SPRINT 01																									
	TEST CASE 01	22 EXPECTED RESULTS		TEST CASE 02	EXPECTED Step ID	TEST CASE 03	EXPECTED		TEST CASE 04	EXPECTED RESULTS		TEST CASE 05	EXPECTED RESULTS												
Step ID			Step ID	ACTION	RESULTS Step ID rządzenie zostaje	ACTION  wyłącz i wiącz 1 aptikację, pozzukaj aptikacj w menu i sprawdź czy ikona pasuja do wymiągań	Mt:SULTS aplikacja zostaje ponownie							1											
	włącz urządzenie poszukaj aplikac 1 w menu	ie i na ekranie cji znaleziona ikona o nazwie saper	١ ,	wyłącz i włącz ponownie 1 urządzenie	uruchomione, ocjawia się menu stówne	wyłącz i włącz 1 aplikacje.	uruchomiona, pojawia się ekran gry	١,	zmień tapetę w urzadzeniu	tapeta zostaje zmieniona		spróbuj przesunąć ikonę aplikacji na inne miejsce	ikona aplikacji zmienia mieisce												
	sprawdź czy ikor nasuje do	na ikona to obrazak		poszukaj aptikacji w menu i sprawdž czy ikona nesuje	kona to obrazak	poszukaj aplikacji w menu i sprawdž rzy ikone nasvije	ikona to obrazek		poszukaj aplikacji w menu i sprawdž czy ikona nasuje	ikona to obrazak		sprawdź czy ikona nasuje rło	ikma to obrazak												
_	2 wymegen	na ikona to obrazek czamej bomby	2	wylącz i włącz ponownia i urzędzenia poszukaj aplikacji w mainu i sprawdz czy kona pasuje czy kona pasuje TEST CASE 07 4 ACTION uruchom aplikacją	zamej bomby.	pozzukaj apinatrji w menu i sprawdzi czy ikona pasuje 2 do wymegań TEST CASE 08 1 ACTION 1 uruchom aplikację	czamaj bomby.	2	zmień łapeńę w urządzeniu podaukaj epikacji w meru i sprawdź czy ikona padaukaj w meru i sprawdź czy ikona padaukaj do wymagań TEST CASE 09 14 ACTION uruchom aplikację wygraj orę sprawdz czy zagar znejduje się na uwładciwym miejscu TEST CASE 17 17	czamej bomby.	2	sma majacus sprawdz czy ikone pasuje do wymagań TEST CASE 10 14 ACTION uruchom aplikacje	czamej bomby.	-	TEST OFF			TEST CASE 12	_	TEST CASE 13					
	TEST CASE 06	EXPECTED RESULTS apilikacja suruchomiona per zegar znajduje się w oczekówanym miejscu		TEST CASE 07	EXPECTED	TEST CASE 08	28. wd. piansza 4 EXPECTED		TEST CASE 09	EXPECTED		TEST CASE 10	EXPECTED		TEST CASE 11	EXPECTED RESULTS aplikacja cję uruchomiona		14	,	ACTION  1 uruchom aplikaci spróbuj	14 EXPECTED				
Step ID	1 uruchom aplikac	RESULTS aplikacja se uruchomiona	Step ID	ACTION 1 uruchom solikacie	RESULTS Step ID splikacja uruchomiona	ACTION 1 uruchom aplikacie	RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID	ACTION uruchom aplikacie	RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID A	ACTION uruchom aplikacie	RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID	ACTION 1 uruchom aplika	RESULTS aplikacja cie uruchomiona		ACTION RESULTS aplikacja uruchom aplikacja uruchomior	Step ID	ACTION 1 uruchom solikac	RESULTS aplikacja cie uruchomiona				
	sprawdž czy zeg znajduje się na	gar zegar znajduje się w oczekiwanym		kliknij na pole bez	udo aminoio bolto	kliknij na pole z	anto resionio bater	Ι.	and the same of th	pojawia się komunikat o	, ,	poczekaj 100	zegar wzkazuje		2 months 2 mail	zegar wskazuje 2			a balar	spróbuj przeciągnąć zeg	ger zegarzostaje na				
				klánij na pole bez 2 miny sprawdž czy zegar znajduje się na 3 właściwym miejscu TEST CASE 15	regar znajduje się v oczekiwanym	kliknij na pole z 2 mina sprawdž czy zega znajduje się na 3 właściwym miejsci TEST CASE 16	zegar znajduje się w oczekiwanym	ĺ.	sprawdž czy zegar znajduje się na	zegar znajduje się w oczekiwanym		poczekaj 100 sekund sprawdź czy zegar znajduje się na właściwym miejscu	zegar znajduje się w oczekiwanym	1	sprawdž czy ze znajduje się na	zegar wskazuje 2 ziny godziny(7200sek) gar zegar znejduje się w oczakiwanym jscu miejscu	ĺ.	kliknij na zegar pole zmieni sprawdź czy zegar zegar znajc znajduje się na w oczektwe właściwym miejscu miejscu	tuje się inym	sprawdž czy zeg znajduje się na	ger zegar zostaje na swoim misiscu gar zegar znajduje się w oczakwanym scu miejscu				
