SPRINT 01	TEST CASE 01			TEST CASE 02			TEST CASE 03			TEST CASE 04		TEST	CASE 05																
Step ID	ACTION	22 EXPECTED RESULTS	Step ID A	ACTION 22	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 22	EXPECTED RESULTS aplikacja zostaje ponownie uruchomiona, pojawia się ekran gry	Step ID	ACTION 22	EXPECTED RESULTS	Step ID ACTIO	22 EXPECTED RESULTS																
	włącz urządzenie	i na ekranie						aplikacja zostaje ponownie uruchomiona,																					
	poszukaj aplikacj 1 w menu	znaleziona ikona o nazwie saper	1 0	wyłącz i włącz ozonownie urządzenie osszukaj aptikacji w menu i sprawdź czy ikona pasuje do wymagań	pojawia się menu główne	- 1	wyłącz i włącz aplikację. poszukaj aplikacji w menu i sprawdź czy ikona pasuje do wymagań	pojawia się ekran gry	,	zmień tapetę w urządzeniu poszukaj aplikacji w menu i sprawdz czy ikona pasuje do wymagań	tapeta zostaje zmieriona	inne n	uj przesunąć aplikacji na ikona apliku niejsce zmienia mi	qi jace															
	sprawdź czy ikon pasuje do 2 wymagań	ikona to obrazek czamej bomby	2 d	v menu i sprawdž czy ikona pasuje do wymagań	ikona to obrazek czamej bomby.	2	czy ikona pasuje	ikona to obrazek	2	w menu i sprawdż czy ikona pasuje do wymagań	ikona to obrazek czamej bomby.	spraw pasuji 2 wyma	rdž czy ikona e do ikona to ob gań czamej bor	azek by.															
	CASE 06	14	T	TEST CASE 07	zainej boriby. zai. wid. plansza EXPECTED RESULTS apříkacja uruchomiona		TEST CASE 08 14 ACTION uruchom aplikacje	zal. wid. plansza		TEST CASE 09 14 ACTION uruchom aplikacje wygraj ore sprawdź czy zegar znajduje się na właściwym miejscu	zal. wid. plansza	TEST	CASE 10 14		TEST CASE	11 14		TEST CASE 12	14		TEST CASE 13	4							
Step ID	ACT) N	54 EXPECTED RESULTS aptitacja uruchomiona ar zegar znajduje się w oczakówanym umiejscu	Step ID A	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID ACTIO	14 EXPECTED N RESULTS aptikacja om aptikacja om aptikacja om aptikacja d 20 zegar wzka d 100 sekuno dž czy zegar jes sią na w oczakiwa inym miejscu miejscu	Step ID	ACTION	E11 14 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID	ACTION	14 EXPECTED RESULTS aplikacja cję uruchomiona	Step ID	TEST CASE 13 ACTION 1 uruchom aplikację spribuj przeciągnąć zege 2 w inne miejsce sprawdź czy zega znajduje się na 3 właściwym miejsc	EXPECTED RESULTS aptivacja							
L	m aplikacji ż czy zegi znajduje się na	e uruchomiona ar zegar znajduje się w oczekiwanym	1 u	ruchom aplikację diknij na pole bez	uruchomiona	1	uruchom aplikację kliknij na pole z	uruchomiona	1	uruchom aplikację	uruchomiona pojawia się komunikat o	pocze	om aplikację uruchomior kaj 100 zegar wzka	a ruje	1 uruchom api	likację uruchomiona zegar wskazuje	2 0				 uruchom aplikację spróbuj przeciągnąć zega 	r zegar zostaje na							
	2 właściwym miejse sprawdź czy zego	cu miejscu ar zegarjest	2 n	diknij na pole bez niny iprawdž czy zegar majduje się na właściwym miejscu	pole zmienia kolor zegar znajduje się w oczekiwanym	2 1	kliknij na pole z mina sprawdž czy zegar znajduje się na właściwym miejscu	pole zmienia kolor zegar znajduje się w oczekiwanym	2	wygraj gre sprawdź czy zegar znajduje się na	wygranej zegar znajduje się w oczekiwanym	sekun spraw majd:	d 100 sekunc dź czy zegar zegar znajc uje się na w oczekiwa	uje się vym	2 poczekaj 2 c sprawdź czy znajduje się	zegar wskazuje godziny godziny(7200a y zegar zegar znejduje na w oczekleanym miejscu miejscu	nek)	 kliknij na zegar sprawdź czy zej znajduje się na 	pole zmienia kolo gar zegar znajduje się w oczekiwanym jscu miejscu		2 w inne miejsce sprawdź czy zega znajduje się na	swoim miejscu ar zegar znajduje się w oczekiwanym							
