Trustment aphabase juncthermores Trustm	SPRINT 01	TEST CASE 01			TEST CASE 02			TEST CASE 03			TEST CASE 04		TE	ST CASE 05																
The content will be content	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 22	EXPECTED RESULTS S		ACTION 22	EXPECTED RESULTS aplikacja zostaje	Step ID	ACTION 22	EXPECTED RESULTS	Step ID AC	CTION R	XPECTED ESULTS															
The content will be content		włącz urządzeni poszukaj aplikac 1 w manu	nie i na ekranie icji znaleziona ikona o nazwie soner		wyłącz i włącz ponownie urzadzenie	urządzenie zostaje uruchomione, pojawia się menu okrane	1	wyłącz i włącz antkanie	ponownie uruchomiona, pojawia się ekran	ļ ,	zmień tapetę w	tapeta zostaje	sp iko	róbuj przesunąć onę aplikacji na lik	ona aplikacji mienia miejsne															
Part		sprawdź czy ikor pasuje do	ona ikona to obrazek		poszukaj aptikacji w menu i sprawdź czy ikona pasuje	ikona to obrazek	2	poszukaj aplikacji w menu i sprawdž czy ikona pasuje	ikona to obrazek	١.,	poszukaj aplikacji w menu i sprawdž czy ikona pasuje	ikona to obrazek	sp pa	rawdź czy ikona suje do ik	ona to obrazek															
State Stat					TEST CASE 07	zal. wid. plansza		TEST CASE 08	zal. wid. plansza		TEST CASE 09	zal. wid. plansza	TE	ST CASE 10	Larring Doniby.		TEST CASE 11	14		TEST CASE 12	14		TEST CASE 13	3 14						
State Stat	Ship ID	ACT) N	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS S aptikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja unurbomiona	Step ID AC	CTION E	XPECTED ESULTS pikacja purboniona	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aptikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja						
Part		ż czy zeg znajduje się na z właściwym miejs	gar zegar znajduje się w oczekiwanym jscu miejscu	2	kliknij na pole bez miny	pole zmienia kolor	2	kliknij na pole z mina	pole zmienia kolor	2	wygraj gre	pojawia się komunikat o wygranej		czekaj 100 za kund 10	egar wzkazuje 00 sekund		2 poczekaj 2 godzi	zegar wskazuje 2 ny godziny(7200sek)					spróbuj przeciągnąć ze 2 w inne miejsce	egar zegar zostaje na swoim miejscu						
The content will be content		sprawdź czy zeg 3 jest wyzerowany	gar zegar jest ny wyzerowany	3	sprawdź czy zegar znajduje się na właściwym miejscu	zegar znajduje się w oczekiwanym miejscu	3 1	sprawdź czy zegar znajduje się na właściwym miejscu	zegar znejduje się w oczekiwanym miejscu	3	sprawdź czy zegar znajduje się na właściwym miejscu	zegar znajduje się w oczekiwanym miejscu		rawdź czy zegar ze ajduje się na w aściwym miejscu m	egar znajduje się oczekiwanym niejscu									egar zegar znajduje s w oczekiwanym ijscu miejscu	niq.					
