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	ACTION 22	EXPECTED RESULTS	Step IID	ACTION 2	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 25	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 2	EXPECTED RESULTS																	
			,					EXPECTED RESULTS aptikacja zostaje ponownia utuchomiona, pojawia się ekran gry																							
	1 w menu	ie i na ekranie cji znaleziona ikona o nazwie saper	1		pojawia się menu główne		wyłącz i włącz 1 aplikację. poszukaj aplikacji w menu i sprawdź czy ikona pasuje 2 do wymagań	pojawia się ekran gry		zmień tapetę w urządzeniu poszukaj aptikacji w menu i sprawdź czy ikona pasuje do wymagań	tapeta zostaje zmieriona		spróbuj przesunąć ikoną aplikacji na inne miejsce	ikona aptikacji zmienia miejsce																	-
	pasuje do 2 wymagań	na ikona to obrazek czamej bomby	2	er manu i sprawdz czy ikona pasuje do wymagań	ikona to obrazek czamej bomby.	1	czy ikona pasuje 2 do wymagań	ikona to obrazek czamej bomby.		czy ikona pasuje do wymagań	ikona to obrazek czamej bomby.		sprawdž czy ikona pasuje do wymagań	ikona to obrazek czamej bomby.																	
				TEST CASE 07	zal. wid. plansza EXPECTED RESULTS aprilvacja uruchomiona		TEST CASE 08 1 ACTION 1 uruchom aplikację	zal. wid. plansza 14		TEST CASE 09	zal. wid. plansza EXPECTED RESULTS apiliacja uruchomiona pojawia się komunikat o wygranej zegar znajduje się w oczakówanym miejscu		TEST CASE 10		TEST	CASE 11 14			TEST CASE 12	4		TEST CASE 13	14 EXPECTED RESULTS aptivacja pruchemiona swoim miejscu praz zegar znajduje si w oczaktiwanym cu miejscu								
Step ID	ACT) N m aptikacy	14 EXPECTED RESULTS apikacja je uruchomona jar zegar znajduje się w oczakiwanym miejscu	Step ID	ACTION	RESULTS aprikacja	Step ID	ACTION	RESULTS aptikacja	Step ID	ACTION	RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION aruchom aplikacje	RESULTS Step I aptikacja	ID ACTIO	ON F	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID	ACTION	RESULTS aptikacja	-							
Ľ	znajduje się na	ger zeger znajduje się w oczekiwanym		uruchom aplikację kliknij na pole bez	uruchomiona		kliknij na pole z	uruchomona		uruchom aplikację	pojawia się komunikat o		poczekaj 100	zegar wzkazuje	1 urucho	om aptikację i	zegar wskazuje 2					spróbuj przeciągnąć zegi	ge uruchomiona ar zegarzostaje na								
	2 właściwym miejs sprawdź czy zeg	scu miejscu par zegarjest	2	miny sprawdź czy zegar znajduje się na	pole zmienia kolor zegar znajduje się w oczaktwanym miejscu	1	2 miną sprawdź czy zega znajduje się na	pole zmienia kolor ir zegar znajduje się w oczaklwanym su miejscu		wygraj gre sprawdź czy zegar znajduje się na właściwym miejscu	wygranej zegar znajduje się w oczekiwanym	2	poczekaj 100 sekund sprawdź czy zega znajduje się na właściwym miejsc	2egar znajduje się w oczekiwanym	2 poczek sprawo znajdu	kaj 2 godziny o dž czy zegar u uje się na v	zegar wskazuje 2 godziny(7200sek) zegar znejduje się w oczekiwanym miejscu		2 kliknij na zegar sprawdž czy zega znajduje się na 3 właściwym miejsc	pole zmienia kotor zeger znajduje się w oczekiwanym		2 w inne miejsce sprawdź czy zeg znajduje się na	swoim miejscu par zegar znajduje si w oczakiwanym								
	TEST CASE 14	wyzerowany	3	Missowym mepicu TEST CASE 15	zal. wid. plansza		TEST CASE 16	zal. wid. plansza			zel. wid. plansza		TEST CASE 18	mejscu		CASE 19 2				zal. wid. plansza		TEST CASE 21	zal wid nlansza								