	3 jest wyzerowany	wyzerowany	3 m	wisschwym miejscu TEST CASE 15	miejscu zal wid nlansza	3 1	właściwym miejscu TEST CASE 16	miejscu zal wid nlaneza	3	właściwym miejscu TEST CASE 17	miejscu zel wid nlansza	y white	wym miejscu miejscu CASE 18	_	3 właściwym r	miejscu miejscu = 19 val wid nlanez	70	3 właściwym miej TEST CASE 20	scu miejscu		TEST CASE 21	zal wid nlaneza							
Pho ID	ACTION	17 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	esse ID A	17 ACTION	zal wid plareza EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona pole się odkrywa, nie ma pod nim mirry	Stee ID	TEST CASE 16 17 ACTION uruchom aplikację	EXPECTED DECLETO	Step ID	TEST CASE 17 17 ACTION uruchom aplikację	EXPECTED DESIGN TO	Phoe ID ACTIO	CASE 18 17 EXPECTED ON RESULTS aptivacja om aptikacja uruchomior	Step ID	ACTION	E 19 zal. wid. plansz 17 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	Stee ID	ACTION	17 EXPECTED	Otro ID	ACTION 1	PEXPECTED RESULTS aptivacja unuthomiona na 10 polach pojewa się flaga, następnie na jednym polu flaga znika							
	nom aplikacji	aplikacja e uruchomiona	\bigcirc	ruchom aplikację	aplikacja uruchomiona		uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona		uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona	1 uruch	om aplikacje uruchomior			aplikacja dikacje uruchomiona		1 uruchom aplika	EXPECTED RESULTS aplikacja cje uruchomiona		1 uruchom aplikację	apříkacja uruchomiona							
15,	wdž czy liczr	lik licznik znajduje się na oczekiwanym miejscu		dhai an asia bay	pole się odkrywa,				11()1			2027na a pote	cz pole flagą na polu poj	mia się	2aznacz 9 p		()	2020002 10 odd	en 10 estaste		zaznecz 10 pól flagą, a następnie	pojawia się flaga, następnie na iodowo ostu flaga							
	ciwym miejs	cu miejscu		niny	miny	<u></u>	zaznacz pole flagą	flaga		zaznacz 5 pól flagą	pojawiają się flagi	2 pole z	cz pole flagą na połu poj flagą, a pol znika flaga flagą znika flaga	12a	2 flaga	na 9 polach pojawia się flag	ga U	zaznacz 10 pół 2 flagą	na 10 polach pojawia się flaga		2 pole	znika							
	wskazuje domyślną liczbę	licznik wskazuję domyślną liczbę min		iprawdź czy licznik	licznik nie zmienił		sprawdž czy licznik	Sonoik - Sonoik 1		sprawdž czy licznik zmienił wartość TEST CASE 25	Serveit - Serveit - S	spraw	o jeden, a dž czy licznik następnie	indea.	sprawdž czy	y licznik tość licznik == 1		sprawdž czy licz	znik Scznik == 0		sprawdź czy liczni 3 zmienił wartość	licznik == 0, nk następnie licznik							
	TEST CASE 22		T	TEST CASE 23	zal. wid. plansza EXPECTED RESULTS sprikacja uruchomiona		zmienił wertość TEST CASE 24	zal. wid. plansza		TEST CASE 25	BELLIK - BELLIK - 5	TEST	CASE 26		7.2	DEC BLANK 1		J Zimeni Wantos	BELLIER U		J J J J J J J J J J J J J J J J J J J								
Step ID	ACTION 1 uruchom aplikacj sprawdź czy bużi znajduje się na właściwym miejse	EXPECTED RESULTS	Step ID A	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS	Step ID	TEST CASE 25 14 ACTION uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS	Step ID ACTIO	EXPECTED ON RESULTS																
	1 uruchom aplikacji sprawdž czy buži	e uruchomiona ka bužka znajduje się	1 u	ruchom aplikację	uruchomiona	1 0			1	uruchom aplikację	aprikacja uruchomiona	1 uruch spröb	om aplikacje uruchomior uj																