State Stat		TEST CASE 14	17 EXPECTED	O 10	TEST CASE 15	zal. wid. plaroza EXPECTED	O	TEST CASE 16	zal. wid. plansza EXPECTED		TEST CASE 17	zal. wid. plansza EXPECTED	TE ALC	ST CASE 18	XPECTED	O #D	TEST CASE 19	zal. wid. plansza 17 EXPECTED	n	TEST CASE 20	zal. wid. plansza 17 EXPECTED	O 10	TEST CASE 21	1 zal. wid. plarsza 17 EXPECTED	1					
State Stat	Simp ID	nom aplikac	aplikacja cję uruchomiona		uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona		uruchom aplikację	apikacja uruchomiona		uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona	1 un	uchom aplikację u	plikacja ruchomiona	Sap D	1 uruchom aplikacj	aptikacja g uruchomiona	Simp ID	1 uruchom aplikac	aplikacja je uruchomiona	SAUD ID	1 uruchom aplika	aplikacja ację uruchomiona na 10 polach						
Part	1	wdź czy licz duje się na ciwym mieis	znik Scznik znajduje się na oczekiwanym iscu miejscu		kliknij na pole bez miny	pole się odkrywa, nie ma pod nim miny		zaznacz pole flaga	na polu pojawia się flaca		zaznacz 5 pól flaga		222	znacz pole flagą na potem odznacz fla le z flaga zr	a polu pojawia się aga, a potem nika flaga	II /I	zaznacz 9 pół 2 flaga	na 9 polach polawia sie flaga		zaznacz 10 pół 2 flaga	na 10 polach polawia sie flaga	2	zaznacz 10 pół flagą, a następr odznacz jedno 2 pole	t pojawia się flaga mie następnie na jednym polu flag znika	a. 9a					
State Stat		sprawdź czy licz wskazuje domedno liczbo	znik Scznik wskazuję											lic w o	znik zmiejsza yświetlaną liczbę jeden, a									licznik == 0.						
Part		3 min TEST CASE 22	min state of the s	3	zmienił wartość TEST CASE 23	wartości zal. wid. plarsza	3	zmienił wartość TEST CASE 24	licznik = licznik - 1 zal. wid. plansza	3	zmienił wartość TEST CASE 25	licznik = licznik - 5	3 zm	isnii wartość zi	większa o jeden		3 zmienił wartość	licznik == 1		3 zmienił wartość	ficznik == 0		3 zmienił wartość	ć == 1	•					
Part	Step ID	ACTION	18 EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 14	EXPECTED RESULTS S	Step ID	ACTION 14	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 14	EXPECTED RESULTS	Step ID AC	TION R	XPECTED ESULTS															
Part		1 uruchom aplikac sprawdž czy buż znajduje się na	apsikacja icję uruchomiona iżka bużka znajduje się na oczekiwanym	1	uruchom aplikację poczekaj 100	uruchomiona	1 0				uruchom aplikację	aprikacja uruchomiona bužka nie zmienia	1 unu spi pri	uchom aplikację ur róbuj zeciągnąć buźkę bi	prikacja ruchomiona užka zostaje na															
Part				2	sekund sprawdź czy bużka nadal znajduje się na właściwom	minęło 100 sekund zegar znajduje się w oczakiwanym	2	poczekaj 2 godziny sprawdź czy bużka nadal znajduje się na właściwom	minely 2 godziny zegar znejduje się w oczakjwarow	2	kliknij na bužke sprawdž czy bužka znaiduje sie na	się bużka znajduje się w oczekiwanym	2 w	rawdź czy buźka bo alduje się na	woim miejscu użka znajduje się oczekiwanom															
Martin	SPRINT 02	3 jest usmiechniet	sta uśmiechnieta	3	mieiscu	mieiscu	3	mieiscu	mieiscu	3	właściwym miejscu	miejscu	3 mh	eściwym miejscu m	ieiscu															
Martin		TEST CASE 27	zal. mamy planszę		TEST CASE 28	zal. marry planszę		TEST CASE 29	zal. marny planszę		TEST CASE 30 4	zal. mamy planszę	TE	ST CASE 31 24	al. mamy planszę		TEST CASE 32	zal. mamy plansz												
Martin	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikac	RESULTS aplikacja cję uruchomiona	Step ID	ACTION uruchom aplikację	RESULTS S apilitacja uruchomiona	Step ID	ACTION uruchom aplikację	RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID	ACTION uruchom aplikacje	RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID AC	CTION R aquehom aplikacje ur	ESULTS pikacja ruchomiona	Step ID	ACTION uruchom aplikaci	RESULTS aptikacja g uruchomiona												
