

Test Cases

Test Case ID	Test Scenario	Requirements	Preconditions	Test Steps	Test Data	Expected Results	Actual Results	Pass/Fail
FUN-RG-1	Sprawdzenie, czy tekstury okien wyświetlają się zgodnie ze schemat przejść okien	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf Przejścia okien: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Szkice%20okien/schemat%20okien.png	-	<ol style="list-style-type: none">Włącz ekran startowy gry.Posiłkując się szkicem przejść okien (patrz: przejścia okien) sprawdź czy następujące tekstury ładują się zgodnie ze schemat przejść okien:<ul style="list-style-type: none">- ekran startowy- ekran nazwania awatara- ekran gry (z planszą)- ekran wczytywania- ekran zapisywania- ekran najlepszych wyników- potwierdzenie przy zakończeniu gry- potwierdzenie rozpoczęcia nowej gry- potwierdzenie nadpisania zapisu gry	-	Wszystkie tekstury wyświetlane są zgodnie ze schemat przejść okien.		
FUN-RG-2	Sprawdzenie, czy pamięć po zmianie grafiki (przejścia między oknami, wykonanie wielu zdarzeń obejmujących grafikę) jest zwalniana.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf Przejścia okien: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Szkice%20okien/schemat%20okien.png	Program umożliwiający sprawdzanie zajętej pamięci (dowolny)	<ol style="list-style-type: none">Włącz nową grę lub załaduj istniejącą.Wykonaj przejścia pomiędzy wszystkimi oknami (patrz: przejścia okien), za każdym razem sprawdź, czy pamięć jest zwalniana lub nie rośnie powyżej 500%.Przejdź do okna" w trakcie gry."Wykonaj możliwie wiele czynności obejmujących grafikę (odkrywanie pól, przedmioty itp.) i za każdym razem sprawdź, czy pamięć nie rośnie powyżej 500%.	-	Przy przejściach między oknami pamięć jest zwalniana oraz przy czynnościach związanych z grafiką nie rośnie powyżej 500%.		
FUN-TEKST-1	Sprawdzenie, czy tekst w oknie nazywania awatara jest generowany prawidłowo (wyraźny, w poprawnych miejscach) na ekranie.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	<ol style="list-style-type: none">Przejdź do okna nazwania awatara.Wprowadź dowolną nazwę składającą się z małych i/lub dużych liter bez spacji i znaków specjalnych.Sprawdź, czy nazwa jest wyświetlana zgodnie z wymaganiami.	-	Nazwa awatara jest wyświetlana zgodnie z wymaganiami (tekst jest wyraźny i znajduje się w poprawnym miejscu).		
FUN-TEKST-2	Sprawdzenie, czy tekst w oknie "w trakcie gry" jest generowany prawidłowo (wyraźny, w poprawnych miejscach) na ekranie.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	<ol style="list-style-type: none">Przejdź do okna "w trakcie gry".Sprawdź, czy wszystkie statystyki postaci są wyświetlane zgodnie z wymaganiami.Sprawdź, czy komunikaty są wyświetlane zgodnie z wymaganiami (przy dowolnej czynności).	-	Statystyki i komunikaty są wyświetlane zgodnie z wymaganiami (tekst jest wyraźny i znajduje się w poprawnym miejscu).		
FUN-TEKST-3	Sprawdzenie, czy tekst w oknie zapisu gry jest generowany jako wyraźny, w poprawnych miejscach, na ekranie.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	<ol style="list-style-type: none">Przejdź do okna zapisu gry.Wprowadź dowolną nazwę zapisu.Sprawdź, czy nazwa jest wyświetlana zgodnie z wymaganiami.	-	Nazwa zapisu jest wyświetlana zgodnie z wymaganiami (tekst jest wyraźny i znajduje się w poprawnym miejscu).		
FUN-TEKST-4	Sprawdzenie, czy tekst w oknie wczytywania gry jest generowany prawidłowo (wyraźny, w poprawnych miejscach) na ekranie.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	<ol style="list-style-type: none">Stwórz nowy zapis gry.Przejdź do okna wczytywania.Sprawdź, czy nazwa zapisanej gry jest wyświetlana zgodnie z wymaganiami.	-	Nazwa zapisanej gry jest wyświetlana zgodnie z wymaganiami (tekst jest wyraźny i znajduje się w poprawnym miejscu).		
FUN-TEKST-5	Sprawdzenie, czy tekst w oknie najlepszych wyników jest generowany prawidłowo (wyraźny, w poprawnych miejscach) na ekranie.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	<ol style="list-style-type: none">Ukończ grę (wygrywając lub przegrywając).Przejdź do najlepszych wyników.Sprawdź, czy wynik jest wyświetlany zgodnie z wymaganiami.	-	Tekst wyniku jest wyraźny i znajduje się w poprawnym miejscu).		
FUN-KL-	Sprawdzenie, czy	Specyfikacja wymagań:	-	<ol style="list-style-type: none">Przejdź do okna nazywania awatara.	-	Nazwa awatara jest		

