == 0,   |  |  |  |  |  |  |
|            | domyślną liczbę<br>3 min  | ficznik wskazuję<br>ę domyślną liczbę<br>min   | sp<br>3 zn              | orawdź czy licznik licz<br>mienił wartość ws   | nik nie zmienił<br>dości  | sprawo<br>3 zmieni   | t czy licznik<br>wartość liczn  | znik = licznik - 1  | 3          | sprawdź czy licznik<br>zmienił wartość   | licznik = licznik - 5  | sp<br>3 zn   | rawdź czy licznik na<br>ienił wartość z  | sastępnie<br>twiększa o jeden   |                | sprawdź czy lic<br>3 zmienił wartość                                    | znik<br>licznik == 1   |             | sprawdž c<br>3 zmienii wa                            | zy licznik<br>urtość licznik == 0  |                       | sprai<br>3 zmie           | wdź czy licznik<br>inił wartość                             | nastepnie licznik<br>== 1  |  |  |  |  |  |  |
| Step ID    | ACTION  | 18<br>EXPECTED<br>RESULTS  | Step ID AC              | riandz czy licznik lic<br>mienił wartość ws<br>EST CASE 23 28<br>14<br>CTION RE<br>apruchom aplikację un   | PECTED SULTS Step   | ID ACTIO   | ASE 24 zal. 14 EXI N RE: aplikacje utu  | PECTED S  | Step ID    | TEST CASE 25<br>14<br>ACTION<br>uruchom aplikację  | EXPECTED<br>RESULTS  | Step ID Ad   | TION R   | EXPECTED<br>RESULTS   |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | 1 uruchom aplikac<br>sprawdž czy buż<br>znajduje się na                 | EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona zika buzka znajduje się na oczekiwanym jscu miejscu   | 1 un                    | uchom aplikację un<br>oczekaj 100  | sacja<br>ichomiona  |  |   |   |            | uruchom aplikację  | aprikacya<br>uruchomiona<br>bužka nie zmienia<br>się   | 1 un<br>sp<br>pr                                   | uchom aplikacje ur<br>róbuj<br>seciągnąć bužkę b   | iprakacja<br>iruchomiona<br>oužka zostaje na                                |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            |   | jscu miejscu<br>ižka bužka jest  | 2 se<br>sp<br>na<br>na  | oczekaj 100<br>skund mi<br>orawdź czy bużka<br>adal znajduje się<br>a właściwym wi<br>siśscu mi  | ngro 100 sekund<br>gar znajduje się<br>oczekiwanym                  | 2 poczek<br>sprawo<br>nedel 3<br>na wia                      | aj 2 godziny min<br>ž czy bużka<br>nejduje się zeg<br>ciwym w o                   | meny z godziny<br>gar znajduje się<br>oczekiwanym                               | 21         | klávní na bužke<br>sprawdž czy bužka<br>znajduje się na<br>właściwym miejscu   | bužka znajduje się<br>w oczekiwanym  | 2 w<br>sp<br>zn                                    | ST CASE 28  T4  TION R  schom aplikacje drugos  richuj seciegnąć bużkę brinne miejsce się na wiekciegnąc bużkę bejduje się na wiekciem miejsce m   | wom mejscu<br>oużka znajduje się<br>v oczekiwanym                           |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| SPRINT 02  | 3 jest ušmiechniet  | ta uśmiechnieta  | 3 m                     | nescu mi   | escu  | 3 mieisci  | mis   | epicu   | 3          | właściwym miejscu  | mesicu   | 3 mi   | acwym miejacu, m   | mescu   |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Star ID    | TEST CASE 27  | 2 zal. mamy planszę<br>4<br>EXPECTED<br>BESUI TO   | Sten ID                 | EST CASE 28 28   | PECTED SULTS 0  | TEST   | ASE 29 Zal  | L mamy planszę  | Sten ID    | TEST CASE 30 4   | zal. mamy planszę<br>EXPECTED<br>RESULTP   | Sten ID  | ST CASE 31 24  | eal. mamy planszę<br>EXPECTED<br>BESUITP                                    | Sten ID        | TEST CASE 30  | zal. mamy plan<br>4<br>EXPECTED<br>BESI # TO   | 920         |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Complete D | 1 uruchom aplikac   | EXPECTED<br>RESULTS<br>aplikacja<br>cję uruchomiona  | Un 25kg ID AL           | 4 CTION RE suchom aplikacije un kznacz pole w wym górnym ngu krótkim po krajęckam od   | kacja<br>ichomiona  | ID ACTIO urucha cana cana cana cana cana cana cana c         | m aplikację urus<br>t pole w  | fikacja<br>uchomiona  | Step