			2 s	Anzekej 100 lekund iprawdź czy bużka rodni zow	minglo 100 sekund	2 1	poczekaj 2 godziny sprawdź czy bużka nadal znajduje się na właściwym	minely 2 godziny		kliknij na bužke	bužka nie zmienia się	2 w inne	CASE 28 14 EXPECTED ON RESULTS apriloscja uruchomor uj agnąć bużką bużką zostk a miejsce swoim miej	cu cin			-			-	-						-		-
	sprawdž czy bużi 3 jest uśmiechnieta	ka bužka jest ušmiechnieta	3 0	na właściwym niejscu	minęło 100 sekund zegar znajduje się w oczektwanym miejscu	3	na właściwym miejscu	w oczekiwanym miejscu	L .	sprawdź czy buźka znajduje się na właściwym miejscu	w oczekiwanym miejscu	spraw znajdi 3 właśc	ndź czy buźka buźka znaji uje się na w oczektwa iwym miejscu miejscu	nye senji nyen															
SPRINT 02																													
	TEST CASE 27	zal. mamy planszę 4 EXPECTED	T	TEST CASE 28	zal. memy planszę EXPECTED		TEST CASE 29	zal. mamy planszę EXPECTED		TEST CASE 30 4	zal. mamy planszę EXPECTED	TEST	CASE 31 2al. mamy i 4 EXPECTED N RESULTS aplikacja orn aplikacja uruchomior noz pole w m górnym urótkim pole zostaja odkryte	lansze .	TEST CASE	22 zal. marry plan 4 EXPECTED	1920												
Step ID	1 uruchom aplikaci	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID A	ACTION aruchom aplikację taznacz pole w ewym górnym ogu króślim dáknięciem	RESULTS : aplikacja uruchomiona	Step ID	ACTION uruchom aplikację zaznacz pole w prawym dolnym rogu krótkim kliknięciem	RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID	ACTION uruchom aplikacie	RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID ACTIO	ON RESULTS aprikacja om aplikacja uruchomior	Step ID	ACTION uruchom api	EXPECTED RESULTS aplikacja dikacja uruchomiona	-				-						-		-
	zaznacz losowe pole krótkim	gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte		raznacz pole w ewym górnym ogu krótkim	gra rozpoczęta, pole zostaie		zaznacz pole w prawym dolnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, pole zostałe		zaznacz pole w lewym dolnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, pole zostaie	Zazna prawy gonu k	icz pole w im górnym gra rozpoci róścim pole została	, L	Zaznacz dwi naraz kr/eki	a pola zaznaczone m zostaje tylko je pole	idno												
سرياً	TEST CASE 33	zał, mamy plansze		FEOT PAGE 94	and manny planeau		TENT OLOF M			TEST CASE 96	not anomal alaborate	TEST	CASE 97 and money	Annema	kliknieciem IEST CASE	pole 28 zaj mamu nico	1920	TEST CARE SO	zal, mamu niaren										_
Sten ID	ACTION CAUCAS	9 EXPECTED BESULTO	Sten ID	action 9	EXPECTED RESULTS : aptikacja uruchomiona uruchomiona na zaznaczonym polu pojawia się flaga	Sten ID	ACTION 9	EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona na zaznaczonym potu pojawia się flaga	Stan ID	ACTION uruchom aplikację zaznacz pole w lewym dolnym rogu długim ktiknięciem	EXPECTED BESULTS	Sten ID Acres	DN RESULTS aptikacja om apikacja om apikacja om apikacja uruchomic rcz pole w m górnym na zaznacz stugim polu pojawi rciem flaga	Sport ID	ACTION	9 EXPECTED DECL TO	Sten ID	ACTION CALLS 39	zal. marry plansz g EXPECTED RESULTS apilkacja uruchomiona b na obu polach pojawiają się flagi										+-
Ship ID	uruchom aplikaci	aplikacja e uruchomiona	1 u	ruchom aplikację	aptikacja uruchomiona		uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona		uruchom aplikacje	aplikacja uruchomiona	1 uruch	om aplikacje uruchomior	a Sap D	uruchom api	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	Sap D	1 uruchom aplikar	aplikacja cje uruchomiona										