	3 jest wyzerowany TEST CASE 14	wyzerowany	3	TEST CASE 15	mejacu sal, wid. plansza	TEST CASE 16	zal. wid. plansza	1	TEST CASE 17	zal, wid. plansza	3)4	TEST CASE 18	mejscu		TEST CASE 19	picu megicu zal. wid. plansza	1	TEST CASE 20 zal. wid. pla	10529	TEST CASE 21	zal wid nlaneza				
Stee ID	ACTION	17 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID	ACTION 17	EXPECTED RESULTS Step ID	ACTION 1	EXPECTED DEGLETO	Step ID	ACTION 17	EXPECTED DEGLETO	Ohno ID	TEST CASE 18 17 ACTION uruchom aplikację	EXPECTED DESIGN TO	Stee ID	ACTION	EXPECTED DEGLE TO	Step ID	17 EXPECTED	Step ID	ACTION	17 EXPECTED RESULTS apriliado de la companio del companio del companio de la companio del compan				
Jap ID	1 uruchom aplikac	aplikacja cję uruchomiona	1	ACTION 1 uruchom aplikację	iplikacja iruchomiona	ACTION 1 uruchom aplikacje	aplikacja uruchomiona	1	ACTION uruchom aplikacje	aplikacja uruchomiona	1 1	uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona	Dap D	1 uruchom aplika	EXPECTED RESULTS aptikacja cje uruchomiona	1	ACTION RESULTS aplikacja uruchom aplikacja uruchomior	na Saup ID	1 uruchom aplikac	aplikacja cję uruchomiona				
																				zaznecz 10 pół flegę, a następni	na 10 polach pojawia się flaga, nie następnie na				
	2 właściwym miejs	mik licznik znejduje się na oczekiwanym scu miejscu	2	kliknij na pole bez 2 miny	ne ma pod nim niny	2 zaznacz pole flago	na polu pojawia sij flaga	2	zaznacz 5 pól flagą	na 5 polach pojawiają się flagi	2 5	zaznacz pole fiagą a potem odznacz pole z fiagą sprawdź czy licznik zmienił wartość	tiaga, a potem znika fiaga licznik zmiejsza		2 flage	na 9 polach pojawia się flaga	2	zaznacz 10 pół na 10 polac flagą pojawia się	flaga :	2 pole	jedriym potu flaga znika				
	sprawdź czy licz wskazuje domyślna liczbe	ficznik wskazuję domyślna liczbe				sprawdž czy liczni			sprawdź czy licznik			sprawdź czy licznik	wyświetlaną liczbę o jeden, a następnie	1	sprawdž czy lici	znik licznik == 1		sprawdź czy licznik			licznik == 0, nastepnie licznik == 1				
	3 min	min	3	spriawdz czy licznik 3 zmienił wartość TEST CASE 23 14 ACTION 1 uruchom aplikację	vartości	sprawdž czy liczni 3 zmienii wartość	licznik = licznik - 1	3	sprawdź czy licznik zmienił wartość TEST CASE 25		3 2	zmienił wartość	zwiększa o jeden		3 zmienił wertość	licznik == 1	3	sprawdź czy licznik zmienił wartość licznik == 0		3 zmienił wartość	1				
	IESI CASE 22	18 EXPECTED		14	EXPECTED	TEST CASE 24 1 ACTION 1 uruchom aplikacje	EXPECTED	1	TEST CASE 25 14 ACTION uruchom aplikację	EXPECTED		14	EXPECTED	1	-										
Step ID	1 uruchom aplikac	RESULTS aplikacja cję uruchomiona	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikacje	RESULTS Step ID splikacja ruchomiona	1 uruchom aplikację	RESULTS aptikacja uruchomiona	Step ID	ACTION uruchom aplikacje	RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID A	ACTION uruchom aplikację	RESULTS aplikacja uruchomiona												
	sprawdź czy buź znajduje się na 2 właściwym mieis	trik icznik wskazuję domyślną liczbę min  18 EXPECTED RESULTS applikacja uruchomiona dza buzka znajduje się na oczakkiasarym miejscu	2	poczekaj 100 2 sekund	minglo 100 sekund				kliknij na bužkę	bužka nie zmienia się	2	TEST CASE 28 14 ACTION uruchom splikacje spróbuj przeciągnąć bużkę w inne miejsce	bužka zostaje na swoim miejscu												