ID    | uruchom aplikację<br>zaznacz pole w  | aptikacja<br>uruchomiona   | Shap ID At   | chom aplikację ur<br>znacz pole w  | prikacja<br>iruchomiona   | Shap ID        | uruchom aplika  | EXPECTED<br>RESULTS<br>aptikacja<br>uruchomiona  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 2          | pole krótkim<br>kliknięciem   | e gra rozpoczęta,<br>pole zostaje<br>odkryte   |                         |  |   |  |   |   |            |  | p a rozpoczęta,<br>pole zostaje<br>odkryte   | 2 10   | ym gornym gr<br>pu krótkim pr<br>vrięciem od   | p w rozpoczęta,<br>oole zostaje<br>odkryte                                  | <u> </u>       | zeznecz dwa p<br>naraz krótkim<br>kliknięciem                           | ola zaznaczone<br>zostaje tylko jec<br>pole<br>zal. mamy plan  | dno         |  | SE 39 zal. mamy pla  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Step ID    | ACTION  | 9 EXPECTED<br>RESULTS<br>aplikacja<br>cię uruchomiona  | Step ID AC              | EST CASE 34 28  9  CTION RE ruchom aplikacje vamecz pole w wym górmy na ngu długim ngu długim na ngu długim na ngu długim                              | PECTED Step   | ID ACTIO   | ASE 35 2al.  9 4 PEE 7 RE 7 RE 7 RE 8 pole w 6 dolnym na 2 9 gim pole 6 m flag    | PECTED<br>SULTS   | Step ID    | TEST CASE 36 9 ACTION uruchom aplikacje zaznacz pole w lewym dotnym rogu długim ktiknięciem  | EXPECTED<br>RESULTS  | Step ID AG   | TION R   | EXPECTED<br>RESULTS   | Step ID        |   | 9 EXPECTED<br>RESULTS<br>aptitacja<br>cije utuchomiona   | Step ID     | ACTION   | 9 EXPECTED<br>RESULTS  | arti20                |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | uruchom aplikac   | aplikacja<br>cję uruchomiona<br>a na zaznaczonym   | 1 un 220                | uchom aplikację un<br>kznacz pole w<br>wym górnym na   | ikacja<br>schomiona<br>zaznaczonym                                  | urucho<br>Zaznac<br>prawyr<br>rogu di<br>kilknier            | m aplikacje uru<br>z pole w<br>i dolnym na z                                      | ikacja<br>uchomiona<br>zaznaczonym  | Step ID    | uruchom aplikację<br>zaznacz pole w<br>lewym dolnym  | aplikacja<br>uruchomiona<br>na zaznaczonym   | 1 un<br>2a<br>pri                                  | uchom aplikację ur<br>znacz pole w<br>awym górnym na   | iplikacja<br>iruchomiona<br>na zaznaczonym                                  | Step ID        | t uruchom aplika<br>zaznacz dwa p                                       | aplikacja<br>cję uruchomiona<br>ola tylko na jednym  |             | 1 uruchom a<br>zaznacz k<br>jedno po d               | 9 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona olejno, fitugim, na obu polaci n pojawiają się                        | -                     |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| س          | pole długim<br>kliknięciem  | e na zaznaczonym<br>polu pojawia się<br>flaga  |                         |  |   |  |   |   |            |  |  | 2 kg   | gu diugim po<br>orieciem flu   | orlu pojawia się<br>laga  | سا             | naraz diugim<br>Ekliknişciem  | ola tylko na jednym<br>polu pojawia się<br>flaga   |             | dwa pola o<br>2 Mikniecien                           | bejno,<br>frugim,<br>długim na obu polaci<br>n pojawiają się   | h<br>flegi            |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Step ID    | ACTION  | 15<br>EXPECTED<br>RESULTS  | Step ID AC              | 15<br>CTION RE   | PECTED<br>SULTS Step  | ID ACTIO   | 15<br>EXI<br>REI  | OPECTED<br>ESULTS S   | Step ID    | 15<br>ACTION   | EXPECTED<br>RESULTS  | Step ID AC   | TION R   | EXPECTED<br>RESULTS   | Step IID       | ACTION  | EXPECTED<br>RESULTS  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | 1 uruchom aplikac<br>zaznacz losowe<br>pole krótkim<br>2 kliknięciem    | 15 EXPECTED RESULTS aplikacja cije uruchomiona gra rezpeczyta, a zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte                                       | 1 un 228                | 25 CRSE 41 2a 15 EXTENSION RE Tuchom aplikacje