ررکا	zaznacz losowe pole długim	9 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona na zaznaczonym polu pojawia się fiega		ewym górnym ogu długim	na zaznaczonym polu pojawia się	$ \zeta\rangle$	zaznacz pole w prawym dolnym rogu długim	na zaznaczonym połu pojawia się	Step ID	zaznacz pole w lewym dolnym rogu długim	na zaznaczonym polu pojawia się	Step ID ACTIO	icz pole w im górnym na zaznacz ślugim polu pojawi	onym S	zaznacz dwi naraz dugin	RESULTS RESULTS aplikacja utuchomiona sa pota pota pojawia si flaga		jedno po drugim dwa pola długin	t, n na obu polach										
				FEOT CASE AS						TEST CASE 49	not ename alanean	TEOT	0405.44	lanca.	TEST CASE	46 and manny plan	1929	2 klanecem	pojawają się fiagi										
Step ID	ACTION	zal. mamy plansze 15 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona gra rozpoczęta, zegir zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte	Step ID A	15 ACTION	EXPECTED RESULTS aprikacja uruchomiona gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte	Step ID	ACTION 15	EXPECTED RESULTS	Step ID	15 ACTION uruchom aplikację zaznacz polie w lewym dolnym rogu krótkim kliknięciem	EXPECTED RESULTS	Step ID ACTIO	15 EXPECTEL ON RESULTS aptilizacja om aptilizacja o		ACTION	15 EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona a pola zaznaczone zostaje tylko je pole													
	1 uruchom aplikacj	e uruchomiona gra rozpoczęta,	1 1 2	ruchom aplikację raznacz pole w	aplikacja uruchomiona gra rozpoczęta,		uruchom aplikację zaznacz pole w	aplikacja uruchomiona gra rozpoczęta,		uruchom aplikację zaznacz pole w	aplikacja uruchomiona gra rozpoczęta,	1 uruch	aplikacja om aplikację uruchomior icz pole w gra rozpoci		1 uruchom api	aplikacja likację uruchomiona													
	zaznacz losowe pole krótkim 2 kliknięciem	zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte		ewym görnym ogu krótkim diknięciem	zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte		prawym dolnym rogu krótkim kliknięciem	zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte	Step ID	lewym dolnym rogu krótkim kliknięciem	zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte	Shep ID ACTIO	m górnym zegar zacz vrótkim odliczać cz jciem zostaje odk	Step IID	282nacz dwi naraz krótkir 3 kliknięciem	a pola zaznaczone m zostaje tylko je pole	ndno												
_				FEOT OACE AT																									
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacia	Step ID A	ACTION	EXPECTED RESULTS :	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacia	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacia	Step ID ACTIO	DN RESULTS application	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacia													
	1 uruchom aplikacji zaznacz losowe	5 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona gra rozpoczęta, jeżeli nie było miny, odkryte pole jest puste	Step ID A	ruchom aplikację raznacz pole w ewym ośrowm	gra rozpoczęta, jężeń nie buło		uruchom aplikację zaznacz pole w rzawom dolowii	uruchomiona gra rozpoczęta, jeżeli nie twin	Shep ID	uruchom aplikację zaznacz pole w lewom dotrom	uruchomiona gra rozpoczęta, jeżeli nie huło	Ship ID ACTIO	om aplikację uruchomior icz pole w gra rozpocz im ofrnum ieżeś nie bi	Step ID a gra, to e pole	1 uruchom api	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona zaznaczone a pola pole, jeżeli nie miny	efen.												