Step ID	ACTION	17 EXPECTED RESULTS aplikacja się uruchomiona trik licznik znajduje się na oczakiwanym miejsou	Step ID	ACTION 17	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION uruchom aplikacje	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION uruchom aplikacje	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS Step I	ID ACTIO	17 ON F	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aptikacja ge uruchomiona na 10 polach pojawia się flaga, następnie na jednym polu flagi znika								
	nom aplikaci	aplikacja cję uruchomiona		uruchom aplikację	aptikacja uruchomiona		uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona		uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona		uruchom aplikację	aptikacja uruchomiona	1 urucho	om aplikację u	aplikacja uruchomiona		1 uruchom aplikację	aplikacja uruchomiona		1 uruchom aplikacj	aplikacja je uruchomiona na 10 polach								
1	wdž czy licz: duje się na	tnik licznik znajduje się na oczekiwanym	الركاا	kliknij na pole bez	pole się odkrywa, nie ma pod nim			na polu pojawia się g flaga	12	zaznacz 5 pól flagą	na 5 polach pojawiają się flagi		zaznecz pole flaga a potem odznacz	na polu pojawia się flaga, a potem	zaznac 2 flaga	cz 9 pól r	na 9 polach pojawia się flaga		zaznacz 10 pół 2 flagą	na 10 polach		zaznacz 10 pól flagą, a następni odznacz jedno	pojawia się flaga, następnie na jednym polu flaga								
			ر ک	miny	miny		zaznacz pole flaga	q flaga		flaga	pojawiają się flagi	:	2 pole z flagą	na połu pojawia się flaga, a potam znika flaga licznik zmejsza wyświetlaną liczbę o jeden, a nadąpnie zwiększa o jeden	2 flaga		pojawia się flaga		2 flaga	pojawia się flaga											
	wskazuje domyślną liczbę 3 min	ficznik wskazuję domyślną liczbę min	3	sprawdź czy licznik zmienił wartość	licznik nie zmienił wartości		sprawdž czy liczni 3 zmienii wartość	ik licznik = licznik - 1		sprawdź czy licznii zmienii wartość	licznik = licznik - 5		sprawdź czy liczni zmienił wartość	o jeden, a następnie zwiększa o jeden	sprawo 3 zmieni	dž czy licznik ii wartość li	licznik == 1		sprawdź czy liczni 3 zmienił wartość	k licznik == 0		sprawdź czy liczn 3 zmienił wartość	licznik == 0, nik następnie licznik == 1								
	TEST CASE 22	18		TEST CASE 23	wartości zał. wid. plansza EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona		TEST CASE 24	zal. wid. plansza 4 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona					TEST CASE 26																		
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aptikacja	Step ID	TEST CASE 25 14 ACTION uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS aprikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS apikacja																	
	1 uruchom aplikacj sprawdź czy buż znajduje się na	18 EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona bužka znajduje się na oczekiwanym miejscu	1	uruchom aplikację poczekaj 100	uruchomiona					uruchom aplikację	uruchomiona bužka nie zmienia		uruchom aplikację spróbuj przeciągnąć bużki	bužka zostaje na																	
			2	sexund sprawdź czy bużka nadal znajduje się	minęło 100 sekund zegar znajduje się w oczakiwanym miejscu	1	z poczekaj 2 godzin sprawdź czy bużki nedel znajduje się	minely 2 godziny a p zegar znejduje się w oczekiwanym mielsou	<u> </u>	kliknij na bužkę sprawdž czy bužka znajduje się na właściwym miejsci.	bužka znajduje się		TEST CASE 28 1 ACTION uruchom aplikację spotbuj przeciągnąć butko zwinne miejsce sprawdź czy butko znajduje się na miejsciemm miejsce	swoim miejscu bužka znajduje się									1								
