Лабораторная работа № 6

Cоставление 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

# Введение

## Назначение

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

## 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

# 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» | |

|  |  |
| --- | --- |
| **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:**   1. Запустити гру 2. 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:**   1. Запустити гру 2. 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 слкданості |
| **Severity:** | Critical |
| **Description:** На рівні гри «Профессионал» 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:**   1. Запустити гру і обрати рівень складності «Профессионал» 2. Відкрити будь-яку комірку 3. В меню натиснути на вкладку «Игра» 4. Обрати рівень складності «Новичек» або «Любитель»   **Actual result:**  Діалогове вікно із надписом Fatal application error: Unexpected protected memory access. Application will be closed  **Expected result:**  Початок нової гри обраного рівня складності | |

|  |  |
| --- | --- |
| **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:**   1. Запустити гру і обрати будь-який рівень складності 2. Зіграти 5 раундів 3. Відкрити будь-яку комірку на 6 раунді   **Actual result:**  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  **Expected result:**  Відкриття комірки, початок відліку часу, кількість залишившихся мін повинна бути рівною значенню, відомому до рівня гри | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Bug id#** | 6 |
| **Title:** | Аварійне закриття програми при спробі початку нової гри |
| **Severity:** | Critical |
| **Description:** На рівні гри «Профессионал» 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:**   1. Запустити гру і обрати рівень складності «Профессионал» 2. Відкрити будь-яку комірку 3. Натиснути кнопку старту нової гри   **Actual result:**  Діалогове вікно із надписом Fatal application error: Unexpected protected memory access. Application will be closed  **Expected result:**  Початок нової гри | |

|  |  |
| --- | --- |
| **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 9х9, хоча у вимозі F-60 вказано, що розмір поля має бути 10х10 | |
| **Steps to reproduce:**   1. Запустити гру 2. Обрати режим гри «Новичек»   **Actual result:**  Ігрове поле розміром 9х9  **Expected result:**  Ігрове поле розміром 10х10 | |