un zonacz pole w gruwym górnym ze gu krótkim od iknięciem zo  | ichomiona<br>i rozpoczęta,<br>gar zaczyna                           | TEST    ID ACTIO  1 urucho 282080 piiwyy 10gu kii 2 kiikniga | m aplikację urus<br>z pole w gra<br>i dolnym zeg                                  | uchomiona<br>a rozpoczęta,<br>gar zaczyna                                       | Step ID    | uruchom aplikację<br>zaznacz pole w<br>lewym dolnym  | uruchomiona<br>gra rozpoczęta,<br>zegar zaczyna  | Ship ID Ad<br>1 un<br>2 in<br>1 in<br>2 in<br>1 in | 15 CTION R suchom aplikacje ur smacz pole w gr swym górnym za pu krótkim or orieciem zo  | ruchomiona<br>yra rozpoczęta,<br>segar zaczyna                              | Step ID        | 1 uruchom aplika<br>zaznacz dwa p                                       | 15 EXPECTED RESULTS aptikacja cje uruchomiona ola zaznaczone zostaje tylko jec   | foo         |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| سنا        | TEST CASE 46  |  | 77                      | EN 2040 TO2  | taje odkryte  | 2 ktiknigs   | ASE 48  | staje odkryte   |            | Miknięciem<br>TEST CASE 49   | zostaje odkryte  | 2 idi  |  |   | 2              | 3 kliknigciem<br>TEST CASE 51   | pole pole  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Step ID    | ACTION  | 5 EXPECTED RESULTS aplikacja cije uruchomiona gra rezpoczęta, szalel nie byto miny, odkryte pole jest puste  | Step ID AC              | 5 CTION EXP<br>CTION EXP<br>withorn aplikacije un<br>kznacz pole w<br>wym górnym<br>igu krótkim mi<br>krijęciem jeż                                    | PECTED<br>SULTS Step<br>Racja                                       | TEST (  ACTIO  ACTIO  2827940  propul for  killenige         | EXI<br>4 RE1<br>apli  | (PECTED<br>ESULTS S<br>Skacja   | Step ID    | ACTION 5   | EXPECTED RESULTS apilitacja uruchomiona gra rozpoczęta, jazali nie było miny, odkyte pole jest puste | Sisap ID A(  | TION R   | EXPECTED<br>RESULTS<br>splikacja  | Step ID        | ACTION  | 5 EXPECTED RESULTS aplikacja cje uruchomiona zaznaczone zostaje tyteo jec pole, jezeli nie t                             |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | zaznacz losowe<br>pole krótkim  | gra rozpoczęta,<br>e jeżeli nie było<br>miny, odkryte pole   | Shap ID A/              | ruchom aplikację un<br>kznacz pole w gri<br>wym górnym jeż<br>igu krótkim mi   | rozpoczęta,<br>eli nie było<br>ny, odkryte pole                     | 1 urucho<br>zaznac<br>prawyr<br>rogu kr                      | m aplikację urus<br>z pole w gra<br>i dolnym jeżki<br>ślkim min                   | uchomiona<br>a rozpoczęta,<br>teli nie było<br>ny, odkryte pole                 |            | uruchom aplikację<br>zaznacz pole w<br>lewym dolnym<br>rogu krótkim  | gra rozpoczęta,<br>jeżeli nie było<br>miny, odkryte pole   |  | znacz pole w gr<br>znacz pole w gr<br>zwym górnym je<br>zu krótkim m   | ruchomiona<br>gra rozpoczęta,<br>eżeli nie było<br>miny, odkryte pole       | Step ID        | 2 zaznacz dwa p<br>naraz krótkim  | cję uruchomiona<br>zaznaczone<br>ola zostaje tylko jec<br>pole, jeżeli nie t   | dno<br>bylo |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| CODBITOS   | 2 Miknięciem  | jest puste   | 1 2 km                  | krięciem jes   | t puste   | R Miknigs  | iem jest  | it puste  | نا الله    | kliknięciem  | jest puste   | 2 151  | vrieciem je  | est puste   |                | 3 kliknigciem   | miny   |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 37.11.02   | TEST CASE 52  | 2  | TE                      | EST CASE 53  |   | TEST   | ASE 54  |   |            | TEST CASE 55   |  | TE   | ST CASE 56   |   |                | TEST CASE 51  | 2  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Step ID    | ACTION  | 2<br>EXPECTED<br>RESULTS<br>myswietia się<br>ekran do wyboru<br>cię<br>planszy<br>romier planszy<br>r odpowiada<br>wybranemu                             | Step ID AC              | 2 DCTION RE WY WY WAY WITHOUT ADDRESS OF THE WAY WAY WITHOUT ADDRESS OF THE