

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 poprawnie	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	-	1. Włącz ekran startowy gry. 2. Posiłkując się szkicem przejść okien (patrz wymagania - przejścia okien) sprawdź czy poprawnie ładują się następujące tekstury: - 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 poprawnie.		
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)	1. Włącz nową grę lub załaduj istniejącą. 2. Wykonaj przejścia pomiędzy wszystkimi oknami (patrz wymagania - przejścia okien), za każdym razem sprawdź, czy pamięć jest zwalniana lub nie rośnie nadmiernie. 3. Przejdź do okna" w trakcie gry." 4. Wykonaj możliwie wiele czynności obejmujących grafikę (odkrywanie pól, przedmioty itp.) i za każdym razem sprawdź, czy pamięć nie rośnie nadmiernie (kilkukrotnie).	-	Przy przejściach między oknami pamięć jest zwalniana oraz przy czynnościach związanych z grafiką nie rośnie nadmiernie (kilkukrotnie)		
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	-	1. Przejdź do okna nazwania awatara. 2. Wprowadź dowolną nazwę 3. Sprawdź, czy nazwa jest wyświetlana poprawnie.	-	Nazwa awatara jest wyświetlana poprawnie (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	-	1. Przejdź do okna "w trakcie gry". 2. Sprawdź, czy wszystkie statystyki postaci są wyświetlane poprawnie. 3. Sprawdź, czy komunikaty są wyświetlane poprawnie (przy dowolnej czynności).	-	Statystyki i komunikaty są wyświetlane poprawnie (tekst jest wyraźny i znajduje się w poprawnym miejscu).		
FUN-TEKST-3	Sprawdzenie, czy tekst w oknie zapisu 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	-	1. Przejdź do okna zapisu gry. 2. Wprowadź dowolną nazwę zapisu. 3. Sprawdź, czy nazwa jest wyświetlana poprawnie.	-	Nazwa zapisu jest wyświetlana poprawnie (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	-	1. Stwórz nowy zapis gry. 2. Przejdź do okna wczytywania. 3. Sprawdź, czy nazwa zapisanej gry jest wyświetlana poprawnie.	-	Nazwa zapisanej gry jest wyświetlana poprawnie (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	-	1. Ukończ grę (wygrywając lub przegrywając). 2. Przejdź do najlepszych wyników. 3. Sprawdź, czy wynik jest wyświetlany poprawnie.	-	Wynik jest wyświetlany poprawnie (tekst jest wyraźny i znajduje się w poprawnym miejscu).		

FUN-KL-MYSZ-1	Sprawdzenie, czy obsługa myszki i klawiatury działa poprawnie.	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 nazywania awatara. Wprowadź dowolną nazwę. Zatwierdź swój wybór. Sprawdź, czy wybrana nazwa wyświetla się na ekranie w oknie "w trakcie gry". 	-	Nazwa awatara jest 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/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	Program umożliwiający edycję plików XML (dowolny).	<ol style="list-style-type: none"> Znajdź przedmiot lub potwora. Zapisz nazwy i zapisz grę. Wyjdź z gry. Edytuj nazwy w plikach XML. Wczytaj grę. 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 okien (patrz wymagania).	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. Posiłkując się schematem przejścia okien (patrz wymagania) sprawdź wszystkie możliwe przejścia. 	-	Wszystkie przejścia między oknami są możliwe i wykonują się poprawnie.		
FUN-ZDARZ-2	Sprawdzenie, czy można odkrywać tylko te pola, które powinny móc być odkryte.	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf Scenariusz gry: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/scenariusz%20gry.pdf	-	<ol style="list-style-type: none"> Przejdź do ekranu "w trakcie gry". Posiłkując się scenariuszem gry (patrz wymagania) 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/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf Scenariusz gry: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/scenariusz%20gry.pdf	-	<ol style="list-style-type: none"> Przejdź do ekranu "w trakcie gry". Odkrywaj pola, aż napotkasz przedmiot lub potwora (w takim przypadku pokonaj potwora). Podnieś przedmiot. 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/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	<ol style="list-style-type: none"> Ukończ grę (wygrywając lub przegrywając). 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/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	<ol style="list-style-type: none"> Włącz ekran startowy. Sprawdź obecność przycisków. Kliknij każdy przycisk i sprawdź obecność przycisków na oknach. 	-	Każdy przycisk powinien być zgodnie ze schematem i działać poprawnie.		
FUN-IU2	Sprawdzenie generowania i aktualizacji sześciu pasków stanu awatara (życie, obrona, XP, klucz, poziom, złoto).	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	<ol style="list-style-type: none"> Sprawdź stan pasków statusu. Znajdź i zaatakuj przeciwnika. Porównaj stan paska życia. Wygraj walkę. Porównaj stan paska XP i złoto. Znajdź i załóż przedmiot. Porównaj stan paska obrona. Zdobądź poziom. Porównaj stan paska XP i poziom. Znajdź klucz. 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/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	<ol style="list-style-type: none"> Znajdź przedmiot. Przenieś przedmiot z plecaka do ekwipunku. 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 plecak awatara aktualizuje się o nowo zdobytą zawartość	Specyfikacja wymagań: https://github.com/netruitus/Politechnikon/blob/master/Specyfikacja-wymaga%C5%84-systemowych-v4.pdf	-	<ol style="list-style-type: none">1. Znajdź i podnieś przedmiot.2. Sprawdź czy plecak jest zaktualizowany o zdobyty przedmiot.3. Zdobądź nowy przedmiot.4. Sprawdź czy plecak posiada poprzednio zdobyty przedmiot oraz nowo zdobyty.	-	Plecak awatara powinien 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	-	<ol style="list-style-type: none">1. Sprawdź stan okna mikstur.2. Znajdź i podnieś miksturę.3. Porównaj stan okna mikstur.4. Strać trochę punktów życia.5. Wylecz punkty życia za pomocą mikstury.6. Porównaj stan okna mikstur.	-	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	-	<ol style="list-style-type: none">1. Znajdź potwora.2. Sprawdź komunikat gry.3. Sprawdź opis potwora.4. Znajdź przedmiot.5. Sprawdź komunikat gry.6. Sprawdź opis przedmiotu.	-	Komunikaty gry powinny wyświetlać się zgodnie z wydarzeniami na oknie gry.		