	sprawdž czy buż			poczekaj 100 2 sekund 100 2 sekund czy bużka nadal znajduje się na właściwym 3 miescu	regar znajduje się v oczekiwanym	2 poczekaj 2 godzin sprawdź czy bużki nadel znajduje się na właściwym 3 miejscu	zegar znejduje się w oczekiwanym		sprawdź czy buźka znajduje się na właściwym miejscu	bužka znajduje się w oczekiwanym		sprawdź czy bużka i znajduje się na właściwym miejscu	bužka znajduje się w oczekiwanym												
SPRINT 02	3 jest usmiechniet	ta uśmiechnieta	3	3 miejscu	nieiscu	3 mieiscu	miejscu	-	właściwym miejscu	miejscu	3	właściwym miejscu	mieiscu												
SPIGNT 02	TEST CASE 37	zal. mamy plansze		TEST CASE 28	tal. mamy plans29	TEST CASE 29			TEST CASE 30	zal. mamy plans?*		TEST CASE 31			TEST CASE 12	zal. mamy plansz									
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 4	EXPECTED Sten ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 4	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 4	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS									
Jamp 10	1 uruchom aplikac	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	1	TEST CASE 28  ACTION  I uruchom apilikację zazniecz pole w lawym górnym rogu króśkim blácnięciam  TEST CASE 34  9  ACTION  uruchom apilikację zazniecz pole w lawym górnym	iplikacja iruchomiona	ACTION  1 uruchom aplikację zaznacz pole w prawym dolnym nogu krótkim 2 kliknię ciem  TEST CASE 35	aptikacja uruchomiona	1	TEST CASE 30  4  ACTION  uruchom aplikację zaznacz pole w lewym dotnym nogu krótkim kliknięciem  TEST CASE 36	aplikacja uruchomiona	1	TEST CASE S1  ACTION  uruchon spikkacju zaznez pole u prawym górnym rogu kródkim kláxnięciem  TEST CASE S7  ACTION  uruchon spikacju zaznez pole u prawym górnym rogu kródkim kláxnięciem	aplikacja uruchomiona		1 uruchom aplika	EXPECTED RESULTS aplikacja oje uruchomiona									
	zaznacz losowe pole krótkim	gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte zał. mamy planszę		lewym górnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, ode zostaje	prawym dolnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, pole zostaje		lewym dolnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte zet. mamy planszę	-	prawym górnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, pole zostaje		zaznacz dwa po naraz krótkim	ola zaznaczone zostaje tylko jedno pole zał. marny plansze									
	z Miknięciem TEST CASE 33	odkryte zal. mamy plansze	. 2	Z kalknięciem TEST CASE 34	odkryte sal. marny plansze	z kliknięciem TEST CASE 35	odkryte zal. marny plansze	2	TEST CASE 36	odkryte zel. mamy plansze	2	TEST CASE 37	odkryte zat. memy planszo		3 kliknigciem TEST CASE 38	pole 2al. mamy planszi		TEST CASE 39 2sl. mamy	planszę						
Stan ID	ACTION	9 EXPECTED BESULTO	Sten ID	ACTION 9	EXPECTED ONLY IN	ACTION	EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona	Sten ID	TEST CASE 36  9  ACTION  uruchom aplikacje zaznacz pole w lewym dożnym rogu dugim sikinięciem	EXPECTED BESULTS	Sten ID	ACTION	EXPECTED BESULTO	Sten ID	ACTION	9 EXPECTED RESULTS aplikacja cje utuchomiona		9 EXPECTED ACTION RESULTS							
pump (L)	1 uruchom aplikac	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	1	1 uruchom aplikację	iplikacja iruchomiona	1 uruchom aplikacje	aptikacja uruchomiona	1	uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona	1 1	uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona		1 uruchom aplika	aplikacja cję uruchomiona			na .						
