# **Набор тест-кейсов для игры Крестики-нолики**

## **1. Начало игры и интерфейс**

### **ТК-1: Запуск игры**

Предусловие: Приложение установлено

Шаги:

* 1. Запустить приложение

Ожидаемый результат:

* Открывается окно игры размером 800x600 пикселей
* Отображается пустая игровая доска 3x3
* В верхней части экрана отображается выпадающий список с выбором режима игры, счет игроков и информация о текущем ходе
* В нижней части экрана отображается кнопка "Начать заново"

### **ТК-2: Выбор режима игры**

Предусловие: Игра запущена

Шаги:

1. Нажать на выпадающий список режимов игры
2. Выбрать режим "Против игрока"

Ожидаемый результат:

* Режим игры меняется на "Против игрока"
* Игра сбрасывается, доска очищается
* Счет игроков обнуляется

## **2. Игровой процесс**

### **ТК-3: Ход игрока в режиме "Против игрока"**

Предусловие: Выбран режим "Против игрока"

Шаги:

1. Кликнуть на пустую клетку игрового поля

Ожидаемый результат:

* В выбранной клетке появляется символ текущего игрока (X или O)
* Ход переходит к другому игроку
* Обновляется информация о текущем ходе

### **ТК-4: Ход игрока в режиме "Против компьютера"**

Предусловие: Выбран режим "Против компьютера"

Шаги:

1. Кликнуть на пустую клетку игрового поля

Ожидаемый результат:

* В выбранной клетке появляется символ игрока (X)
* Компьютер автоматически делает ход, ставя O в одну из пустых клеток
* Ход возвращается к игроку

### **ТК-5: Попытка хода в занятую клетку**

Предусловие: Игра начата, есть заполненные клетки

Шаги:

1. Кликнуть на уже заполненную клетку

Ожидаемый результат:

* Никаких изменений не происходит
* Ход остается у текущего игрока

## **3. Завершение игры**

### **ТК-6: Победа игрока по горизонтали**

Предусловие: Игра близка к завершению

Шаги:

1. Сделать ход, заполняющий горизонтальную линию одним символом

Ожидаемый результат:

* Игра заканчивается
* Отображается экран с результатом, показывающий символ победителя и надпись "ПОБЕДИТЕЛЬ!"
* Счет победившего игрока увеличивается на 1
* Кнопка "Начать заново" становится активной

### **ТК-7: Ничья**

Предусловие: Все клетки кроме одной заполнены без победной комбинации

Шаги:

1. Заполнить последнюю клетку

Ожидаемый результат:

* Игра заканчивается
* Отображается экран с результатом, показывающий символы X и O и надпись "НИЧЬЯ!"
* Счет игроков не меняется
* Кнопка "Начать заново" становится активной

## **4. Дополнительная функциональность**

### **ТК-8: Сброс игры**

Предусловие: Игра завершена или в процессе

Шаги:

1. Нажать кнопку "Начать заново"

Ожидаемый результат:

* Игровое поле очищается
* Ход переходит к игроку X
* Информация о текущем ходе обновляется
* Если игра была завершена, экран с результатом исчезает

### **ТК-9: Проверка работы ИИ**

Предусловие: Выбран режим "Против компьютера"

Шаги:

1. Сделать несколько ходов, создавая потенциально выигрышную ситуацию для игрока

Ожидаемый результат:

* Компьютер блокирует выигрышные ходы игрока
* Компьютер стремится создать свою выигрышную комбинацию

## **5. Пользовательский интерфейс**

### **ТК-10: Адаптивность интерфейса**

Предусловие: Игра запущена

Шаги:

1. Изменить размер окна игры

Ожидаемый результат:

* Все элементы интерфейса остаются видимыми и функциональными
* Игровое поле остается в центре экрана

### **ТК-11: Проверка стилей и цветов**

Предусловие: Игра запущена

Шаги:

1. Проверить цвета всех элементов интерфейса

Ожидаемый результат:

* Цвета соответствуют заданным в коде (PRIMARY\_COLOR, SECONDARY\_COLOR, DARK\_TEXT\_COLOR, LIGHT\_TEXT\_COLOR, BG\_COLOR)
* Шрифты и размеры текста соответствуют указанным в коде

## **6. Производительность**

### **ТК-12: Скорость отклика ИИ**

Предусловие: Выбран режим "Против компьютера"

Шаги:

1. Сделать ход
2. Засечь время до хода компьютера

Ожидаемый результат:

* Ход компьютера происходит без заметной задержки (менее 1 секунды)

### **ТК-13: Нагрузочное тестирование**

Предусловие: Игра запущена

Шаги:

1. Быстро переключаться между режимами игры
2. Быстро нажимать кнопку "Начать заново"
3. Быстро кликать по клеткам игрового поля

Ожидаемый результат:

* Игра работает без зависаний и ошибок
* Все действия обрабатываются корректно