|  |  |
| --- | --- |
| **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 |  |
| 2. | A ”Kor” input megadása a játékos koraként helytelen, a program nem szabad elinduljon |  |
| 3. | A ”20” input megadása a játékos koraként helyes, a program elindul |  |
| 4. | A ”Példa” input megadása a játékos nemeként helyes, a program elindul |  |
| 5. | Név mezőben megadott adat mentése adatbázisba. |  |
| 6. | Összes eltalált kocka számon tartása. |  |
| 7. | “Készen állok a játékra!” főmenü gomb lenyomása sceneváltást eredményez a főmenü és a játék grafikus felülete között. |  |
| 8. | A Start gomb lenyomása jelenti a játékidő kezdetét. |  |
| 9. | A megjegyzendő kockák felvillanása véletlenszerű sorrendben. |  |
| 10. | A kockák lenyomásának érzékelése. |  |
| 11. | Megállapítani, hogy a megjegyzendő kockák jó sorrendben lettek-e lenyomva. |  |
| 12. | Ha a játékos az ALT+F4 billentyűkombináció lenyomásával lép ki a játékból, akkor az adatok elvesznek. |  |