	zaznacz losowe pole długim	na zaznaczonym polu pojawia się flaga		rogu długim	oolu pojawia się	prawym dolnym rogu długim	na zaznaczonym połu pojawia się		zaznacz pole w lewym dolnym rogu długim	na zaznaczonym polu pojawia się	1	zxznacz pole w prawym górnym rogu długim	na zaznaczonym połu pojawia się flaga zał. mamy plansze		zaznacz dwa po naraz dugim	ola tylko na jednym polu pojawia się flaga i zal. marny plansze		uruchom aplikacje uruchomior zaznacz kolejno, jedno po drugim, dwa pola długim na obu pola kliknięciem pojawiają s							
_	TEST CASE 40	zel mamy nlaneze		TEOT CASE 41	no moral moral tra	TEST CASE 42	zal mamy niansze								2 kilknigdem TEST CASE 44	flaga zal, mamu niaren	1 2	Miknięciem pojawiają s	ie flagi						
Step ID	ACTION 40	15 EXPECTED	Otro ID	15	EXPECTED ONLY OF	ACTION 1	EXPECTED DESIGNATION					15	EXPECTED DESIGNATION	Rtso ID	ACTION:	15 EXPECTED									
Ship ID	1 uruchom aplikac	15 EXPECTED RESULTS aplikacja się uruchomiona gra rozpoczęta, zogar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte	owp ID	15 ACTION  1 uruchom aplikację zaznacz pole w lewym górnym rogu krótkim z Kilknięciem	recount (Step II) iphkacja iruchomiona	ACTION  1 uruchom aplikację żaznacz pole w prawym dolnym rogu krótkim 2 kliknięciem	epikacja uruchomiona	omp ID	ACTION  uruchom aplikację zaznacz pole w lewym dolnym rogu krótkim kliknięciem	epiikacja uruchomiona	Deep ID A	ACTION uruchom aplikację zaznacz pole w prawym górnym rogu króścim kliknięciem	aplikacja uruchomiona	peep ID	1 uruchom aplika	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona									
	zaznacz losowe pole krótkim	gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas, pole		zaznacz pole w lewym górnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, segar zaczyna odliczać czas, pole	zaznacz pole w prawym dolnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas, pole		zaznacz pole w lewym dolnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas, pole	2 F	zaznecz pole w prawym górnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas, pok		zaznacz dwa po naraz krótkim	ola zaznaczone zostaje tylko jedno pole									
			2	Z klikrięciem TEOT CAOE 47	rostaje odkryte										3 kliknigciem	pole									
	ILUI CAGE 40	5 EXPECTED		5	EXPECTED	IEST GISE 40	EXPECTED	L .	5	EXPECTED		5	EXPECTED		icor Gazesi	5 EXPECTED									
ISNep ID	1 uruchom aplikac	aplikacja igi uruchomiona	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikację	tt:SULTS Step ID iplikacja iruchomiona	1 uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona	SNep ID	ACTION uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona	Ship ID A	uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona	Step ID	1 uruchom aplika	aplikacja cję uruchomiona									
	zaznacz losowe pole krótkim	5 EXPECTED RESULTS aplikacja prikacja pra rozpocząta, jeżel nie było miny, odkryte pole jest puste		TEST CASE 47 5 ACTION 1 uruchom aplikacije zizniecz pole w lenym górnym rogu króškim 2 kliknięciem	pra rozpoczęta, eżeli nie było miny, odkryte pole	ACTION  1 uruchom aplikację zaznacz pole w prawym dolnym rogu krótkim 2 kliknięciem	gra rozpoczęta, jeżeli nie było miny, odkryte pole		uruchom aplikację zaznacz pole w lewym dolnym rogu krótkim z kliknięciem	EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona gra rozpoczęta, jeżeli nie było miny, odkryta pole jest puste	2	TEST CASE 50 5 ACTION uruchorn aplikację zaznacz pole w prawym górnym rogu króścim kliknięciem	gra rozpoczęta, jeżeli nie było miny, odkryte pole		zaznacz dwa po naraz krótkim	5 EXPECTED RESULTS apikacja cje utuchomiona zaznaczone zostaje tyko jedno pole, jezali nie byli mitry									
