

테스트 시나리오 정리

Set Up:

1. icx 전송 → 사용자 A, B, C, D
2. Deploy chip SCORE(score_params: decimals)
3. Deploy samplegame SCORE(score_params: chip SCORE's Address)
4. 사용할 Chip 1회분 발행(mint) → 사용자 A, B, C, D

Scenario 1: 게임방 생성 관련 기능 확인

- A, B 가 각각 생성한 방이 get_game_room_list를 통해서 정상적으로 조회되는가?
 - 기대 : 정상적으로 방이 만들어지며, get_game_room_list을 통해서 조회가능하다.
 - 이미 자신이 만든 방 안에 있는 A가 또 create_room을 통해서 방을 만들 수 있는가?
 - 기대 : 방이 만들어지지 않는다.
1. create_room : A, B
 2. create_room: A

Scenario 2: 게임방 참여 인원 관련 기능 확인

- A가 만든 방에 B가 참여하였을 때, C가 참여 가능한가?
 - 기대 : 최대 인원은 2명이므로, C는 참여 불가능하여야 한다.
 - B가 참여한 A의 방에서 방장인 A가 escape 가능한가?
 - 기대 : 방장인 A는, 참여인원인 B가 있을때 escape 불가능하여야 한다.
 - 참여자인 B가 escape 한 후, C가 참여할 수 있는가?
 - 기대 : 가능하다.
 - 참여자인 C가 escape 한 후, 참여자가 없는 방에서 방장인 A가 정상적으로 escape 가능한가?
 - 기대 : escape 되며 해당 게임방을 삭제한다.
1. create_room : A
 2. join_room to A's: B
 3. join_room to A's: C
 4. escape from A's: A
 5. escape from A's: B
 6. join_room to A's: C

- 7. escape from A's: C
- 8. escape from A's: A

Scenario 3: 게임 플레이 관련 (방장 권한, 사용자 준비 상태 등) 확인

- 사용자 A(방장), B가 참여한 게임방 생성
- 참여자 A 또는 B의 Ready 값이 False 일때 게임 시작
 - 기대 : 게임 시작은 참여자 모두의 Ready 값이 True일때만 가능.
- 참여자 모두의 Ready값이 True 일때 B가 게임 시작
 - 기대 : 게임 시작은 권한은 방장에게 있으므로, 게임 시작 불가.
- 게임 시작 후 사용자가 escape 시도
 - 기대 : 참여하고 있는 게임방의 active 값이 False인 경우에만 escape 가능
- 게임 중 hit 후 fix 하여 게임 종료
 - 기대 : 정상적으로 작동, 정산 후 패배자 강퇴

- 1. ...
- 2. toggle_ready: A
- 3. game_start : A
- 4. toggle_ready: B
- 5. hit : A
- 6. game_start : B / A
- 7. escape : A
- 8. hit : A / B
- 9. fix : A / B

Scenario 3: 게임 플레이 관련 (방장 권한, 사용자 준비 상태 등) 확인

- 사용자 A(방장), B가 참여한 게임방 생성
- 참여자 A 또는 B의 Ready 값이 False 일때 게임 시작
 - 기대 : 게임 시작은 참여자 모두의 Ready 값이 True일때만 가능.
- 참여자 모두의 Ready값이 True 일때 B가 게임 시작
 - 기대 : 게임 시작은 권한은 방장에게 있으므로, 게임 시작 불가.
- 게임 시작 후 사용자가 escape 시도
 - 기대 : 참여하고 있는 게임방의 active 값이 False인 경우에만 escape 가능
- 게임 중 hit 하여 게임 종료 (카드 5장 or 값이 21 이상)
 - 기대 : 정상적으로 작동, 정산 후 패배자 강퇴

1. ...
2. toggle_ready: A
3. game_start : A
4. toggle_ready: B
5. hit : A
6. game_start : B / A
7. escape : A
8. hit : A / B (repeats until the game ends)

Scenario 5: 게임 결과 조회 및 exchange 기능 확인

- 사용자 A 첫번째 환전
 - 기대 : 환전 성공
- 사용자 A 두번째 환전
 - Chip 보유량 부족으로 실패
- 사용자 A 게임방 생성 시도
 - 기대 : Chip 보유량 부족으로 실패
- 사용자 A 게임방 참가 시도
 - 기대 : Chip 보유량 부족으로 실패

1. exchange: A
2. exchange: A
3. create_room : A
4. join_room : A