2	pole krótkim 2 kliknięciem	miny, odkryte pole jest puste		ogú krátkim dikrięciem	miny, odkryte pole jest puste		rogu krótkim kliknięciem	miny, odkryte pole jest puste		rogu krótkim kliknięciem	miny, odkryte pole jest puste	2 italiania	rrótkim miny, odkry jest puste	e pole	naraz krótkir 3 kliknięciem	m pole, jeżeli nie miny	bylo												
SPRINT 03																													
	TEST CASE 52	2	T	TEST CASE 53			TEST CASE 54			TEST CASE 55 2		TEST	CASE 56 2		TEST CASE	57 2													
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS wyswietla się ekran do wyboru	Step ID A	ACTION	EXPECTED RESULTS wyświeta się ekran do wyboru planszy nadal odpowiada wybranemu	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS wyswietla się ekran do wyboru planszy rozmiar planszy odpowiada wybranemu	Step ID	ACTION uruchom aplikacje wybierz rozmar planszy 16x16 i odczekaj 100 sekund	RESULTS wyświetia się	Step ID ACTIO	CASE 56 2 EXPECTED N RESULTS WySwindta selvran do w orm aplikacje orm aplikacje orm zozmiar planszy rezmiar zozmiar zy 16x30 wybranems.	Step ID	ACTION	2 EXPECTED RESULTS wyswietla się ekran do wytor planszy miar rozmiar plansz nod odpowias wytranemu wytranemu.													
	1 uruchom aplikaci	e planszy		ruchom aplikacje vybierz rozmiar	planszy	\bigcirc	uruchom aplikację	planszy	\bigcirc	uruchom aplikacje wybierz rozmiar	planszy	1 uruch	om aplikacje planszy		1 uruchom api wybierz rozn	ekran do wybor elkację planszy miar	nu												
2	wybierz rozmiar 2 planszy 9x9	e planszy rozmiar planszy odpowiada wybranemu		otanszy sko i odczekaj 100 sekund	nadal odpowiada wybranemu		wybierz rozmiar planszy 16x16	odpowiada wybranemu		planszy 16x16 i odczekaj 100 sekund	nadal odpowiada wybranemu	wybie 2 plans:	rz rozmiar odpowiada zy 16x30 wybranemi		odczekaj 10 2 sekund	10 nadal odpowias wybranemu	y da												
	TEST CASE 58	3	Т т	TEOT CASE EA						TEST CASE 61		TEST	CASE 62		TEST CASE	63													
Step ID	ACTION	S EXPECTED RESULTS wyświetla się plansza in: Ecznik min wyświetla 10	Step ID A	ACTION	EXPECTED RESULTS (wyświetla się plarosza (ścznik min nadal wyświetla 10	Step ID	TEST CASE 60 3 ACTION uruchom aplikację wybierz liczbę min: 40 TEST CASE 66	EXPECTED RESULTS wyświetła się	Step ID	3 ACTION uruchom aplikację wybierz śczbę min: 40 i odczekaj 100 sekund	EXPECTED RESULTS wyświetia się	Step ID ACTIO	3 SEPECTEI ON RESULTS wyswietta s om aplikacje plansza rz liczbę min: licznik min wyświetta s	Step ID	ACTION	S EXPECTED RESULTS Wydwietla się plansza bę min: licznik min nad wydwietla 99													
	1 uruchom aplikacj wybierz liczbę mi	e plansza in: licznik min		zruchom aplikację wybierz liczbę min: 10 i odczekaj 100	ptansza licznik min nadal		uruchom aplikację wybierz liczbę min:	pransza licznik min		uruchom aplikację wybierz liczbę min: 40 i odczekaj 100	pransza licznik min nadal	1 uruch wybie	om aplikację plansza rz liczbę min: licznik min		1 uruchom api wybierz liczt 99 i odczeka	ekacje plansza bę min: aj 100 licznik min nad	tal												+
	TEST CASE 64			rEST CASE 65	wyświetla 10		TEST CASE 66	wyświetla 40		SERUND TEST CASE 67	wyświetia 40	2 gg	wyświetla 9 CASE 68		2 sekund TEST CASE	wyświetla 99 69													
