**Testspecifikation**

**Testfall 1.1, Navigera till applikationen**

Navigera till applikationen, applikationen visas.

En meny med val för nivå visas, samt en meny för topplista och spelregler.

**Input:**

* Rensar cookies och sessions.
* Navigera till applikationen.

**Output:**

* En meny med nivåer visas.
* En meny för topplista och spelregler visas.

**Testfall 1.2, Starta ett nytt spel**

Försöka starta ett nytt spel.

**Input:**

* Testfall 1.1.
* Klicka på ”9x9, 10 minor” i menyn.

**Output:**

* Spelet visas med 81 rutor, 9 rutor vertikalt och 9 horisontalt.
* Knappen ”Gå tillbaka” visas.
* Knappen med en flagga visas.
* ”Antal placerade flaggor” visas.

**Testfall 1.3, Öppna en ruta**

Försöka öppna en ruta i spelet.

**Input:**

* Testfall 1.2.
* Klicka på valfri oöppnad ruta i spelet.

**Output:**

* Rutan öppnas upp. Visar antingen en mina, en siffra eller ingenting (tom ruta).
* Knappen ”Gå tillbaka” visas.
* Knappen med en flagga visas.
* ”Antal placerade flaggor” visas.

**Testfall 1.4, Flagga en ruta**

Försöka flagga en ruta i spelet.

**Input:**

* Testfall 1.2.
* Klicka på flaggknappen till höger så att den markeras med rött.
* Klicka på valfri oöppnad ruta i spelet.

**Output:**

* Klickad ruta markeras med en flagga.
* ”Antalet placerade flaggor” visas men har ökat med ett.
* Knappen ”Gå tillbaka” visas.
* Knappen med en flagga visas, markerad i rött.

**Testfall 1.5, Öppna rutor genom att klicka på en siffra**

Försöka öppna rutor genom att klicka på en siffra.

**Input:**

* Testfall 1.3.
* Testfall 1.4.
* Flaggknappen till höger måste vara avmarkerad, dvs inte rödmarkerad.
* En öppnad rutas siffra måste överstämma med antal flaggor som angränsar till rutan.
* Klicka på den rutan.

**Output:**

* Oöppnade flaggor runt rutan med siffran öppnas, exklusive rutor som är flaggmarkerade. Om öppnad ruta inte innehåller någon siffra öppnas även alla rutor runt den sifferlösa rutan.
* Knappen ”Gå tillbaka” visas.
* Knappen med en flagga visas.
* ”Antal placerade flaggor” visas.

**Testfall 1.6, Träffa en mina**

Öppna en ruta som innehåller en mina.

**Input:**

* Testfall 1.2.
* Klicka på rutor tills en röd mina visas.

**Output:**

* Alla minor i spelet öppnas upp.
* Knappen ”Gå tillbaka” visas.
* Knappen med en flagga visas.
* En meddelande med att ”Spelet är slut” visas.
* ”Antal placerade flaggor” visas.

**Testfall 1.7, Klara spelet**

Öppna alla rutor som inte innehåller minor.

**Input:**

* Testfall 1.3.
* Testfall 1.4, vid behov.
* Testfall 1.5, vid behov.

**Output:**

* Alla minor i spelet öppnas upp.
* Knappen ”Gå tillbaka” visas.
* Knappen med en flagga visas.
* En meddelande med att ”Spelet är vunnet” visas.
* Ett meddelande med sluttid visas.
* Ett formulär där man skall fylla i namn visas.

**Testfall 1.8, Spara resultat**

Spara resultatet av ett vunnet spel.

**Input:**

* Testfall 1.7.
* Fyll i ”lnu123” i formuläret och klicka ”Spara resultat”.

**Output:**

* Knappen ”Gå tillbaka” visas.
* Knappen med en flagga visas.
* En meddelande med att ”Spelet är vunnet” visas.
* Ett meddelande med sluttid visas.
* Ett meddelande som säger att resultatet är sparat visas.

**Testfall 1.9, Visa topplista**

Visa de bästa resultaten baserat på tid från varje nivå.

**Input:**

* Testfall 1.8.
* Testfall 1.1.
* Klicka på ”Topplistor” i menyn.
* Välj nivå i menyn längst upp.

**Output:**

* En lista med namn, tid och datum visas, sorterat efter kortast tid.
* En meny med nivåer visas längst upp.
* En knapp för att gå tillbaka till startmenyn visas.