	sprawdž czy buż 3 jest uśmiechnieti	zka tružka jest ta uśmiechnieta	3	na właściwym miejscu	w oczakiwanym miejscu		na właściwym 3 miejscu	w oczekiwanym miejacu	<u> </u>	znajduje się na właściwym miejscu	w oczekiwanym miejscu		znajduje się na właściwym miejac	w oczekiwanym miejscu																	
SPRINT 02	TEST CARE 17	zal, mamu nlarene		TEST CASE 28	zal, mamy plansze		TEST CASE 20	zal. magny niane vo		TEST CASE NO	zal, mamy nianozn		TEST CASE 31	zal, mamy plansze	TEST	CASE 32	zal. mamu nlans**														
Sten ID	ACTION	4 EXPECTED BESULTS	Sten ID	ACTION 4	EXPECTED BESULTS	Sten ID	ACTION	EXPECTED BESILTS	Sten ID	ACTION	EXPECTED BESULTS	Stan ID	ACTION	EXPECTED BESULTS Own I	n acro	4 E	EXPECTED RESULTS						1								
	1 uruchom aplikaci	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte		uruchom aplikację zaznacz pole w	EXPECTED RESULTS aptituacja uruchomiona gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte		ACTION uruchom aplikację zaznacz pole w prawym dotnym rogu krótkim koknięciem	aplikacja uruchomiona		ACTION uruchom aplikacje zaznacz pole w lewym dolnym rogu krótkim kliknieciem	aplikacja uruchomiona		ACTION uruchom aplikacje zaznacz pole w prawym górnym rogu krótkim kláknięciem	aplikacja uruchomiona	urucho	ON F	aplikacja uruchomiona														
سركا	zaznacz losowe pole krótkim 2 kláknieriem	gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte		lewym górnym rogu krótkim kliknieciem	gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte	\bigcirc	prawym dolnym rogu krótkim ktikniecjem	gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte		lewym dolnym rogu krótkim kliknieciem	gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte		prawym górnym rogu krótkim kliknieciem	gra rozpoczęta, pole zostaje odkryte	zaznac naraz i ktiknięs	cz dwa pola krótkim	zaznaczone zostaje tylko jedno pole														
				TEOT AAGE 94	and manus planeau		TEST CASE 35	zal. marmy planszę			zal. mamy planszę		TEST CASE 37	zal. mamy planszę	TEST	CASE 38	zal. mamy planszę			zał. marny planszy											
Step ID	ACTION	9 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID	ACTION 9	EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona na zaznaczonym połu pojawia się flaga	Step ID	ACTION	zal. marny planszę 9 EXPECTED RESULTS aptkacja uruchomiona na zaznaczonym polu pojawia się flaga	Step ID	ACTION uruchom aplikację zaznacz pole w lewym dolnym rogu długim kliknięciem	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	zal. memy planszę EXPECTED PESULTS Step II spiklacja uruchomiona na zaznaczenym polu pojawia się ilaga	D ACTIO	ON F	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona											
	uruchom aptikacj	aptikacja cję uruchomiona		uruchom aplikację zaznacz pole w	uruchomiona		uruchom aplikacje zaznacz pole w	uruchomiona	Step ID	uruchom aplikacje zaznacz pole w	uruchomiona		uruchom aplikacje zaznacz pole w	uruchomiona	urucho	om aplikacje u	uruchomiona	\bigcirc	1 uruchom aplikacje zaznacz kolejno, jedno po drugim, dwa pola długim 2 kliknięciem	uruchomiona											+
