

DOCUMENTO DI SYSTEM TEST					
Title	Acceptance criteria				Status
Movimento del giocatore	Non tutti i passaggi tra le stanze sono disponibili.	Il giocatore attraverso i comandi north, south, west, east si muove tra le stanze.	Il giocatore può spostarsi solamente tra stanze adiacenti.	/	PASS
Visione opere nella stanza	Con il comando look posso visualizzare le opere presenti nella stanza.	Durante il furto è possibile utilizzare anche il comando take per vedere la lista delle opere e nel caso rubarle.	/	/	PASS
Visione oggetti per il furto	Con il comando look posso visualizzare gli oggetti presenti nella stanza.	Durante la visita ad una stanza è possibile utilizzare il comando take per vedere la lista degli oggetti e nel caso prelevarne uno.	/	/	PASS
Deposito opere all’ingresso	Una volta raggiunto l’ingresso è possibile svuotare lo zaino.	Al momento del deposito è possibile visualizzare il profitto momentaneo della rapina.	Lo zaino viene svuotato tramite il comando apposito take partial profit.	Una volta svuotato lo zaino la sua capacità tornerà ad essere quella iniziale (10kg).	PASS
Vittoria della partita	La partita terminerà con una vittoria se si raggiungerà un determinato profitto.	La vittoria avviene solamente quando al momento del deposito, il valore delle opere rubate eccede il valore prestabilito.	/	/	PASS
Visione timer della partita	Il giocatore ha un tempo limite per poter raggiungere l’obiettivo.	Il timer può essere visionato dal giocatore in una barra apposita in qualsiasi momento.	Allo scadere del timer la partita viene interrotta e si perde.	/	PASS
Spostamento guardia	La guardia si sposta in maniera casuale tra le stanze.	Se il giocatore entra nella stanza in cui è presente una guardia il suo timer verrà ridotto di 5 secondi.	La guardia si sposta solamente tra stanze adiacenti.	/	PASS