|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Scenariusz Testowy | | | |
| ID | PU9 | **Typ** | testy akceptacyjne |
| Opis | Wprowadzenie do sudoku błędnych danych | | |
| Czynności przygotowawcze | 1.Aplikacja wyświetla formularz główny  2.Użytkownik klika w pole (na siatce sudoku), w którym chce dokonać zmian  3.System podświetla kliknięte pole (czerwone obramowanie)  4.Użytkownik podaje niepoprawną cyfrę lub literę | | |
| Czynności końcowe | Użytkownik czyści wprowadzone dane poprzez kliknięcie w Menu „Sudoku” a następne kliknięcie z rozwijanych opcji funkcji „Wyczyść”. Użytkownik wyświetla na ekranie formularz główny aplikacji | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Przypadki testowe | | | |
| Lp. | 1 | **Oczekiwany rezultat** | |
| Tytuł | Próba wpisania litery do komórki sudoku | Wskazane miejsce pozostaje bez zmian | |
| Priorytet | Wysoki | **Kroki** | **Poprawność wykonania** |
| Warunki wstępne | Wybrana komórka jest pusta | 1.Wybranie dowolnej komórki poprzez kliknięcie w nią  2.Wciśnięcie klawisza z literą | OK |
| Lp. | 2 | **Oczekiwany rezultat** | |
| Tytuł | Próba wpisania litery do komórki sudoku | Wskazane miejsce pozostaje bez zmian | |
| Priorytet | Wysoki | **Kroki** | **Poprawność wykonania** |
| Warunki wstępne | Wybrana komórka nie jest pusta | 1.Wybranie dowolnej komórki poprzez kliknięcie w nią  2.Wciśnięcie klawisza z literą | OK |
| Lp. | 3 | **Oczekiwany rezultat** | |
| Tytuł | Próba wpisania cyfry ‘0’ do komórki sudoku | Wskazane miejsce pozostaje bez zmian | |
| Priorytet | Wysoki | **Kroki** | **Poprawność wykonania** |
| Warunki wstępne | Wybrana komórka nie jest pusta | 1.Wybranie dowolnej komórki poprzez kliknięcie w nią  2.Wciśnięcie klawisza z literą | OK |
| Lp. | 4 | **Oczekiwany rezultat** | |
| Tytuł | Próba wpisania cyfry ‘0’ do komórki sudoku | Wskazane miejsce pozostaje bez zmian | |
| Priorytet | Wysoki | **Kroki** | **Poprawność wykonania** |
| Warunki wstępne | Wybrana komórka jest pusta | 1.Wybranie dowolnej komórki poprzez kliknięcie w nią  2.Wciśnięcie klawisza z literą | OK |