WAY                                    | SULTS Step swietla się an do wyboru                                 | ID ACTIO   | 2 EXI PET Wyś ekr rozmiar odp rożniar odp wyś                                     | SMECTED<br>SSULTS S<br>ráwietla się<br>ran do wyboru                            | Shep ID    | 2<br>ACTION<br>uruchom aplikacje<br>wybierz rozmiar<br>planszy 18x16 i<br>odczakią 100<br>sekund   | RESULTS<br>wyświetia się<br>ekran do wyboru  | Shep ID A  | Z<br>ZTION R<br>with a city of the | ESPECTED<br>RESULTS<br>syswietla się<br>skran do wyboru                     | Step ID        | ACTION  | EXPECTED<br>RESULTS<br>wyswietla się<br>eieran do wybor<br>cje planszy<br>rozmiar planszy<br>nadał odpowiac<br>wybranemu | u           |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 2          | wytherz rozmiar   | rozmiar planszy<br>r odpowiada   |                         | ybierz rozmiar<br>anszy 9x9 i roz<br>śczekaj 100 na  | miar planszy<br>tal odpowiada                                       | wytier   | n aprikacje plan<br>rozmiar odp   | zmiar planszy<br>powiada  | (V)        | uruchom apikację<br>wybierz rozmiar<br>planszy 16x16 i<br>odczekaj 100   | rozmiar planszy<br>nadal odpowiada   | \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \              | chom aplikacye pi<br>bierz rozmiar or  | ozmiar planszy<br>odpowiada   | $\mathcal{L}$  | wybierz rozmia<br>planszy 16x30<br>odczekaj 100                         | rozmiar planszy<br>nadal odpowiac  | r<br>ia     |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | TEST CASE 58  |  | TE                      | EST CASE 50  |   |  |   |   |            | TEST CASE 61   |  | TE   | ST CASE 62   |   |                | TEST CASE 63  |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Step ID    | ACTION  | 3<br>EXPECTED<br>RESULTS<br>wyświatia się<br>cję plansza   | Step ID A/              | CTION RE   | PECTED<br>SULTS Step<br>swieda się<br>roza                          | ID ACTIO   | 4 RE:<br>wyś<br>n aplikację plan  | OPECTED<br>ESULTS S<br>siwietla się<br>ansza                                    | Step ID    | 3<br>ACTION<br>uruchom aplikację<br>wybierz liczbę min:<br>40 i odczekaj 100<br>sekund   | EXPECTED<br>RESULTS<br>wyświetia się<br>plansza  | Ship ID AG   | 3 E<br>TION R<br>uchom aplikację pl<br>bierz liczbę min: lic<br>w  | EXPECTED<br>RESULTS<br>Nyswietla się<br>olansza                             | Step ID        | ACTION<br>1 uruchom aclika  | S EXPECTED RESULTS wydwietla się plansza nint: 00 licznik min nada wydwietla 99  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | wythierz liczbę m<br>2 10   | min: Scznik min<br>wyświetla 10  |                         | ybierz liczbę min:<br>3 i odczekaj 100 licz<br>kund wy   | onik min nadal<br>świedla 10  | wythier.<br>2 40   | liczbę min: licz:<br>wyś  | znik min<br>riwietla 40   |            | wybierz liczbę min:<br>40 i odczekaj 100<br>sekund   | licznik min nadal<br>wyświetia 40  |  | bierz liczbę min: lic<br>w   | icznik min<br>vyświetla 99  | $\bigcirc$     | wybierz liczbę i<br>99 i odczekaj 1<br>2 sekund                         | min:<br>00 licznik min nada<br>wyświetla 99  | al          |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Star ID    | TEST CASE 64  | 12<br>EXPECTED<br>BESULTS  | Sten ID                 | EST CASE 65  | PECTED SULTS OF   | TEST   | ASE 66  | OPECTED   | Sten ID    | TEST CASE 67<br>12<br>ACTION   | EXPECTED<br>RESULTS  | Sten ID  | ST CASE 68   | EXPECTED<br>BESULTP   |                | TEST CASE 69  | 12<br>EXPECTED<br>BESI = TO  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Simp ID    | uruchom aplikac   | EXPECTED RESULTS wyświetla się planaza gra rezpoczęta, ziegar zaczyna o dśczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny                                  | Shep ID AG              | EST CASE 65 12 CTION RE wy ruchom aplikacje ple aznacz pole w wym górnym od gou króżkim zo ikrięciem nie   | świeda się<br>rsza<br>rozpoczęta,                                   | urucho   | m aplikacje plan<br>gra   | swietla się<br>ansza<br>a rozpoczęta,   |            | uruchom aplikację  | wyświetia się<br>plansza<br>gra rozpoczęta,  | Shap ID AG   | chom aplikację pi  | vyświetla się<br>olarsza<br>gra rozpoczęta,                                 | Total District | 1 uruchom aplika  | EXPECTED RESULTS wyswietla się plansza zaznaczone zostaje tylko jec pole - nie ma n nim miny                             |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 2          | zaznacz losowe<br>pole krótkim<br>kliknięciem                           | e odliczać czas, pole<br>zostaje odkryte -<br>nie ma miny  | lan<br>ro<br>2 Mil      | wym górnym od<br>gu krótkim 20<br>krięciem nie   | iczać czas, pole<br>itaje odkryte -<br>ma miny                      | prawyr<br>rogu kr<br>ktiknies                                | dolnym odli<br>dkim zos<br>iem nie  | liczać czas, pole<br>staje odkryte -<br>a ma miny                               |            | lewym dolnym<br>rogu krótkim<br>kliknięciem  | odliczać czas, pole<br>zostaje odkryte -<br>nie ma miny  | pri kil  | awym górnym or<br>pu krótkim 2:<br>prięciem ni   | odiczać czas, pole<br>rostaje odkryte -<br>nie ma miny                      | كركا           | zaznacz dwa p<br>naraz krótkim<br>3 kliknięciem                         | ola zostaje tylko jeo<br>pole - nie ma ni<br>nim miny  | dno<br>a    |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | TEST CASE 70  | 13   |                         |  |   |  |   |   |            |  |  |  |  |   |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Step ID    | 1 uruchom aplikaci<br>odkrywaj koleine                                  | RESULTS<br>wyświetla się<br>cję plansza<br>se  |                         |  |   |  |   |   |            |  |  |  |  |   |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| 2          | pola, na których<br>podejrzewasz, 2<br>nie ma min<br>oznaczaj flapam    | EXPECTED RESULTS wydwietla się cię płansza ie h h że zokraczone pola odkrywają się na zaznaczonych polach pojewiają sie flagi 111 gra zakończona wygrana |                         |  |   |  |   |   |            |  |  |  |  |   |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | pola, na których<br>podejrzewasz<br>3 istnienie min<br>powtarzaj poviet | na zaznaczonych<br>polach pojawiają<br>się flagi<br>11 i   |                         |  |   |  |   |   |            |  |  |  |  |   |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | 2 az do<br>skończenia<br>4 planszy                                      | gra zakończona<br>wygraną  |                         |  |   |  |   |   |            |  |  |  |  |   |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| SPRINT 04  | TEST CASE 71  | zał iosujemy   |                         | EST CASE 72 pla  | losujemy  |  | ASE 73 plan   | itosujemy   |            | TEST CASE 74   | zaklosujemy  |  | ST CASE 75 pl  | ał losujemy   |                |   | zał łosujemy<br>planszę  |             |  | zał losujemy<br>SE 77 planszę  | _                     |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Step ID    | ACTION  | EXPECTED<br>RESULTS  |                         |  | PECTED  | ID ACTIO   | EXI   | OPECTED   |            |  | EXPECTED   | Otton ID A   | TION E   | EXPECTED DEGLE TO   | Step ID        | ACTION  | EXPECTED<br>RESULTS  | Step ID     | ACTION   | EXPECTED<br>RESULTS  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | 1 uruchom aplikac<br>wpisz jakąś naz<br>użytkownika w<br>formularzu etc | cię uruchomiona<br>zwę formularz<br>zaakceptowany,<br>możemy<br>rozpocząć grę  | 1 un<br>wg<br>u2<br>for | ruchom aplikację un<br>pisz jakęś nazwę for<br>tytkownika w za<br>rmularzu etc., mo  | nchomiona<br>mularz<br>akceptowany,<br>damy                         | 1 urucho<br>wpisz j<br>użytko<br>formuli                     | m aplikacje uru<br>ikaś nazwę form<br>mika w zaa<br>rzu etc., moż<br>enter rozy   | uchomiona<br>mularz<br>akceptowany,<br>ozemy                                    | 1          | uruchom aplikację<br>wpisz jakęś nazwę<br>użytkownika w<br>formularzu etc.   | uruchomiona<br>formularz<br>zaakceptowany,<br>możerny  | 1 un<br>wg<br>u2<br>for                            | ichom aplikację u<br>isiz jakąś nazwę fo<br>ykownika w zi<br>mutarzu etc. m<br>iśnij enter no  | ruchomiona<br>ormularz<br>raakceptowany,<br>nożemy                          |                | 1 uruchom aplika<br>wpisz jakąś naz<br>użytkownika w<br>formularzu etc. | cję uruchomiona<br>twę formularz<br>zaakceptowany<br>możemy<br>rozpocząć grę   |             | 1 uruchom a<br>wpisz jaką<br>użytkowni<br>formularzu | aplikację uruchomiona<br>si nazwę formularz<br>ka w zaakceptowa<br>u etc., możemy<br>ter rozpocząć go          | iny.                  |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            |   |  | 2 wo                    | osnij enter ro:<br>Je<br>nie<br>od   | począć grę<br>lii pod polem<br>było miny,<br>crywają się pola,      | 2 wciśnij  | entier rozy   | zpocząć grę<br>śli pod polem  | 2          | wcśnij enter   | rozpocząć grę<br>Jeśli pod polem<br>nie było miny,<br>odkrywają się pola,                            | 2 wo   | zneczamy<br>wolne pole P   | ozpocząć grę<br>Pole się odkrywa,   |                |   | Pole sie offrom  |             | 2 wciśnij ent  | ter rozpocząć go<br>Pole się odkr<br>cyfry odkrywi   | ywa,<br>aja się       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | zaznaczamy<br>dowolne pole<br>3 krótkim kliknięci                       | na niektórych<br>polach pojawiają<br>się cyfry   | za<br>do<br>3 km        | CTION wuchom aplikację pisz jakoj nazwę po w wornia w mularzu etc., ośrinj enter oci od po w wornia w mie od po w wornie pole mie oddim kliknieciam da | awiają się cyfry,<br>re pokazują ile<br>n jest dookola<br>nego pola | zaznac<br>dowoir<br>3 krótkim                                | Jeś<br>było<br>poje<br>a pole gra<br>kliknięciem zak                              | ła mina, nie<br>jawiają się cyfry,<br>a zostaje<br>kończona                     | 3          | ACTION<br>uruchom aplikację<br>wpisz jakąk nazwę<br>użytkownika w<br>formularzu etc.,<br>wciśnij enter<br>zaznaczamy<br>dowolne pole<br>króbim kliknięciem | pojawiają się cyfry,<br>które pokazują ile<br>min jest dookola<br>danego pola                        | kn<br>kdi<br>na<br>3 ins                           | znaczamy<br>wolne pole<br>śśśm pr<br>vrięciem, a al<br>stępnie drugie, ki<br>ne pole ni  | ockazują się cyfry,<br>ale po drugim<br>dknięciu cyfry się<br>nie zmieniają |                | Zaznaczamy di<br>razy pod rząd to<br>3 samo pole                        | pokazują się cy<br>ale po drugim<br>o kliknięciu cyfry:<br>nie zmieniają   | fry,<br>się | Zaznaczar<br>pole bez n<br>3 naz pole z              | Pole się odkr<br>cyfry odkrywi<br>po pierwszym<br>my raz<br>kiknięciu, a p<br>drugim gra zo<br>miną zakończona | n<br>po<br>ostaje     |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            | zaznaczamy<br>kolejne pola, co<br>którego jesteśm<br>pewni, że nie m    | na niektórych<br>polach pojawiają<br>siem się cyfry<br>o do<br>sy<br>na<br>jak wyżej   | Sg<br>rzi<br>po         | prawdź czy<br>eczywiście cyfry Lic<br>okazują pri<br>śpowiednią liczbę jes   | zby pokazują<br>rwidłowo ile min                                    |  |   |   |            |  |  |  |  |   |                |   |  |             |  |  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
|            |   |  |                         |  |   | TEST   | ASE 80  | OPECTED S   |            | TEST CASE 81   |  | TE   | ST CASE 82   |   |                | TEST CASE 83  | 1  | +           | TEST CAS   | BE 84  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |
| Step ID    | ACTION  | 1<br>EXPECTED<br>RESULTS   | Step ID AC              | CTION RE   | PECTED<br>SULTS Step  | ID ACTIO   | EXI<br>RE   | PECTED<br>ESULTS S  | Step ID    | ACTION   | EXPECTED<br>RESULTS  | Step ID AG   | TION R   | EXPECTED<br>RESULTS   | Step ID        | ACTION  | 1<br>EXPECTED<br>RESULTS   | Step ID     | ACTION   | EXPECTED<br>RESULTS  |                       |                           |   |  |  |  |  |  |  |  |