Martin	()	zaznacz losowe pole krótkim 2 którie	e gra rozpoczęta, pole zostaje odkrote		zaznacz pole w lewym górnym rogu krótkim którneriem	gra rozpoczęta, pole zostaje odkrote		zaznacz pole w prawym dolnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, pole zostaje odkrote		zaznacz pole w lewym dolnym rogu krótkim klámieniem	gra rozpoczęta, pole zostaje odkrote		znacz pole w awym górnym gr gu krótkim po knieriem	ra rozpoczęta, ole zostaje dkrute		zaznacz dwa poli naraz krótkim	zaznaczone zostaje tylko jedn	,											
March Marc		TEST CASE 33	2 zal. mamy planszę 9		TEST CASE 34	zal. marny planszę					TEST CASE 36	zał. mamy planszę	TE	ST CASE 37 2	al. marny planszę			zal. marny plansz		TEST CASE 39	zał. marny planszą 9									
March Marc	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID AC	CTION E	XPECTED ESULTS plikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja									
March Marc		zaznacz losowe pole długim	e na zaznaczonym polu pojawia się		zaznacz pole w lewym górnym rogu długim	na zaznaczonym polu pojawia się	\bigcirc	zaznacz pole w prawym dolnym rogu długim	na zaznaczonym polu pojawia się		zaznacz pole w lewym dolnym rogu długim	na zaznaczonym polu pojawia się	22k	znacz pole w znacz pole w awym górnym na pu długim po	a zaznaczonym olu pojawia się		zaznacz dwa poli naraz dugim	tylko na jednym polu pojawia się	\mathbb{C}	zaznacz kolejno jedno po drugim dwa pola długim	na obu polach	İ								
*** *** *** *** *** *** *** *** *** **		TEST CASE 40			Mikrieciem TEST CASE 41	flaga zal. memy planszę		Kliknięciem TEST CASE 42	flaga zal. mamy planszę			flaga zal. mamy planszę					TEAT OLOG 15	flaga zal. marny plansz		2 Miknięciem	pojawiają się flagi									
Part	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplitacia	Step ID	ACTION 15	EXPECTED RESULTS S	Step ID	ACTION 15	EXPECTED RESULTS aplikacia	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS applicación	Step ID AC	TION R		Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacia												
Part		1 uruchom aplikac zaznacz losowe note kritkim	cję uruchomiona gra rozpoczęta, e zegar zaczyna ordiczań czos mie		uruchom aplikację zaznacz pole w lewym górnym rozu krótkim	uruchomiona gra rozpoczęta, zegar zaczyna ortezań czas note		uruchom aplikację zaznacz pole w prawym dolnym snow krótkim	uruchomiona gra rozpoczęta, zegar zaczyna orticzań czas note		uruchom aplikację zaznacz pole w lewym dolnym mou krótkim	uruchomiona gra rozpoczęta, zegar zaczyna orticzań czes onie	28 pri	uchom aplikację ur znacz pole w gr awym górnym ze nu krótkim	ruchomiona ra rozpoczęta, egar zaczyna diczań czas nole		1 uruchom aplikacj zaznacz dwa poli noraz krótkim	g uruchomiona a zaznaczone znataje tylan jerin												
Part	سرياً	TEGT OVER 10				zostaje odkryte	2	kliknięciem TEST CASE 48	zostaje odkryte		Miknięciem TEST CASE 49	zostaje odkryte					3 kliknigciem TEST CASE 51	pole												
Series Se	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 5	EXPECTED RESULTS S	Step ID	ACTION 5	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 5	EXPECTED RESULTS	Step ID AC	TION R	XPECTED ESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS												
Series Se		1 uruchom aplikac zaznacz losowe	cję uruchomiona gra rozpoczęta, e jeżeli nie było		uruchom aplikację zaznacz pole w lewym górnym	uruchomiona gra rozpoczęta, jeżeś nie było		uruchom aplikację zaznacz pole w prawym dolnym	uruchomiona gra rozpoczęta, jeżeli nie było		uruchom aplikację zaznacz pole w lewym dolnym	uruchomiona gra rozpoczęta, jeżeli nie było	1 un	uchom aplikację ur znacz pole w gr awym górnym je	ruchomiona ra rozpoczęta, dzeli nie było		1 uruchom aplikacj zaznacz dwa pol	e uruchomiona zaznaczone a zostaje tylko jedn												
