|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Scenariusz Testowy | | | |
| ID | PU10 | **Typ** | testy funkcyjne |
| Opis | Rozwiązanie poprawnego Sudoku przez program | | |
| Czynności przygotowawcze | 1.Zawiera PU1 lub PU9 (wczytanie poprawnie sudoku ze zdjęcia lub z klawiatury)  2.Użytkownik klika przycisk Rozwiąż  3.Aplikacja wysyła zapytanie POST do serwera tablicą cyfr  4.Sudoku zostaje rozwiązane po stronie serwera  5.Aplikacja otrzymuje odpowiedź od serwera  6.Aplikacja wyświetla uzupełnioną siatkę w formularzu głównym, gdzie na zielono zaznaczone są uzupełnione przez algorytm cyfry | | |
| Czynności końcowe | Powrót do formularza głównego aplikacji | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Przypadki testowe | | | |
| Lp. | 1 | **Oczekiwany rezultat** | |
| Tytuł | Sudoku z pustymi polami | Losowo uzupełnione sudoku | |
| Priorytet | Wysoki | **Kroki** | **Poprawność wykonania** |
| Warunki wstępne | Połączenie z serwerem | 1.Użytkownik klika przycisk rozwiąż | OK |
| Lp. | 2 | **Oczekiwany rezultat** | |
| Tytuł | Sudoku z jedną wartością | Poprawne rozwiązanie sudoku z uwzględnieniem wprowadzonych wartości | |
| Priorytet | Wysoki | **Kroki** | **Poprawność wykonania** |
| Warunki wstępne | Połączenie z serwerem | 1.Użytkownik wybiera dowolną komórkę i uzupełnią ją wartością lub wczytuje zdjęcie sudoku z jedną wartością  2.Użytkownik klika przycisk rozwiąż | OK |
| Lp. | 3 | **Oczekiwany rezultat** | |
| Tytuł | Sudoku z dwoma wartościami | Poprawne rozwiązanie sudoku z uwzględnieniem wprowadzonych wartości | |
| Priorytet | Wysoki | **Kroki** | **Poprawność wykonania** |
| Warunki wstępne | Połączenie z serwerem | 1.Użytkownik wybiera dowolne komórki i uzupełnia je wartościami lub wczytuje poprawne zdjęcie sudoku z dwoma wartościami  2.Użytkownik klika przycisk rozwiąż | OK |