	2 kliknięciem	jest puste	2	2 kliknięciem	est puste	2 kliknigciem	jest puste	2	kliknięciem	jest puste	2 1	kliknięciem	jest puste		3 kliknigciem	miny									
SPRINT 03				TEST CASE 53		TEST CASE 54			TEST CASE 55			TEST CASE 56													
	TEST CASE 52	2 EXPECTED		TEST CASE 53	EXPECTED	TEST CASE 54	2 EXPECTED		TEST CASE 55  2 ACTION  uruchom aplikacje wybierz rozmiar planazy 16x16 i odczakaj 100 sekund	EXPECTED		TEST CASE 56	EXPECTED		TEST CASE 57	2 EXPECTED									
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS wyświetia się ekran do wyboru planszy	Step ID	ACTION  1 uruchom apilkacje wybierz rozmiar planszy 9x9 i odczakaj 100 z sekund	RESULTS Step ID syswetta się skran do wytoru	ACTION  1 uruchom aplikacje	RESULTS wyświetla się ekran do wołonu	Step ID	ACTION	RESULTS wyświetla się ekran do wyboni	Step ID A	ACTION 2	RESULTS wyswietla się ekran do wytonii	Step ID	ACTION	2 EXPECTED RESULTS wyświetla się ekran do wyboru planszy nadal odpowiada wybranemu									
	1 uruchom aplikac	cje planszy	- 1	1 uruchom aplikację wybierz rozmiar	olanszy	1 uruchom aplikacje	planszy	1	uruchom aplikacje wybierz rozmiar	planszy	1,	uruchom aplikację	planszy		1 uruchom aplika wybierz rozmiar	cie planszy									
	wybierz rozmiar 2 planszy 9x9	rozmiar planszy odpowiada wybranemu	2	odczekaj 100 2 sekund	ozmiar planszy nadal odpowiada nybranemu	wybierz rozmiar 2 planszy 16x16	odpowiada wybranemu	2	odczekaj 100 sekund	nadal odpowiada wybranemu	2 5	wybierz rozmiar planazy 16x30	rozmiar planszy odpowiada wybranemu		odczekaj 100 2 sekund	nadal odpowiada wybranemu									
	TEST CASE 58	,		TEST CASE 50		TEST CASE 60						TEST CASE 62			TEST CASE 63										
Step ID	ACTION 1 uruchom aplikac	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS Step ID	ACTION 1 uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID A	ACTION uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS									
-	1 uruchom aplikac	oje plansza	1	ACTION  1 uruchom aplikacije wybierz liczbę min: 10 i odczekaj 100 2 sekund  TEST CASE 65	Marrisca Marrisca			'	ACTION  uruchom aplikacje wybierz liczbę min: 40 i odczekaj 100 sekund  TEST CASE 67	plansza	1 .	uruchom aplikację	plansza foresk m'	1	1 uruchom aplika wybierz liczbę r	S EXPECTED RESULTS wyderietla się planaza nim: 00 licznik min nadal wyderietla 99									
	wytierz liczbę m 2 10 TEST CASE 64	wyświetla 10	2	2 sekund	nyświeta 10	wybierz liczbę min 2 40 TEST CASE 66		2	sekund	wyświetia 40		wybierz liczbę min: 99 TEST CASE 68			ası i odczekaj 10 2 sekund	wyświetia 99									
		12		TEST CASE 65	EXPECTED	TEST CASE 66	2 EXPECTED		TEST CASE 67	EXPECTED		TEST CASE 68	EXPECTED		TEST CASE 69	12 EXPECTED									
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS wyświefla się pję plansza gra rozpoczęta, zege zaczyna odiczać czas, pole zostaje odkryte - nie ma miny	Step ID	TEST CASE 65 12 ACTION 1 uruchom aplikację zaznacz pole w lawym górnym rogu krótkim 2 kliknięciem	RESULTS Step ID	TEST CASE 66  1 ACTION 1 uruchom aplikację zaznacz pole w prawym dolnym rogu krótkim 2 ktiknięciem	RESULTS wyświetla się niensze	Step ID	TEST CASE 87 12 ACTION uruchom aplikacje zaznacz pole w lewym dotnym rogu króbim kliknieciem	RESULTS wyświetia się niansza	Step ID /	TEST CASE 68 12 ACTION uruchom aplikację zaznacz pole w prawym górnym rogu króśkim kliknięciem	RESULTS wydwietla się nianoza	Step ID	ACTION	12 EXPECTED RESULTS wyświetla się plansza									