Series Se	2	2 kliknięciem	miny, odkryte pole jest puste					rogu krótkim kliknięciem	miny, odkryte pole jest puste		rogu krótkim kliknięciem	miny, odkryte pole jest puste	2 101	gu krótkim m knięciem je	siny, odkryte pole st puste		neraz krótkim 3 kliknięciem	pole, jezeli nie byl miny	0											
Martin	SPRINT 03	TEST CASE 52			TEST CASE 53			TEST CASE 54			TEOT CASE SE		TE	ST CASE 56			TEST CASE 57													
Market M	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 2	EXPECTED RESULTS S	Step ID	ACTION 2	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 2	EXPECTED RESULTS	Step ID AC	ZTION R	XPECTED ESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS												
Property of the property of		1 uruchom aplikac	ekran do wyboru cje planszy	1	uruchom aplikację wybierz rozmiar	ekran do wyboru planszy	1,	uruchom aplikację	ekran do wyboru planszy	1	uruchom aplikacje wybierz rozmiar	ekran do wyboru planszy	1 un	uchom aplikacje pl	kran do wyboru lanszy		1 uruchom aplikacj wybierz rozmiar	ekran do wyboru planszy												
Set 19 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		wybierz rozmiar 2 planszy 9x9	rozmiar planszy r odpowiada wybranemu	2	planszy 9x9 i odczekaj 100 sekund	rozmiar planszy nadal odpowiada wybranemu	2 5		rozmiar planszy odpowiada wybranemu	2	planszy 16x16 i odczekaj 100 sekund	rozmiar planszy nadal odpowiada wybranemu			ozmiar planszy dpowiada rybranemu		planszy 16x30 i odczekaj 100 2 sekund	rozmiar planszy nadal odpowiada wybranemu												
Section Sect		TEST CASE 58	3 EXPECTED		TEST CASE 50 3	EXPECTED		TEST CASE 60	EXPECTED		TEST CASE 61 3	EXPECTED	TE	ST CASE 62	XPECTED		TEST CASE 63	3 EXPECTED												
Section Sect	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikac	RESULTS wyświatia się cję plansza	ISNep ID	ACTION uruchom aplikację wybierz liczbe mini	MESULTS S wyświeta się plansza	Step ID 1	ACTION uruchom aplikację	MESULTS wyświetla się plansza	Step ID	ACTION uruchom aplikację wybierz liczbe min	ro⊵SULTS wyświetia się plansza	Step ID AC	Uchom aplikacje pl	±SULTS yświetla się lansza	Step ID	1 uruchom aplikacj wybierz liczbe m	RESULTS wyświetla się ę plansza n:												
Section Sect		wybierz liczbę m 2 10	min: licznik min wyświetla 10	2	10 i odczekaj 100 sekund	licznik min nadal wyświetla 10	2	wybierz liczbę min: 40	licznik min wyświetla 40	2	40 i odczekaj 100 sekund	licznik min nadal wyświetia 40	2 99	bierz liczbę min: lic w	znik min yświetla 99		99 i odczekaj 100 2 sekund	licznik min nadal wyświetla 99												
Control Cont	Step ID	TEST CASE 64	12 EXPECTED RESULTS	Step ID	IEST CASE 65 12 ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	IEST CASE 66 12 ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	IEST CASE 67 12 ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID Ar	SI CASE 68	XPECTED ESULTS	Step ID	rest case 69	12 EXPECTED RESULTS												
Control Cont		1 uruchom aplikac	cję plansza gra rozpoczęta,	1	uruchom aplikację	wyświetla się plansza gra rozpoczęta,	1	uruchom aplikację	wyświetla się plansza gra rozpoczęta,	1	uruchom aplikację	wyświetla się plansza gra rozpoczęta,	1 un	uchom aplikacje pl	yświetla się lansza na rozpoczęta,		1 uruchom aplikacj	wyświetla się ę plansza												
Control Cont		zaznacz losowe pole krótkim 2 kliknięciem	e odliczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny	2	lewym górnym rogu krótkim kliknięciem	odliczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny	2	prawym dolnym rogu krótkim kliknięciem	odliczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny		lewym dolnym rogu krótkim kliknięciem	odliczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny	pra pro 2 kili	awym górnym oc gu krótkim zo krięciem ni	eye zaczyna dliczać czas, pole ostaje odkryte - ie ma miny		zaznacz dwa poli naraz krótkim 3 kliknięciem	zostaje tylko jedni pole - nie ma na nim miny												
