

Лабораторная работа № 6

Составление отчета об ошибках в программе "Сапер"

Проект: FTI.Saper

Документ: FTI.Saper.Requirements

Содержание

1. Введение	4
1.1 Назначение.....	4
1.2 Описание.....	4
2. Найденные ошибки	4

1. Введение

1.1 Назначение

Документ містить у собі звіт про помилки у програмі «Сапер» і призначений для зручності виявлення помилок

1.2 Описание

Документ містить опис помилок та послідовність дій, що призводять до їх появи та некоректної роботи програми. Також вказані очікувані та отримані результати, опис проблем та рівень їх серйозності

2. Найденные ошибки

Bug id#	1
Title:	Неправильна назва вкладки «Справка»
Severity:	Trivial
Description: Відповідно до GUI-10, у меню повинні міститись пункти «Игра» та «Справка», проте, в меню пункт «Справка» відсутній, замість нього присутній пункт «Помощь»	
Steps to reproduce: 1. Запустити гру Actual result: Відображення вкладки «Помощь» Expected result: Відображення вкладки «Справка»	

Национальный Технический Университет Украины «КПИ»
Физико-Технический Институт

Bug id#	2
Title:	Описка у команді «О программе» в меню «Помощь»
Severity:	Trivial
Description: Присутня орфографічна помилка у вкладці «Помощь», де у назві команди має бути «О программе», а написано - «О прогармме»	
Steps to reproduce: <ol style="list-style-type: none">1. Запустити гру2. Натиснути вкладку «Помощь» Actual result: Назва команди «О прогармме» Expected result: Назва команди «О программе»	

Bug id#	3
Title:	Неправильне відображення кольору цифр «1» та «2»
Severity:	Trivial
Description: При відкритті комірки, цифра «1» відображається синім кольором, а цифра «2» - зеленим, хоча, згідно з вимогою під номером GUI-70, має бути навпаки («1» - зеленим, «2» - синім)	
Steps to reproduce: <ol style="list-style-type: none">1. Запустити гру2. Відкривати комірки доти, поки не зустрінуться комірки із цифрами «1» та «2» Actual result: Цифра «1» має синій колір, а цифра «2» - зелений Expected result: Цифра «1» має мати зелений колір, а цифра «2» - синій (як вказано у вимозі)	

Bug id#	4
Title:	Аварійне закриття програми при виборі іншого рівня складності
Severity:	Critical
Description: На рівні гри «Професіонал» при спробі обрати іншу складність після відкриття будь-якої комірки висвічується вікно із помилкою «Unexpected protected memory access. Application will be closed» і після натискання на клавішу «Ок» відбувається аварійне завершення програми	
Steps to reproduce: <ol style="list-style-type: none">1. Запустити гру і обрати рівень складності «Професіонал»2. Відкрити будь-яку комірку3. В меню натиснути на вкладку «Игра»4. Обрати рівень складності «Новичек» або «Любитель»	
Actual result: <p>Діалогове вікно із надписом Fatal application error: Unexpected protected memory access. Application will be closed</p>	
Expected result: <p>Початок нової гри обраного рівня складності</p>	

Bug id#	5
Title:	Неочікуваний виграш у шостій грі
Severity:	Minor
Description: При кожному запуску нової складності на шостій грі після першого відкриття комірки, висвічується повідомлення про виграш та поле для введення імені	
Steps to reproduce: <ol style="list-style-type: none">1. Запустити гру і обрати будь-який рівень складності2. Зіграти 5 раундів3. Відкрити будь-яку комірку на 6 раунді	
Actual result: <p>Поле для вводу імені гравця та кнопка «Ок». Рожиця (кнопка-індикатор) має посмішку та чорні окуляри (що означає перемога). Індикатор часу та мін приймають значення 0</p>	
Expected result: <p>Відкриття комірки, початок відліку часу, кількість залишившихся мін повинна бути рівною значенню, відомому до рівня гри</p>	

Национальный Технический Университет Украины «КПИ»
Физико-Технический Институт

Bug id#	6
Title:	Аварійне закриття програми при спробі початку нової гри
Severity:	Critical
Description: На рівні гри «Професіонал» при спробі розпочати нову гру після відкриття будь-якої комірки висвічується вікно із помилкою «Unexpected protected memory access. Application will be closed» і після натиску клавіші «Ок» відбувається аварійне завершення програми	
Steps to reproduce: <ol style="list-style-type: none">1. Запустити гру і обрати рівень складності «Професіонал»2. Відкрити будь-яку комірку3. Натиснути кнопку старту нової гри Actual result: <p>Діалогове вікно із надписом Fatal application error: Unexpected protected memory access. Application will be closed</p> Expected result: <p>Початок нової гри</p>	

Bug id#	7
Title:	Розмір поля у рівні гри «Новичек» не відповідає вимогам
Severity:	Minor
Description: При початку гри розмір поля для рівня «Новичек» становить 9x9, хоча у вимозі F-60 вказано, що розмір поля має бути 10x10	
Steps to reproduce: <ol style="list-style-type: none">1. Запустити гру2. Обрати режим гри «Новичек» Actual result: <p>Ігрове поле розміром 9x9</p> Expected result: <p>Ігрове поле розміром 10x10</p>	