	20200	gra rozpoczęta, zegar zaczyna	i '	zaznacz pole w	gra rozpoczęta, negar zaczyna	zaznacz pole w	gra rozpoczęta, zegar zaczyna		zaznacz pole w	gra rozpoczęta, zegar zaczyna	,	zaznacz pole w	gra rozpoczęta, zegar zaczyna		20200-1-	zaznaczone									
	zeznecz losowe pole krótkim 2 kliknięciem	zostaje odkryte - nie ma miny	2	rogu krótkim 2 kliknięciem	costaje odkryte - nie ma miny	prawyth dollrym rogu krótkim 2 kliknięciem	zostaje odkryte - nie ma miny	2	rogu krótkim kliknięciem	zostaje odkryte - nie ma miny	2	rogu krótkim kliknięciem	zostaje odkryte - nie ma miny		zeznecz dwa po naraz krótkim 3 ktiknięciem	zaznaczone ola zostaje tylko jedno pole - nie ma na nim miny									
	TEST CASE 70	**																							
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS molwietle sie																							
	1 uruchom aplikac odkrywaj kolejne	oje plansza				1																			
	pow, na Morych podejrzewasz, ż z nie ma min	RESULTS wydowidta się ję plansza  zaznaczone pola odkrywają się ina zaznaczonych polach pojewiają się flagi gra zażnoczona wygraną																							
	oznaczaj flagam pola, na których podejrzewasz	na zaznaczonych polach pojawiają																							
	3 istnienie min powtarzaj punkt 2 az do	sie flagi																							
	skończenia 4 planszy	gra zakończona wygraną																							
SPRINT 04																									
	TEST CASE 71	zař losujemy plansze 6		TEST CASE 72	sał losujemy olansze	TEST CASE 73	zał losujemy planszę		TEST CASE 74	zał losujemy planszę		TEST CASE 75	zał losujemy plansze		TEST CASE 76	zař losujemy I plansze 6		TEST CASE 77 planszę 6	y						
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION Junction entitlesie	EXPECTED RESULTS	Step ID A	ACTION uninhom antikaria	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 1 unurhors artike	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION RESULTS							
	wpisz jakąś nazy użytkownika w	cję uruchomiona wę formularz zaakceptowany, możemy rozpocząć grę	i '	wpisz jakąś nazwę użytkownika w	ormularz saakceptowany,	1 uruchom aplikacje wpisz jakaś nazwę użytkownika w formularzu etc., 2 wciśnij enter	formularz zaakoeptowany,	i '	wpisz jakąś nazwę użytkownika w formator	formularz zaakceptowany,	1	uruchom aplikację wpisz jakąś nazwę użytkownika w formularzu etc., wciśnij enter	formularz zaakceptowany,		wpisz jakaś naz użytkownika w	cie uruchomiona twe formularz zaakceptowany, możanny rozpocząć grę	Ι ,	uruchom aplikację uruchomior wpisz jakąś nazwę formularz uzytkownika w formularz zaakceptow formularzu etc., możerny rozpocząć wciśnij enter rozpocząć	early,						
-	tormutarzu etc., 2 wciśnij enter	rozpocząć grę	2	rormunarzu etc., 2 wciśnij enter	nozenty ozpocząć grę leśli pod polem	tormutarzu etc., 2 wciśnij enter	rozpocząć grę	2	ormutarzu etc., wciśnij enter	rozpocząć grę Jeśli pod polem	2 9	rormutarzu efc., wciśnij enter	rozpocząć grę	1	tormunarzu etc., 2 wciśnij enter	rozpocząć grę	2	romutarzu etc., możerny rozpocząć rozpocząć	pre pre						