ACTON FEEL S ACTON FEEL S ACTON AC		IEST CASE 70	13																											
TEST CASE F Selection Test CASE F Se	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikac	RESULTS wyświetla się cję plansza																											
TEST CASE F Selection Test CASE F Se		odkrywaj kolejne pola, na których podejrzewasz, ż nie ma min	ne h 2e zaznaczone pola refirmusia sir																											
TEST CASE F Selection Test CASE F Se		oznaczaj flagam pola, na których podejrzewasz	na zaznaczonych polach pojawiają																											
TEST CASE F Selection Test CASE F Se		3 istnienie min powtarzaj punkt 2 az do skończenia	się flagi I 1 i gra zakończone																											
Sep ACTION POPERTED Sep ACTION P	SPRINT 04	4 planszy	wygrana																											
Touchous places and production of the control of th		TEST CASE 71	zał losujemy planszę 6		TEST CASE 72	zał losujemy planszę		TEST CASE 73	zał losujemy planszę		TEST CASE 74	zał losujemy planszę	TE	ST CASE 75	at losujemy lansze		TEST CASE 76	zař tosujemy plansze 6		TEST CASE 77	zał losujemy planszę 6									
Hamping State, Get 00 Spreaded Stay My Lichty politically personal stay of Lichty political stay of	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikac	EXPECTED RESULTS cie uruchomiona	Step ID	ACTION uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS S uruchomiona	Step ID	ACTION uruchom aplikacje	EXPECTED RESULTS uruchomiona	Step ID 1	ACTION uruchom aplikacje	EXPECTED RESULTS uruchomiona	Step ID AC	CTION R uchom aplikacje ur	XPECTED ESULTS ruchomiona	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikaci	EXPECTED RESULTS g uruchomiona	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikac	EXPECTED RESULTS is uruchomiona									
Hamping State, Get 00 Spreaded Stay My Lichty politically personal stay of Lichty political stay of		wpisz jakąś nazu użytkownika w formularzu etc., 2 wciśnii enter	zwę tormularz zaakceptowany, możemy rozpoczać ore	,	wpsz jakęś nazwę użytkownika w formularzu etc., wciśnij enter	tormularz zaakceptowany, możemy rozpocząć ore	2	wpisz jakąś nazwę użytkownika w formularzu etc., wciśnij enter	tormularz zaakceptowany, możerny rozpoczać ose	,	wpraz jakęś nazwę użytkownika w formularzu etc., wciśnij enter	tormularz zaakceptowany, możerny rozpocząć ore	sor for 2	osz jakąś nazwę fo ytkownika w za mularzu etc., m cśnij enter	omularz aakceptowany, sożemy szpocząć ore		wpisz jakąś nazw użytkownika w formularzu etc., 2 wciśnij enter	p tormularz zaakoeptowany, możerny rozpoczać ore		wpisz jakąś naz użytkownika w formularzu etc., 2 wciśnij enter	wę tormularz zaakceptowany, możerny rozpoczać ore									
Hamping State, Get 00 Spreaded Stay My Lichty politically personal stay of Lichty political stay of						Jeśli pod polem nie było miny, odkrywają się pola, nniewiają się pola,			Ješli pod polem			Jeśli pod polem nie było miny, odkrywają się pola, miawiaja nie od	za do	znaczamy wolne pole P	ole się odkrywa,			Pole sie ofkrowe			Pole się odkrywa, cyfry odkrywają się									
Hamping State, Get 00 Spreaded Stay My Lichty politically personal stay of Lichty political stay of		zaznaczamy dowolne pole 3 krótkim kliknięcie	na niektórych polach pojawiają siem się cyfry	3	zaznaczamy dowolne pole krótkim kliknięciem	które pokazują ile min jest dookole danego pola	3)	zaznaczamy dowolne pole krótkim kliknięciem	pojawiają się cyfry, gra zostaje zakończona	3	zaznaczamy dowolne pole krótkim kliknięciem	które pokazują ile min jest dookola danego pola	kri kili na 3 inr	knięciem, a al stępnie drugie, kl ne pole ni	le po drugim liknięciu cyfry się le zmieniają		Zaznaczamy dwa razy pod rząd to 3 samo pole	ale po drugim kliknięciu cyfry się nie zmieniają		Zaznaczamy raz pole bez miny, a 3 raz pole z miną	kliknięciu, a po drugim gra zostaje zakończona									