1	zaznacz losowe pole długim t kliknięciem	na zaznaczonym polu pojawia się flaga		wwym gornym rogu długim kliknięciem	nu zaznaczonym polu pojawia się flaga		prawym dolnym rogu długim kliknięciem	na zaznaczonym połu pojawia się flaga		rewym dolnym rogu długim kliknięciem	ru zaznaczonym polu pojawia się flaga		prawym górnym rogu długim kliknięciem	nu zaznaczonym połu pojawia się flaga	naraz e kiknige	cz dwa pola t długim p polem f	tyško na jednym polu pojawia się flaga		pedno po drugim, dwa pola długim 2 kliknięciem	na obu polach pojawiają się flagi			1								
	TEST CASE 40	zal. mamy planszę 15					TECT OF UL	and more releases		TEGT OVER 48					TOOT	CASE 45 15	zal. marny planazę														
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS aplikacja	Step ID	ACTION	RESULTS Step I aptivacja	ID ACTIO	ON F	EXPECTED RESULTS aplikacja														
	1 uruchom aplikacj zaznacz losowe pole krótkim 2 kliknięciem	15 EXPECTED RESULTS aplikacja juruchomiona gra rozpoczętia, zegar zaczynia odiczać czas, pole zostaje odkryte		TEST CASE 41 15 ACTION uruchom aplikację zaznacz pole w lewym górnym rogu krótkim kliknięciem	gra rozpoczęta, zegar zaczyna	\bigcirc	 uruchom aplikację zaznacz pole w prawym dolnym 	EXPECTED RESULTS aptikacja uruchorniona gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas, pole zostaje odkryte	Shep ID	ACTION uruchom aplikację zaznacz pole w lewym dolnym rogu krótkim kliknięciem	gra rozpoczęta, zegar zaczyna	Steep ID	ACTION uruchom aplikację zaznacz pole w prawym górnym rogu króścim kláżnięciem	gra rozpoczęta, zegar zaczyna	D ACTIO	om aplikację u cz dwa pola 2	EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona zaznaczone zostaje tylko jedno pole														
							rogu krotkim 2 kliknięciem	zostaje odkryte		rogu krotkim kliknięciem	odliczać czas, pole zostaje odkryte		rogu krotkim 2 kliknięciem	zostaje odkryte	3 kliknigs	krotkom p pciem p	zostaje tytko jedno pole														
	TEST CASE 46	5 EXPECTED		TEST CASE 47	EXPECTED		TEST CASE 48	5 EXPECTED		TEST CASE 49	EXPECTED		TEST CASE 50	EXPECTED	TEST	CASE 51 5	EXPECTED														
Step ID	1 uruchom aplikaci	5 EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona gra rozpoczęta, jezeli nie było miny, odryte pole jest puste	Step ID	ACTION uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS aprilvacja uruchomiona gra rozpoczęta, jeżeś nie było miny, odkryte pole jest puste	Step ID	ACTION uruchom aplikację	5 EXPECTED RESULTS aptikacja usuchomiona gra rozpoczęta, jeżeli nie było miny, odkryte pole jest puske	Step ID	ACTION uruchom aplikację	RESULTS aplikacja uruchomiona	Shap ID	ACTION uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS Step 1 aptikacja uruchomiona gra rozpoczętia, jeżniś nie było miny, odkyte pole jest puste	D ACTIO	ON F om aplikacje u	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona zaznaczone zostaje tylko jedno pole, jeżeli nie bylo miny														
	zaznacz losowe pole krótkim	gra rozpoczęta, jeżeli nie było miny, odkryte pole		zaznacz pole w lewym górnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, jeżeli nie było miny, odkryte pole		zaznacz pole w prawym dolnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, jeżeli nie było miny, odkryte pole	$\mathbb{K}_{\mathcal{A}}$	zaznacz pole w lewym dolnym rogu krótkim	gra rozpoczęta, jeżeli nie było miny, odkryte pole	<u>الر کا</u>	zaznacz pole w prawym górnym rogu króśkim	gra rozpoczęta, jeżeli nie było miny, odkryte pole	zaznac naraz i	cz dwa pola 2 krótkim p	zaznaczone zostaje tylko jedno pole, jeżeli nie bylo														
	2 kliknięciem	jest puste		klikrięciem	jest puste		2 ktiknigciem	jest puste		Miknięciem	jest puste		kliknięciem	jest puste	3 kliknie:	rciem r	miny														
