

Notatki:

Testy powinny móc zostać uruchomione oddzielnie..

Testy negatywne jako oddzielne test case'y

Dodaj sprawdzanie warunków przed testem

Co się dzieje z grą po dokonaniu weryfikacji?

## Plan testów akceptacyjnych - Iteracja 2

### PU WYŚWIETLENIE PANELU ZARZĄDCZEGO GIER

KIEDY *zarządca gier znajduje się na stronie głównej aplikacji*

ORAZ *wciśnie przycisk „panel zarządczy”*

WTEDY *panel zarządczy zostanie wyświetlony*

### PU SPECYFIKACJA ZASOBÓW DOSTĘPNYCH DO PROJEKTOWANIA GIER

KIEDY *zarządca gier wciśnie przycisk „zarządzaj zasobami gier”*

ORAZ *kliknie przycisk „dodaj do gry”*

WTEDY *wyświetli się formularz specyfikacji zasobu gry*

KIEDY *zarządca gier uzupełni informacje dotyczące zasobu*

| nazwa | opis | lokalizacja | obsługiwane media

ORAZ *zarządca gier kliknie „zapisz”*

WTEDY *nowy zasób pojawi się w liście gier*

### PU EDYCJA ZASOBÓW

KIEDY *zarządca gier kliknie „edytuj” na nowo utworzonym zasobie*

WTEDY *uprzednio wprowadzone informacje są widoczne*

KIEDY *zarządca gier uzupełni informacje dotyczące zasobu*

| nazwa | opis | lokalizacja | obsługiwane media

ORAZ *zarządca gier kliknie „zapisz”*

WTEDY *nowy zasób pojawi się w liście gier*

KIEDY *zarządca gier kliknie „edytuj” na nowo utworzonym zasobie*

WTEDY *uprzednio wprowadzone informacje są widoczne*

### PU WYŚWIETLENIE LISTY GIER

KIEDY *projektant gier znajduje się na stronie głównej aplikacji (Start*

ORAZ *wciśnie przycisk „lista gier”*

WTEDY *lista gier projektanta zostanie wyświetlona*

## **PU STWORZENIE NOWEJ GRY**

KIEDY *projektant gier wciśnie przycisk „dodaj grę”*

ORAZ *wprowadzi dane gry*

| nazwa | obraz | krótki opis

ORAZ *kliknie „Stwórz grę”*

WTEDY *nowa gra zostanie dodana*

ORAZ *będzie widoczna w liście gier projektanta*

## **PU EDYCJA GRY**

KIEDY *projektant gier kliknie przycisk „edytuj”*

WTEDY *uprzednio wprowadzone dane gry są widoczne w oknie edycji*

| nazwa | obraz | krótki opis

KIEDY *wprowadzi zmiany do formularza edycji gry*

| nazwa gry | fabuła | profile postaci | przedmioty

ORAZ *projektant gier kliknie przycisk „zapisz”*

WTEDY *wprowadzone zmiany są zapisane*

ORAZ *widoczne w oknie edycji gry*

## **PU WYSYŁANIE GIER DO WERYFIKACJI &&**

KIEDY *projektant gier kliknie przycisk „wyślij do weryfikacji”*

WTEDY *pokaże się okno dialogowe z pytaniem czy chce na pewno wysłać zgłoszenie*

KIEDY *projektant gier kliknie przycisk „wyślij zgłoszenie”*

WTEDY *gra zostanie wysłana do weryfikacji*

## **PU WYŚWIETLENIE ZGŁOSZEŃ GIER**

KIEDY *zarządca gier otworzy panel zgłoszeń gier*

WTEDY *wysłana gra znajduje się w liście*

## **PU DOKONANIE WERYFIKACJI GRY**

KIEDY *zarządca gier kliknie przycisk „Zaakceptowano” | „Odrzucono” | „Do poprawy”*

WTEDY twórca gry otrzymuje powiadomienie o Zaakceptowaniu | Odrzuceniu gry | Poprawienia gry  
ORAZ gra znajduje się w liście swoich gier jako „gotowa do realizacji” | „odrzucona” | „Wymagana poprawa”

## **PU DOKONANIE WYCENY GRY**

KIEDY zarządca otworzy panel zgłoszeń gier  
ORAZ kliknie „dokonaj wyceny”  
WTEDY wyświetli się formularz wyceny gry

KIEDY zarządca kliknie „ustal cenę” na zasobie  
WTEDY wyświetli się okno dialogowe zmiany ceny  
KIEDY zarządca wprowadzi nową cenę  
ORAZ kliknie „ok”  
WTEDY pojawi się okno dialogowe pomyślnego zapisania zmiany  
ORAZ zmiana będzie widoczna w formularzu wyceny gry

## **PU USUNIĘCIE GRY**

KIEDY projektant gier znajduje się w oknie listy gier  
ORAZ kliknie przycisk „usuń grę”  
WTEDY pojawi się okno dialogowe czy na pewno chce usunąć grę

KIEDY projektant gier kliknie przycisk „usuń”  
WTEDY gra zostaje usunięta z listy

## **PU WYŚWIETLENIE POSTĘPU WYDARZENIA | EKWIPUNKU | PROFILU POSTACI**

KIEDY gracz kliknie przycisk  
| profil postaci | ekwipunek | postęp wydarzenia | skanuj kod  
WTEDY system wyświetli  
| profil postaci | ekwipunek | postęp wydarzenia | ekran skanowania kodu