MYSZ-1	obsługa myszki i klawiatury działa zgodnie z założeniami.	https://github.com/netruitus/Politechikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf		2. Wprowadź dowolną nazwę. 3. Zatwierdź swój wybór. 4. Sprawdź, czy wybrana nazwa wyświetla się na ekranie w oknie "w trakcie gry".		poprawna (dokładnie taka sama, jaką wprowadziliśmy przy wyborze nazwy).		
FUN-XML-1	Sprawdzenie podatności programu na zewnętrzną edycję plików XML.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	Program umożliwiający edycję plików XML (dowolny).	1. Znajdź przedmiot lub przeciwnika. 2. Zapisz nazwy i zapisz grę. 3. Wyjdź z gry. 4. Edytuj nazwy w plikach XML. 5. Wczytaj grę. 6. Sprawdź zmiany.	-	Nazwa zmieniona na poziomie XML powinna mieć swoje odzwierciedlenie w grze.		
FUN-ZDARZ-1	Sprawdzenie, czy można przejść pomiędzy oknami w taki sam sposób, jaki był określony w schemacie przejść okien.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf Przejścia okien: https://github.com/netruitus/Politechikon/blob/master/Szkice%20okien/schemat%20okien.png	-	1. Włącz ekran startowy. 1. Posiłkując się schematem przejścia okien (patrz: przejścia okien) sprawdź wszystkie możliwe przejścia.	-	Wszystkie przejścia między oknami są możliwe i wykonują się zgodnie z wymaganiami.		
FUN-ZDARZ-2	Sprawdzenie, czy można odkrywać tylko te pola, które powinny móc być odkryte.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf Scenariusz gry: https://github.com/netruitus/Politechikon/blob/master/scenariusz%20gry.pdf	-	1. Przejdź do ekranu "w trakcie gry". 2. Posiłkując się scenariuszem gry (patrz wymagania: opis gry, strona 5-6) sprawdź czy jest możliwe odkrywanie tylko tych pól, które powinny być możliwe do odkrycia.	-	Tylko te pola są możliwe do okrycia, które były określone w scenariuszu gry.		
FUN-ZDARZ-3	Sprawdzenie, czy podniesiony przedmiot trafia do plecaka awatara.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf Scenariusz gry: https://github.com/netruitus/Politechikon/blob/master/scenariusz%20gry.pdf	-	1. Przejdź do ekranu "w trakcie gry". 2. Odkrywaj pola, aż napotkasz przedmiot lub przeciwnika (w takim przypadku pokonaj przeciwnika). 3. Podnieś przedmiot. 4. Sprawdź, czy podniesiony przedmiot znalazł się w plecaku awatara.	-	Podniesiony przedmiot znalazł się w plecaku awatara.		
FUN-WYNIK-1	Sprawdzenie, czy po ukończeniu gry wyświetla się wynik awatara (suma punktów uzyskanych przez awatara w trakcie gry)	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	1. Ukończ grę (wygrywając lub przegrywając). 2. Sprawdź, czy wyświetli się wynik awatara.	-	Po ukończeniu gry wyświetla się uzyskany wynik.		
FUN-IU1	Sprawdzenie generowania i działania czterech przycisków menu (nowa gra, zapisz, wczytaj i zakończ).	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	1. Włącz ekran startowy. 2. Sprawdź obecność przycisków. 3. Kliknij każdy przycisk i sprawdź obecność przycisków na oknach.	-	Każdy przycisk powinien być zgodnie ze schematem i działać zgodnie z wymaganiami.		
FUN-IU2	Sprawdzenie generowania i aktualizacji sześciu pasków stanu awatara (życie, obrona, XP, klucz, poziom, złoto).	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	1. Sprawdź stan pasków statusu. 2. Znajdź i zaatakuj przeciwnika. 3. Porównaj stan paska życia. 4. Wygraj walkę. 5. Porównaj stan paska XP i złoto. 6. Znajdź i załóż przedmiot. 7. Porównaj stan paska obrona. 8. Zdobądź poziom. 9. Porównaj stan paska XP i poziom. 10. Znajdź klucz. 11. Porównaj stan paska klucz.	-	Każdy pasek stanu awatara powinien aktualizować się zgodnie z założeniami.		
FUN-IU3	Sprawdzenie czy można manipulować ekwipunkiem awatara.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	1. Znajdź przedmiot. 2. Przenieś przedmiot z plecaka do ekwipunku. 3. Sprawdź czy zawartość plecaka zmieniła się o przedmiot przeniesiony do ekwipunku.	-	Ekwipunek powinien umożliwiać edycję, a przedmioty wymieniane powinny znajdować się w plecaku.		
FUN-IU4	Sprawdzenie czy	Specyfikacja wymagań:	-	1. Znajdź i podnieś przedmiot.	-	Plecak awatara powinien		

	plecak awatara aktualizuje się o nowo zdobytą zawartość	https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf		<div>2. Sprawdź czy plecak jest zaktualizowany o zdobyty przedmiot.</div> <div>3. Zdobądź nowy przedmiot.</div> <div>4. Sprawdź czy plecak posiada poprzednio zdobyty przedmiot oraz nowo zdobyty.</div>		aktualizować się o nową zawartość.		
FUN-IU5	Sprawdzenie czy okno z miksturami posiada właściwe przedmioty, które można wykorzystać.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	<div>1. Sprawdź stan okna mikstur.</div> <div>2. Znajdź i podnieś miksturę.</div> <div>3. Porównaj stan okna mikstur.</div> <div>4. Strać trochę punktów życia.</div> <div>5. Wylecz punkty życia za pomocą mikstury.</div> <div>6. Porównaj stan okna mikstur.</div>	-	Stan okna mikstur powinien aktualizować się zgodnie z używaniem mikstur lub zdobywaniem nowych.		
FUN-IU6	Sprawdzenie czy komunikaty z gry są widoczne i aktualizują się.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	<div>1. Znajdź przeciwnika.</div> <div>2. Sprawdź komunikat gry.</div> <div>3. Sprawdź opis przeciwnika.</div> <div>4. Znajdź przedmiot.</div> <div>5. Sprawdź komunikat gry.</div> <div>6. Sprawdź opis przedmiotu.</div>	-	Komunikaty gry powinny wyświetlać się zgodnie z wydarzeniami na oknie gry.		