**Тестирование программы**

**Тестирование создания игровой комнаты:**

Тестовый набор №1:

Поле имя комнаты: “NewRoom”

Ожидаемый результат: Успешное создание комнаты

Тестовый набор №2:

Поле имя комнаты: “”

Ожидаемый результат: Вывод ошибки отсутствия имени комнаты

**Тестирование старта игры:**

Тестовый набор №1:

Все игроки подтверждают готовность к матчу, и создатель комнаты нажимает на кнопку старта игры.

Ожидаемый результат: Переход всех находящихся в комнате игроков в игровое окно.

Тестовый набор №2:

Присутствуют игроки, которые не подтвердили готовность к матчу, и создатель комнаты нажимает на кнопку старта игры.

Ожидаемый результат: Выдает сообщение, что не все игроки подтвердили готовность к игре.