| She ID    | wpisz jakąś nazw<br>użytkownika w<br>formularzu, wciśni<br>3 enter<br>TEST CASE 85  |  | 3<br>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<br>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     zeazaracz pole w     lewym dobym     rogu odośm     Zwianieciam  | gra zakończona<br>sukcesam,<br>pojawiają się<br>gratulacja oraz<br>pole do wpisania<br>mienia<br>Aptitucja<br>prawidiowo<br>zapisuje imię, im<br>pojawia się na<br>etranie |      | ACTION<br>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<br>płansza<br>EPPECTED<br>RESULTS<br>spiłacija<br>su conormoza<br>zwieczy posia pola<br>zwieczy posia pola<br>zwieczy posia pola<br>zwieczy posia pola<br>zwieczy posia pola<br>zwieczy posia pola<br>zwiecznia wieczna<br>wiakażnia min<br>wiakażnia min<br>wiakażnia min<br>wiakażnia poprawna wandaci<br>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<br>IESULTS<br>plkacja |  |
|-----------|---|--|---------------|---|--|---|--|-----------|--|--|------------|--|--|---------|--|--|---------|---|--|------|-----------------------------|---------|--|--|------------|---|---------|--|---|-----------|---|-------------------------------|--|
| Step ID   | TEST CASE 97  ACTION  1 uruchom aplikacje zaznacz losowe zodanie 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 podupianie.  | prawym dolnym<br>rogu długim<br>2 kliknięciem<br>2aznacz to samo<br>pole kolejnym<br>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<br>RESULTS<br>apilkacja<br>uruchomiona<br>na zaznaczonym<br>polu pojawia się<br>fiega<br>na zaznaczonym<br>polu pojawia się<br>pytajnik   | Step ID 1  | prawym górnym<br>rogu długim<br>kliknięciem<br>zaznacz to samo<br>pole kolejnym<br>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 pod ruju dwa pola długi 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<br>polu pojawia się<br>fiega<br>na zaznaczonym<br>polu pojawia się<br>n pytajnik<br>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 diugim 2 kilonije ciem zaznacz to same polis kolisjnym 3 długim kilonijecia zaznacz to same polis kolisjnym   | D I EXPECTED RESULTS aplikacja ip uncerhomiona la tyko 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<br>zaż cala pianaza<br>polityka miamym,<br>co moki licznik.<br>EXPECTED<br>RESULTS<br>promatowa<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>pomożni<br>p |               |   | zał: cała plansza<br>pokryta minami,<br>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 miestych iczbę zaznacz krótkim klitknię clem pote<br>miny, a naktypnie pote zawierejące jonie zawierejące jonie zawierejące jonie zawierejące jonie zawierejące  | zał: cała plansza<br>pokryta minami,<br>niezoodnie z tym.  |           |  | odznacza się<br>zał: cala plansza<br>pokryta minami,<br>riezgodnie z tym,<br>riezgodnie z tym,<br>co mówi licznik.<br>EXPECTED<br>RESULTS<br>wykowietia się<br>plansza<br>zaakceptowary,<br>riozha rozpocząć<br>gw, rozmiar<br>planszy odpowiada<br>wykaranemu, licznik<br>min wakazuje lo,<br>co wybrano. |            |  | odznecza się<br>zał cała planaza<br>pokryfa minarni, niezgodnie z tym<br>niezgodnie z tym<br>co mówi lezym,<br>PESULTS<br>w PESULTS<br>pałarczaża nie<br>pałarczaża<br>czaskceptowatny,<br>u można rozpocząć<br>grę, rozmie<br>pałarczy odpowiada<br>grą przegnania<br>co wybraniemu, lezym<br>min wakazuje to,<br>co wybraniemu,<br>szaskoeptowatny,<br>w powieczeniemu,<br>pałarczy odpowiada<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>powieczeniemu,<br>pow   |         |  | and control co |         | TEST CASE 1   | zař: cala plansza<br>pokryta minami,<br>niezgodnie z tym<br>co mówi licznik<br>7   |      |                             |         |  |  |            |   |         |  |   |           |   |                               |  |