Step ID	ACTION	12 RESULTS wyświetla się plarsza gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas, pole zosłaje odkryte - nie ma miny	Step ID A	ACTION 12	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 12	EXPECTED RESULTS	Shep ID	12 ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID ACTIV	CASE 68 12 EXPECTED N RESULTS om aplikacje plaracza cz pole w m górnym odiczać cz ordówn zostaje odiczać cz	Step ID	ACTION	E 60 12 EXPECTED RESULTS wyświetla się plansza 22znaczone sa pola pola - nia main nim miny													
	uruchom aplikacj	e plansza gra rozpoczęta.	\bigcirc	ruchom aplikację	wyświetla się plansza gra rozpoczęta,		uruchom aplikację	wyświetla się plansza gra rozpoczęta,		uruchom aplikację	wyświetla się plansza gra rozpoczęta,	uruch	om aplikację plansza gra rozpocz	e pra.	1 uruchom api	wyświetla się plansza													
1	zaznacz losowe pole krótkim	zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte -		taznacz pole w ewym górnym ogu krótkim	zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte -		zaznacz pole w prawym dolnym rogu krótkim	zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte -		zaznacz pole w lewym dolnym rogu krótkim	zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte -	zazna prawy rozu k	cz pole w zegar zacz m górnym odliczać cz rótkim zostaje odk	na a, pole yte -	Zaznacz dwi naraz krótkie	zaznaczone s pola zostaje tylko je m pole - nie ma n	idno ia												
	TEST CASE 70			diknięciem	nie ma miny		kliknigciem	nie ma miny		kliknięciem	nie ma miny	kliknig	ciem nie ma min		3 kliknigciem	nim miny	_												
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS																											
	1 uruchom aplikacji odkryvni kolo	TS EXPECTED RESULTS wydowieta się płarsza zaznaczone pola odśrywają się na zaznaczonych polach pojawiają się flad i gra zakończona wygrana.																											
	pola, na których podejrzewasz, że ż nie ma min	zaznaczone pola odkrywaia sie																											
	oznaczaj flagami pola, na których podeirzewane	na zaznaczonych polach polawiele																											
	3 istnienie min powtarzej punkt 1 2 az do	sie flagi													-		+								-		-		+
<u> </u>	skończenia 4 planszy	gra zakończona wygraną																											
SPRINT 04															_														
	TEST CASE 71	planszę 6	Т	TEST CASE 72 6	plansze		TEST CASE 73 6	zar iosujemy plansze		TEST CASE 74 6	zar ośujemy planszę	TEST	CASE 75 plansze 6		TEST CASE	Zař losujemy F 76 plansze 6		TEST CASE 77	zał losujemy planszę 6										_
Step ID	ACTION 1 uruchom aplikaci	EXPECTED RESULTS uruchomiona	Step ID A	ACTION aruchom aplikacje	EXPECTED RESULTS uruchomiona	Step ID /	6 ACTION uruchom aplikacje	RESULTS uruchomiona	Step ID 1	ACTION uruchom aplikacje	RESULTS uruchomiona	Step ID ACTIO	6 EXPECTED RESULTS on aplikacje uruchomior	Step ID	ACTION 1 uruchom api	EXPECTED RESULTS fikacje uruchomiona		ACTION uruchom aplika	EXPECTED RESULTS cie uruchomiona										
	uruchom aplikacj wpisz jakąś nazw użytkownika w formularzu etc., z wciśnij enter	e formularz zaakceptowany, możerny	u St	wpisz jakąś nazwę użytkownika w ormularzu etc.,	tormularz zaakceptowany, możamy		uruchom aplikację wpisz jakąś nazwę użytkownika w formularzu etc., wciśnij enter	tormularz zaakoeptowany, możemy		wpesz jakąś nazwę użytkownika w formularzu etc.,	tormularz zaakceptowany, możemy	wpisz użytko formu	om aplikację uruchomior jakąś nazwę formularz ownika w zaakceptov larzu etc., możemy ij enter rozpocząć	any,	wpisz jakąś użytkownika formularzu e	fikację uruchomiona nazwę formularz a w zaakoeptowany etc., możemy r rozpocząć grę		wpisz jakąś naz użytkownika w formularzu etc.,	cie uruchoma twę formularz zaakceptowany, możemy rozpocząć grę										