SPRINT 03	TEST CASE 52			TEST CASE 53			TEST CASE 54			TEST CASE 55			TEST CASE 58		TEST	CASE 57															_
Sten ID	ACTION	EXPECTED BESULTS	Sten ID	ACTION 2	EXPECTED BESULTS	Sten ID	ACTION	EXPECTED BESULTS	Sten ID	ACTION	EXPECTED BESULTS	Sten ID	ACTION	EXPECTED Sten I	ID ACTIO	2 N F	EXPECTED RESULTS														
		wydwietla się ekran do wyboru		andres sellende	wyświetla się ekran do wyboru ekrany			wyświetla się ekran do wyboru		unwhen orfitzein	wyświetia się ekran do wyboru		ununham antikasia	EXPECTED RESULTS Step I wydwietla się ekran do wyboru plansky	$\overline{}$	om sellensin	wyświetla się ekran do wyboru														
سركا	wybierz manior	2 EXPECTED RESULTS wyświetla się ekran do wyboru planszy rozmiar planszy odpowiada wybranemu		wybierz rozmiar planszy 9x9 i odczekai 100	EXPECTED RESULTS wyświetla się ekran do wyboru planszy nadel odpowiada wybranemu	السركاا	wybierz mamier	2 EXPECTED RESULTS wyświetla się eitran do wyboru planszy rozmiar planszy odpowiada wybranemu		ACTION uruchom aplikacje wybierz rozmar planszy 16x16 i odczakaj 100 sekund	rozmier planszy nadal odprwiada		wybierz wymia-		wybier plansz odczek	om aplikacje p rz rozmiar ry 16x30 i r kaj 100 r	EXPECTED RESULTS wyswieta się ekran do wyboru planszy rozmiar planszy nadal odpowiada wybranemu														
	2 planszy 9x9	wybranemu	2	sekund TEST CASE SO	wybranemu								planszy 16x30	wybranemu	TEST	CASE 63			-				+								+
Step ID	ACTION	S EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 3	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS Seen	D ACTIO	3 ON 8	EXPECTED RESULTS														
	1 uruchom aplikacj	SEXPECTED RESULTS wyświetia się plansza	Step ID	uruchom aplikację wybierz liczbe min	EXPECTED RESULTS wydwietla się plansza licznik min nadel wyświetla 10	Step ID	1 uruchom aplikację	wyświetla się plansza		uruchom aplikację wybierz liczbe min	wyświetia się plansza	Step ID	ACTION uruchom aplikację	wyświetla się plansza	1 urusho wybier 99 i od	om aplikacje p	wyświetla się plansza														
	wybierz liczbę mi 2 10	nin: licznik min wyświetla 10		10 i odczekaj 100 sekund	licznik min nadal wyświetia 10	II()[wybierz liczbę min 2 40	n: licznik min wyświetla 40		40 i odczekaj 100 sekund			wybierz liczbę min 99	licznik min wyświetla 99	99 i od 2 sekund	dczekaj 100 li d v	EXPECTED RESULTS wydwietla się plansza licznik min nadal wydwietla 99						-								
	TEST CASE 64	12 EXPECTED			EXPECTED	لــــــــا	TEST CASE 66	2 EXPECTED RESULTS wyświetla się planaza gra rozpoczęta, zegar zaczyna odiczać czas pole zostaje odkryte - nie ma miny		TEST CASE 67	ž .	لــــــــا	TEST CASE 68	EXPECTED	TEST	CASE 69 12	EXPECTED														-
Step ID	ACTION uruchom aplikani	RESULTS wyświetia się się plansza	Step ID	ACTION uruchom aplikarie	RESULTS wyświeta się plansza	Step ID	ACTION uruchom solikerie	RESULTS wyświetla się plansza	Step ID	ACTION uruchom aplikaria	RESULTS wyświetia się plansza	Step ID	ACTION uruchom adilizaria	RESULTS Step II wyświetla się plarsza	D ACTIO	ON F	RESULTS wyświetla się plansza				-		+							_	+