| SPRINT 08 |   | zař plansza  | 3             | zaznacz króślim klákrijąciem pole nie zawierające 3 miny TEST CASE 119 ACTION   | pole zostaje<br>odkryta, gra nie<br>zostaje<br>zakończona  | zaznacz króślim<br>zilknięciam pole<br>nie zawierające<br>miry, a następnie<br>pole zawierające<br>3 minę   | gia przegranał<br>(wyskakuje<br>strsiowny<br>komunikat),<br>odkrywają się<br>wszystkie miny na<br>planszy  | 3         | Zaznecz<br>kliknięciem cztery<br>pola przylegie do<br>siebie, pod klórymi<br>nie znąduje się<br>żadna mina                                       | pola zostają<br>odkryte, gra nie<br>zostaje<br>zakończona  | 3          | Kilkanaście razy<br>zaznacz pole pod<br>śdórym nie ma<br>miny, a nastypnie<br>zaznacz pole pod<br>którym jest mina | gra przegranal<br>(wyskakuje<br>słosowe<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunikat)<br>kortunik | à       | Znajdž wszystkii<br>miny oprócz<br>ostatnie a<br>następene zazna<br>3 ostatnie mine  | gra przegranał<br>(wyskakuje<br>stosoweny<br>komunikat),<br>cz odkrywa się<br>ostatnia mina  |         |   | n<br>e, nic się nie dzieje<br>pole pozostaje<br>gą. zaznaczone flag  |      |                             |         |  |  |            |   |         |  |   |           |   |                               |  |
|           |   | losowana  EXPECTED PESSULTS political politica   | 2<br>3        | wpisz w formularzu<br>nazwę gracza cniaz<br>wybierz rozmiar<br>planazy, a<br>następnie liczbę<br>żnia<br>żagraj w grę i<br>5 przegraj<br>sprawdz czy bużka<br>4 okazuje dume  | druchomona<br>formularz<br>zaakceprowany,<br>mecha rozpociąć<br>grę, rozmongowiada<br>wybraniemi, icznik<br>mn wskazuje to,<br>co wybrane<br>gra przegrana<br>bużka nie okazuje<br>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<br>losowana<br>EXPECTED<br>RESULTS Step ID<br>apłkacja<br>uruchomiona   | TEST CASE 124  ACTION  1 uruchom aplikację  wpisz w formuliarza nazwę gracza oraz nybierz rozmiar plarozy, a następnie liczbę min   | EXPECTED<br>RESULTS<br>aptikacja   | Step ID   | TEST CASE 125 19 ACTION uruchom aplikacje wpisz w formularzu nazwę gracza oraz wybiarz rozmiar pianaszy, a następnie liczbę min                  | EXPECTED<br>RESULTS<br>aptikacja<br>uruchomiona  | Shiep ID 1 | TEST CASE 128 11 ACTION uruchom apilkacje wpisz w formularza wybierz oromiar pfanszy, a mastępniae liczbę min      | zali plansza<br>icoowana<br>9<br>EXPECTED<br>RESULTS<br>aplikacja<br>cruchomicna<br>formularz<br>zaakceptowany,<br>u można rozpocząć<br>c grę, rozmia<br>planszy odpowiad-<br>wybianiemu, iczni<br>mn wakazuje to,<br>co wybranie  | Step ID | TEST CASE 127  ACTION  1 uruchom aplikac  wpisz w formula  nazwę gracza or wybiacz cozniar plarszy, a nazwę masigenie loczbę ż min   | EXPECTED<br>RESULTS<br>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<br>RESULTS  | c c  |                             |         |  |  |            |   |         |  |   |           |   |                               |  |
|           | wykonaj serię<br>krótich kláknię<br>takich, ty odkryć<br>pola, na których<br>3 nie ma min   | odkryte pola, na<br>nich cyfry lub<br>pusik, a w trakcie<br>odkrywania buzka<br>okazuje zdumienie  | 3             | Kliknij na losowe<br>3 pole   | odkryte pola, na<br>nich cyfry lab<br>pusiki, a w trakcia<br>pusiki, a w trakcia<br>okazuje zdumienie  | Kliknij na jedno, a<br>nastiprnis szybko<br>3 na długie pole  | odkryte pola, na<br>nich cyfy lub<br>puste, a w trakole<br>odkrywania budka<br>okazuje zdumienie   | 3         | wciskaj dlugo<br>jedno pole  | bužka okazuje<br>zdumianie<br>podczas kilknięcia   |            |  | odkryňe pola, na<br>nich cyfry lub<br>pusial, a w frakcie<br>odkrywania budžia<br>obkazuje<br>zdumienia, po<br>kličnejcia budžia<br>znovu jest<br>uderieichnijsta, jedl<br>pod pole nie bylo<br>mirry  |         | wciśnij przycisk,<br>nastypnie go pu<br>a potem znowu<br>3 wciśnij   | Servicularz zaakospłowany, zaakospło |         | nie klikaj na 2a<br>3 przyciak  | den bužka nie okazu<br>zdumienia   | ie . |                             |         |  |  |            |   |         |  |   |           |   |                               |  |