	z wciśnij enter	rozpocząć grę	2 10	vodnij enter	rozpocząć grę Jeśli pod polem nie było miny,	2 1			2	wcśnij enter	rozpocząć grę Jeśli pod polem nie było miny,	2 wciśni zazna	genter rozpocząć j czamy	re				wciśnij enter	rozpocząć grę Pole się odkrywa,	1									_
	zaznaczamy	na niektórych	2	taznaczamy	RESULTS utruchmona formularz zaakesptowany, mochemy encoperare gre Jasti pod polem nie było miny, odchywają się pola, pojawiają się cyfry, tóre pokazują iłe min jest dookela dianego pola		zaznaczamy	Jeśli pod polem była mina, nie pojawiają się cyfry, gra zostaje zakończona		ACTION uruchem aplikację wpisz jakąń nazwę użytkownika w formularzu etc., wciśrij enter zaznaczemy dowolne pole krótem kliknięciem krótem kliknięciem	odkrywają się pota, pojawiają się cyfry, które pokazują ile	dowol krátki kliknie	iczamy ine pole Pole się od m pokazują si poiem, a ale po drug pnie drugie, kliknięciu o nie zmienia	rywa, i cyfry, m	Zaznaczami	Pole się odkryw pokazują się cy ale po drugim kliknięciu cyfry nie zmieniają	wa, yfry,	Zaznaczamy ra:	Pole się odkrywa, cyfry odkrywają si po pierwszym z kliknięciu, a po drugim gra zostaj zakończona	*									
	dowolne pole 3 krótkim kliknięcie zaznaczamy	polach pojawiają m się cyfry	3 k	dowolne pole vrátkím kliknięciem	min jest dookola danego pola	3	dowolne pole krótkim kliknięciem	gra zostaje zakończona	3	dowolne pole krótkim kliknięciem	min jest dookola danego pola	nastę: 3 inne p	pnie drugie, kliknięciu o role nie zmienia	fry się a	razy pod rza 3 samo pole	ąd to kliknięciu cyfry nie zmieniają	się	pole bez miny, a 3 raz pole z miną	a drugim gra zostaji zakończona	1									_
	kolejne pola, co o którego jesteśmy pewni, że nie ma	do	S G	Sprawdź czy zeczywiście cyfry ookazują	Liczby pokazują prawidłowo ile min jest w pobliżu																								
	4 na nim miny TEST CASE 78	na niektórych polach pojawiają m. sią cyfry do jak wyżej	T .	FEOT CASE TO			TEST CASE 80			TEST CASE 81	-	TERT	CASE 82	_	TEST CARE	E 83	+	TEST CASE 84		•					-				
Pho ID	ACTION		Step ID A	ACTION 1	EXPECTED RESULTS	Sten ID	ACTION 1	EXPECTED RESULTS	Sten ID	ACTION 1	EXPECTED RESULTS	Sten ID ACTIO	CASE 82 1 EXPECTED RESULTS	Sten ID	ACTION	E 83 1 EXPECTED RESULTS	Sten ID	ACTION	1 EXPECTED RESULTS										
												, a politi	nLuci 10	(cap o	, Johnson		loui m		, month to		-			 	 -		-	-	

Junichem spillacie Junichem spillacie Junichem spillacie Junichem spillacie TEST CASE 5 Danie O ACTION Junichem spillacie Junichem spillac	TEST CASE 86 plansga	Wilson spillows Wilson spi	Arthropic	TEST CASE 90 B planeasa D ACTION RESULT IS shep ID publishers 1 oruchom aptikacja unichomenica 1 gria rozpoczęta,	Visit Visi
Shee C ACTON DESCRIPTION OF THE PROPERTY OF TH	The state of the s	TEST CASE 198 TEST CASE 198 DIPOCRED D	Section Part	TEST CARE 190 DEPECTED Shee D Turnston spice Depected De	Joseph Margament (Joseph Marga
STATE CASE 112 Service to Communication Control Communication Communica	TEST CASE 19 JUNEAU TO THE TOTAL TO THE TOTA				Journal of Market (Control of Market) Journal of Market
water in formation of the property of the prop		обкула роба, па	Section Section 151 (Section 2) General Section 2 Sectio	mich cyfy ballecon codlywaren badda codlywaren badda clauzige zdomierian, po Mikrejeciu buzba erniteta, po Mikrejeciu buzba erniteta, po Mikrejeciu zamienia wciśnij przyciak, a jez zpownówn na	man of the control of