	Zaznacz lopowa	EXPECTED RESULTS wyświetla się je plansza gra rozpoczęta, zejar zaczyna odiczać czas, pole zostaja odbryte - nie ma miny		zaznacz pole w lewym odrnym	gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas, nole	IC)I	zaznacz pole w prawym dolnym	gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas nole	K)	zaznacz pole w lewym dolnym	gra rozpoczęta, zegar zaczyna odliczać czas, pole	Shap ID	zaznacz pole w prawym górnym	EXPECTED RESULTS Step I wydwieta się plaraza gra rozpoczęta, zegar zaczyna odiczać czas, pole zostaje odkryte nie ma miry	1 urusho	cz dwa pole	EXPECTED RESULTS wyświetla się plansza zaznaczone zostaje tylko jedno pole - nie ma na nim miny														
سرا	pole krótkim kliknięciem	zostaje odkryte - nie ma miny		rogu krátkím kliknięciem	zostaje odkryte - nie ma miny		rogu krótkim ktiknięciem	zostaje odkryte - nie ma miny		rogu krótkim kliknięciem	zostaje odkryte - nie ma miny		rogu krótkim kliknięciem	zostaje odkryte - nie ma miny	naraz i 3 kilknigo	krótkim p jciem r	pole - nie ma na nim miny						_								
	TEST CASE 70	13 EXPECTED RESULTS																													
Step ID	ACTION	RESULTS wyświetla się się planszy																					+								+
	odkrywaj kolejne pola, na których podejrzewasz	a zaznaczona orio																													
سرا	2 nie ma min oznaczaj flagami pola, na których	EXPECTED RESULTS wydwierla się planaza e zaznaczone pola odrywają się na zaznaczonych polach pojawiają się flagi gra zakończona wygrane																					+								+
	podejrzewasz 3 istnienie min powtarzaj proist	polach pojawiają się flagi																	-												
	2 az do skończenia 4 planszy	gra zakończona wygraną																													
SPRINT 04																															
	TEST CASE 71	zał losujemy planszę		TEST CASE 72	zał losujemy planszę		TEST CASE 73	zař tosujemy plansze		TEST CASE 74	zał losujemy planszę		TEST CASE 75	zał losujemy plansze	TEST	CASE 76	zał łosujemy planszę		TEST CASE 77	zał losujemy planszę											
Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION ORDER	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED RESULTS Step I	ID ACTIO	ON F	EXPECTED RESULTS	Step ID	ACTION	EXPECTED DECLUTO											
	wpisz jakąś nazw użytkownika w	cję uruchomiona wę formularz zaakceptowany, możemy rozpocząć grę	1	wpisz jakąś nazwę użytkownika w	formularz zaakceptowany,	· '	1 uruchom aplikację wpisz jakąć nazwę użytkownika w formularzu etc., 2 wciśnij enter	e formularz zaakoeptowany,		wpisz jakąś nazwę użytkownka w formutarzy ob	formularz zaakceptowany,		uruchom aplikację wpisz jakąś nazw użytkownika w formulazu etc., wciśnij enter	formularz zaakceptowany,	1 urucho wpisz j użytko	jakaś nazwę f ywnika w z	uruchomiona formularz zaakoeptowany, możemy rozpocząć grę		uruchom aplikacje wpisz jakąś nazwi uzytkownika w formularzu etc., wciśnij enter	formularz zaakceptowany,	1										
	2 wciśnij enter	rozpocząć grę	2	wciśnij enter	rozpocząć grę Jeśli pod polem	1	2 wciśnij enter	rozpocząć grę	-	wciśnij enter	rozpocząć grę Jeśli pod polem	:	wciśnij enter	rozpocząć grę	2 wciśnij				2 wciśnij enter	rozpocząć grę	-		1							_	+
	paznacene	na niektónuh		79799779***	odkrywają się pola, pojawiają się cyfry, któro makowia is		202000722	Jeśli pod polem była mina, nie pojawiają się cyfry, gra zostaje n zakończona		zaznaczow-	odkrywają się pola, pojawiają się cyfry, które pokowie ir		dowolne pole krótkim	Pole się odkrywa, pokazują się cyfry, ale no dounie	70	erromy days	Pole się odkrywa, pokazują się cyfry, ale no drunim		7020000000000	cyfry odkrywają si po pierwszym kliknieri	1										
