TESTING

provided by Eva AntoloviĆ

FUNKCIONALNI TESTOVI:

Primjeri testova i što sam njima provjerila:

* **BODOVANJE I VJEŠALO**

1. Je li broj bodova svakog igrača na početku igre na 0 ? ✓
2. Mijenjaju li se nakon svake odigrane igre pobjedniku broj bodova, a bodovi ostalih igrača se mjenjaju pogotkom slova tokom igre? (točno bodovanje opisano pod broj 3.) ✓

* Sve što se tiče bodova je funkcioniralo igru sam odigrala više puta (isključivo za provjeru bodovanja, a posebno još i za provjeru funkcije drugih parametara igre)
* Bodovanje je prikazano na kraju svake igre

što se tiče bodova je funkcioniralo igru sam odigrala više puta (isključivo za provjeru bodovanja, a posebno još i za provjeru funkcije drugih parametara igre)  for ime in bodovi.keys():

        print(ime + " ---> " + str(bodovi[ime]))

        if(ime in leaderboard.keys()):

            stari\_rezultat = leaderboard[ime]

            novi\_rezultat = bodovi[ime]

            if(novi\_rezultat > stari\_rezultat):

                leaderboard[ime] = novi\_rezultat

        else:

            leaderboard[ime] = bodovi[ime]

1. Dobiva li igrač za svako pogođeno slovo dobiva +1 bod. Za pogođenu riječ igrač dobiva +5 bodova ✓
2. Oduzima li se bod igraču ukoliko ne pogodi slovo?

* Ne već samo prelazi na sljedećeg igrača, bilo bi nepraktičn zbog negativnih bodova ✓
* Igrač koji ne pogodi slovo kreće se crtati „*Vješalo*“

1. Funkcionira li crtanje vješala (dio po dio) ✓
2. Što se događa s igračem koji ima nacrtano cijelo vješalo, a konačna riječ još nije pogođena?

* **IGRAČI**

1. Pita li nas program za unos broja igrača? ✓
2. Igrači su određeni svojim igračim brojem

* Ovo smo kasnije promijenili na način da svaki igrač pri početku upisuje svoj nadimak ✓

1. Igra funkcionira i što se tiče broja igrača (dakle namjenjena je multi-player načinu igre) ✓
2. Svaki igrač bi u jednoj rundi igre trebao moći pogađati slovo i sve dok svatko ne dođe na red isti igrač ne može pogađati, kada svaki igrač redom „iskoristi” slovo krug kreće isponova i tak dok netko ne pogodi čitavu **riječ\*** ✓
3. Kako program bira koji igrač je na redu i tko bira riječ na početku?

– Nasumično ✓

* **UNOS SLOVA I BIRANJE POČETNE RIJEČI**

1. Jesu li dodana sva hrvatska slova? (Nj, Lj, Dž,Đ,Š,Č,Ć,Ž) ✓

* Posebnog računa treba voditi kod slova Nj i Lj koji imaju dva znaka, treba napraviti da ih se tretira kao jedno slovo i upisuje na jednu crticu u igri vješala. ✓

1. Što se dogodi kada tokom igre upišem slovo koj je prethodno već bilo upisano? Program ispiše sljedeće:

if(slovo != "" and slovo not in neiskoristena\_slova):

            print("Ovo slovo je već isprobano. Probaj neko drugo slovo: " + str(neiskoristena\_slova))

            slovo = ""

Dakle: “*Ovo slovo je već isprobano. Probaj neko drugo slovo*” ✓

3. Što se dogodi ako igrač upiše nešto što uopće nije slovo?

Program ispiše sljedeće:

else:

            print("Ovo slovo ne postoji.")

            slovo = ""

Dakle: “*Ovo slovo ne postoji*.” ✓

1. Developeri su naparavili program tako da igrač/i na početku igre upisuju *DA* ako žele igrati

* Na moj prijedlog (nakon što sam više puta odigrala igru i sagledala sve segmente te nisam mogla krenuti igrati ako bih upisala *da*, malim tiskanim slovma) je kasnije dodana i opcija upisa malih tiskanih slova ✓

5. Prihvaća li program upis velikih i malih slova? ✓

1. Prihvaća li program upis različitih kombinacija velikih i malih slova s dva znaka (Nj,Lj, Dž) ✓

Npr. ako korisnik upiše *Nj,NJ ili nj* (isto i s ostalim slovima) ✓

1. Što se događa kada igrač izabere slovo iz baze riječi, a što kada sam odabire riječ?

* U sučaju kada igrači sami izabiru riječi (u program odabiru opciju B koju ostali pogađaju, tada nemaju parvo pogađanja već na red ide igrač koji je na redu iza njih
* Ukoliko igrači izabiru opciju A u program kompjuter im bira riječ iz baze riječi tada imaju pravo pogađati slovo

1. Može li osim slova igrač unositi i pogađati riječ? ✓

* Postoji opcija 1 – za unos tj. pogađanje slova

2- za unos tj. pogađanje riječi