				ACTION  I uruchom aplikacje wpisz jakoś nazwę użytkownika w fermalazu etc., z wciśrij enter  zazneczamy dowone pole 3 króścim kilknięciem	ne byto mirry, odkrywają się pola, ocjawiają się cyfry.	zaznaczamy dowolne pole 3 krótkim kliknięcien	Ješli pod polem byla mina, nie		ACTION uruchom aplikacje, wpisz jikoje nazwę uzytkownikacju etc., wciśrej enter zaznaczamy dowolne pole urdelim kliknięciem	nie było miny, odkrywają się pola, pojawiają sie cyf~	2	zaznaczamy dowolne pole krótkim kliknięciem, a następnie drugie, inne pole	Pole się odkrywa, pokazuja sie cyfry			Pole się odkrywa, pokazują się cyfry		Pole się od cyfry odkry po pierwaz Zaznaczamy raz pole baz miny, a raz pole z miną zakończona	krywa, wają się ym						
	zaznaczamy dowolne pole 3 krótkim klikniesie	na niektórych polach pojawiają em sie cyfry	.	zaznaczamy dowolne pole 3 króścim kliknianiam	ntóre pokazują ile min jest dookola Senego pola	zaznaczamy dowolne pole 3 krótkim klanio-	pojawiają się cyfry, gra zostaje zakończyna	1 .	zaznaczamy dowolne pole krótkim klanieniem	które pokazują ile min jest dookola danego pola	.	kliknięciem, a następnie drugie, inne pole	ale po drugim kliknięciu cyfry się nię zmięniaia	1	Zaznaczamy dw razy pod rząd to 3 samo role	pokazują się cyfry wa ale po drugim kliknięciu cyfry się nie zmieniają	.	Zaznaczamy raz pole bez miny, a drugim gra raz pole z mina	po zostaje						
	zaznaczamy kolejne pola, co	na niektórych polach pojawiają em się cyfry do y a jak wyżej	1	Sprawdž czy	ir zhy milazuia			Ι ,	- Annyouth								_ ·	James Cook							
	pewni, że nie ma 4 na nim miny	a jak wyzej	4	Sprawdź czy rzeczywiście cyfry pokazują 4 odpowiednią liczbę	orawidlowo ile min est w pobliżu																				
						TEST CASE 80			TEST CASE 81		1	TEST CASE 82 1 ACTION			TEST CASE 83			TEST CASE 84							
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 1	EXPECTED RESULTS	Step ID A	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	1 EXPECTED RESULTS	Step ID	1 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 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 22macz poku 22macz Coku 22macz poku 23macz poku 23mac	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	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 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 pod ruje 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 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 diugim 2 kilonije ciem zaznacz to same polis kolisjnym 3 długim kilonijecia zaznacz to same polis kolisjnym	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 san pola kolejnym długim klikniejc zaznacz to san pola kolejnymi długimi kolejnymi długimi się sa san pola kolejnymi długimi sa san pola kolejnymi długimi san pola kolejnymi długimi sa 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 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 miestych i czek zaznacz krótkim klitniej clem pote ziny, a naktypnie 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 czaskoeptowany, u można rozpocząć grę, rozmie pałarczy odpowiada gra 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 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 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 sprawdz 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 plaraczy, 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 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 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 .													