	dowolne pole 3 krótkim kliknięcie	polach pojawiają em się cyfry	3	dowolne pole krótkim kliknięciem	RESULTS uruchminna formularz zaakceptowany, mozamy nezpocząć grę Jeśli pod polem nie było mirry, dotrywają się pola, pojawiają się cyffry, które pokazują ile min jast dookota danego pola		dowolne pole krótkim kliknięcien	gra zostaje m zakończona	ļ .	dowolne pole krótkim kliknięciem	Ne:SULTS uruchomiona formularz zaakceptowany, mozenny zaakceptowany, mozenny jedii pod polem rie było miny, odrywają się pola, pojawiają się cyfny, stóre pokazują ile min jest dookola damego pola		następnie drugie, inne pole	Pole się odkrywa, pokazują się cyfry, ale po drugim kilknięciu cyfry się nie zmieniają	razy po 3 samo p	od rząd to pole r	pokazują się cyfry, ale po drugim kliknięciu cyfry się nie zmieniają		Zaznaczamy raz pole bez miny, a 3 raz pole z miną	drugim gra zostaje zakończona											
	kolejne pola, co o którego jesteśmy pewni, że nie ma	na niektórych polach pojawiają em się cyfry do y a jak wyżej		Sprawdż czy rzeczywiście cyfry pokazuja	Liczby pokazują prawidowo ile min jest w pobliżu																										
	4 na nim miny TEST CASE 78		4	odpowiednią liczbę TEST CASE 79	jest w pobliżu		TEST CASE 40			TEST CASE 81			TEST CASE 82	\vdash	TEAT	CASE 83			TEST CASE 84		-		+							_	+
Step ID		1 EXPECTED RESULTS	Phon ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	Stee ID	ACTION	1 EXPECTED RESULTS	Stee ID	ACTION .	EXPECTED RESULTS	Phoe ID	ACTION	EXPECTED Step I	in Acron	CASE 83	EXPECTED RESULTS	Oten ID	ACTION	EXPECTED RESULTS	1		1								+
presp ID	AUTOM	Photos 10	push to			- ap au	, who is		1-mp no			unde to	- Armore		_ PAUTO			l-wh in	AUTON				-	-		-		-	_	 	

She ID	wpisz jakąś nazw użytkownika w formularzu, wciśni 3 enter TEST CASE 85		3 Step ID	3 Wpisz swoje imię TEST CASE 88 8 ACTION 1 uruchom aplikację	inclination of control	Unicidion aplikacy Zagraji w grij i Za	lagitikacja jakisacja jakisacja pojania sip olikistko do jakisacja jakisacja jakisacja jakisacja	Shep ID	TEST CASE 88 8 ACTION uruchom aplikację	EXPECTED RESULTS	Step ID	TEST CASE 89	aprilacija sprilacija	Step ID	1 Uruchom apikae 22grai w grei 2 grozeli Wysaz imię 2 zawieniające cyfr TEST CASE 50 ACTION 1 uruchom apikae 22marz Cytokini 7 gravym dożnym 8 gravym dożnym 9	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 dobym 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 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 podupiania.	prawym dolnym rogu długim 2 kliknięciem 2aznacz to samo pole kolejnym 3 długim kliknięciem	D EXPECTED RESULTS aptikacja uruchorniona na zaznaczonym polu pojawia się flaga na zaznaczonym polu pojawia się pytajnik	Shep ID 1	TEST CASE 100 10 ACTION uruchom aplikacje zaznacz pole w lewym dotnym rogu długim kliknięciem zaznacz to samo pole kclejnym długim kliknięciem	EXPECTED RESULTS apilkacja uruchomiona na zaznaczonym polu pojawia się fiega na zaznaczonym polu pojawia się pytajnik	Step ID 1	prawym górnym rogu długim kliknięciem zaznacz to samo pole kolejnym długim kliknięciem	EXPECTED RESULTS aplikacja uruchomiona na zaznaczonym polu pojawia się fiaga na zaznaczonym polu pojawia się pytajnik	Step ID		EXPECTED RESULTS aptikacja iz unchomiona la tylko na jednym potu pojawia się flaga na zaznaczonym potu pojawia się m pytajnik	Step ID	ACTION 1 uruchom aplika zaznacz kolejn jedno po drugo dwa pola długi 2 kilávnięciem zaznacz to sam pole kolejnym 3 długim kilávnięci	10 EXPECTED RESULTS splikacja uruchomiona o, n, n na obu polach pojawiają się fac na zaznaczonym poliu pojawia się	ai .													