		zaznaczamy kolejne pola, co- którego jesteśm pewni. że nie mo	n do ny na		Sprawdź czy rzeczywiście cyfry pokazują	Liczby pokazują prawidłowo ile min																								
													TE	ST CASE 82			TEST CASE 83			TEST CASE 84										
	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 1	EXPECTED RESULTS S	Step ID	ACTION 1	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 1	EXPECTED RESULTS	Step ID AC	TION R	XPECTED ESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS									

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 grip i Za	lagitikacja nagitikacja pojaniacja pojaniacja pojaniacja pojaniacja pojaniacja potaziacja potaziacj	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 22macz poku 22macz Coku 22macz poku 23macz poku 23mac	арійноў по	Step ID	Unuchom apiliu Zagraj w grej i Zwyspraj wpisz imię zaeierspiece Zowistaka zada TEST CASE 9 ACTION uruchom apiliu zeazaracz pole w lewym dotym rogu odośm Zwistakasam	gra zakończona sukcesam, pojawiają się gratulacja oraz pole do wpisania mienia Aptibacja prawidiowo zapisuje imię, im pojawia się na ekranie		ACTION 1 uruchom aplikac	Step ID	TEST CASE 93 6 ACIDON Acidon agélade Jennez péla vi Jenne	EXPECTED RESULTS graphicage against page of the byte of the control page of the page of th	Step ID AC	28. widocana plansas EXPECTED RESULTS spillacija su experiorania zavieze pusia pola zavieze pusia pola zavie	Shee ID	TEST CASE 95 ACTION 1 unichom adillación zazinez dea polación naraz totorio 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 agricultural registration of the registra	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	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 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 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 pole kolejnym dugim kláknięciem	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 flaga 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 ig 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 san pola kolejnym długim klikniejc zaznacz to san pola kolejnymi długimi kolejnymi długimi się sa san pola kolejnymi długimi się san pola kolejnymi długimi san pola kolejnymi długimi san pola kolejnymi długimi san pola kolejnymi san pola san	EXPECTED RESULTS aplikacja cję uruchomiona n, n, n na obu polach pojawiają się flaci na zaznaczonyci polach pojawiają siery pytajnki na	ai i													
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 miestych iczbę zaznacz krótkim klitknię clem pote miny, a naktypnie pote zawierejące jonie zawierejące jonie zawierejące jonie zawierejące jonie 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 czaskoeptowany, u można rozpocząć grę, rozmie pałarczy odpowiada grą przegnania co wybraniemu, lezym min wakazuje to, co wybraniemu, szaskoeptowany, w powieczeniemu, pałarczy odpowiada powieczeniemu, powie			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 3 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 strsiowny 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 buźk sprawdz czy buźk	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 subdivinion results subdivinion subdivinion formularz zaskeophovany, garance plareary oppowiacie plareary oppowiacie garance plareary garance																												
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 aplikację wpisz w formalarzu 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 nazwę masigenie loczbę ż min	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 cyfy 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 zaakooptowany, zaakoopto		nie klikaj na 2a 3 przyciak	den bužka nie okazu zdumienia	ie .													