

Tesztelési jegyzőkönyv	
Projekt készítői: MemSquad	Tesztelés időpontja: 2019.09.30
Alkalmazás neve: MemoRize	Verzió:1.0 - Snapshot

Tesztelést végezte: Katona Márk Patrik		
Tesztelés leírása		Tesztelés eredménye
1.	A "Teszt" input megadása a játékos neveként helyes, a program elindul	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	A "Kor" input megadása a játékos koraként helytelen, a program nem szabad elinduljon	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	A "20" input megadása a játékos koraként helyes, a program elindul	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	A "Példa" input megadása a játékos nemeként helyes, a program elindul	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	Név mezőben megadott adat mentése adatbázisba.	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	Összes eltalált kocka számon tartása	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	"Készen állok a játékra!" főmenü gomb lenyomása sceneváltást eredményez a főmenü és a játék grafikus felülete között	<input checked="" type="checkbox"/>
8.	A Start gomb lenyomása jelenti a játékidő kezdetét.	<input checked="" type="checkbox"/>
9.	A megjegyzendő kockák felvillanása véletlenszerű sorrendben.	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	A kockák lenyomásának érzékelése.	<input checked="" type="checkbox"/>
11.	Megállapítani, hogy a megjegyzendő kockák jó sorrendben lettek-e lenyomva.	<input checked="" type="checkbox"/>
12.	Ha altF4-el lép ki a játékos, akkor az adatok elvesznek	<input checked="" type="checkbox"/>

Tesztelést végezte: Bűcs István

Tesztelés leírása		Tesztelés eredménye
1.	Tapasztalati szint számítása	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	Tapasztalati szint mentése adatbázisba	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	Játékidő számítása	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	Játékidő mentése adatbázisba	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	Nem mezőben megadott adat mentése adatbázisba.	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	Start gomb lenyomása a játék elindítását eredményezi.	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	A megjegyzendő kockák felvillanása zöld színben.	<input checked="" type="checkbox"/>
8.	Összes felvillanó kocka kiszámítása	<input checked="" type="checkbox"/>
9.	Találati arány kiszámítása	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	A rossz sorrendben lenyomott kocka piros színű.	<input checked="" type="checkbox"/>
11.	Exit gomb megnyomása jelenti a játékidő végét	<input checked="" type="checkbox"/>
12.	Ha az X gombbal lép ki a játékos akkor az adatok elvesznek	<input checked="" type="checkbox"/>

Tesztelést végezte: Csirák Róbert

Tesztelés leírása		Tesztelés eredménye
1.	Kor mezőben megadott adat mentése adatbázisba.	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	Ha nem ad meg adatokat a felhasználó, akkor nem kezdődik el a játék	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	Találati arány mentése adatbázisba	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	Csak az utolsó zöld gomb után tud a user kattintani a gombokra	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	A helyes sorrendben lenyomott kocka zöld színben villan fel.	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	Összes eltalálható kocka számának megjelenítése a játék grafikus felületén	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	Eltalált kockák számának megjelenítése a játék grafikus felületén	<input checked="" type="checkbox"/>
8.	Szintek növelése, ha a játékos egy körben minden felvillanó gombot eltalált	<input checked="" type="checkbox"/>
9.	Tapasztalati szint megjelenítése a játék grafikus felületén	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	Exit gomb megnyomására kilép a játékból	<input checked="" type="checkbox"/>
11.	Ha a játékos az exit gombbal lép ki, akkor az eredményei el lesznek mentve az adatbázisba	<input checked="" type="checkbox"/>
12.	A start gomb megnyomása után létrejön a kapcsolat az alkalmazás és az adatbázis között	<input checked="" type="checkbox"/>