Step ID	TEST CASE 104 ACTION 1 uruchom aplikację zaznacz losewe pole długim 2 kilknięciem zaznacz to samo pole kolejnym 3 długim kilknięciem zaznacz to samo pole kolejnym	na zaznaczonym polu pojawia się fiega na zaznaczonym polu pojawia się n pytajnik zaznaczone pole		TEST CASE 105 ACTION 1 uruchom agilkację ziszniecz pole w lewym górnym rogu długim z kláknięciem zazniecz to samo pole kolejnym śdugim kláknięciem ziszniecz to samo pole kolejnym dugim kláknięciem ziszniecz to samo	zaznaczone pole	TEST CASE 108 1 uruchom apfikację 2aznacz pole w prawym dotrym rogu długim 2 kilikinią ciem 2aznacz to samo pole kolejnym 3 długim kilikiniąciem 2aznacz to samo pole kolejnym 4 długim kilikiniąciem	zaznaczone pole		pole kolejnym	EXPECTED RESULTS apilikacja uruchomiona na zaznaczonym polu pojawia się filega ne zaznaczonym polu pojawia się pycajnik zaznaczonym zaznaczonym 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 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 saznac	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 czaskospłowany, u można rozpocząć grę, rozmie pałarczy odpowiada grą przegnania co wybraniemu, lezym min wakazuje to, co wybraniemu, szaskospłowany, korzunikat), códnywają się wszydkie miny na planazy korzunikat), códnywają się wszydkie miny na planazy			and control co		TEST CASE 1	zař: cala plansza pokryta minami, niezgodnie z tym co mówi licznik 7														
SPRINT 08		zař plansza	3	zaznacz króślim klákrijąciem pole nie zawierające 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 bużki sprawdz czy bużki	EXPECTED RESULTS RE	Step ID	ACTION 1 uruchom aplikacię wpisz w formularzu wpisz w formularzu wybierz rozmiar planacy, a nastąpnia liczbę ziagraj w grę i 3 myczaj sprawdź czy buźka	EXPECTED RESULTS RESULTS studentines																												
Step ID	TEST CASE 122 ACTION 1 uruchom aplikacją	smutex	Step ID	TEST CASE 123 19 ACTION 1 uruchom apilkację wpisz w formularzu nazwę gracza oraz wpisierz ocorniar planacy, a następniae liczbę z mán	zał: plansza losowana EXPECTED RESULTS Step ID apłkacja uruchomiona	TEST CASE 124 ACTION 1 uruchom aplikację wpisz w formuliarza nazwę gracza oraz nybierz rozmiar plarozy, a następnie liczbę min	EXPECTED RESULTS aptikacja	Step ID	TEST CASE 125 19 ACTION uruchom aplikacje wpisz w formularzu nazwę gracza oraz wybiarz rozmiar pianaszy, a następnie liczbę min	EXPECTED RESULTS aptikacja uruchomiona	Shiep ID 1	TEST CASE 128 11 ACTION uruchom apilkację 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 zaakospłowany, zaakospło		nie klikaj na 2a 3 przyciak	den bužka nie okazu zdumienia	ie .													