

Tests

<u>Сценарий</u>	<u>Ожидаемый результат</u>	<u>Действительный результат</u>
Нажатие на кнопку Q	Воспроизведение звука блеяния	
Нажатие на кнопку W	Воспроизведение анимации бодания, сдвиг козлика в нужную сторону	
Нажатие на кнопку E	Взаимодействие с элементом, находящимся рядом с козликом	
Нажатие на кнопку R	Использование лекарства. Снятие тёмной метки. При отсутствии	
Нажатие на кнопку A	Движение влево	
Нажатие на кнопку D	Движение вправо	
Нажатие на кнопку SPACE	Прыжок	
Нажатие на кнопки SPACE + A	Прыжок влево	
Нажатие на кнопки SPACE + D	Прыжок вправо	
Нажатие на кнопку ESC	Открытие меню паузы	

Геймплей костра (Тамагочи)

Дождаться снижения энергии, уложить спать	Энергия восстанавливается	
Потерять сердца, покормить козлика	Сердца восстанавливаются	
Загрязнить козлика и помыть его	Шкала загрязнения сбрасывается. Энергия сбрасывается как раньше	
Получить "Тёмную метку", вылечиться	Метка исчезает. следующая смерть не вернёт до последнего костра, если ХП больше 1	
Посетить гардероб, выбрать наряд	Внешний вид козлика меняется	

Настройки

Изменить тип управления	Изменение иконок на иконки соответствующего устройства	
Включение/Выключение звуков	Включение/Выключение звуков	
Включение/Выключение музыки	Включение/Выключение музыки	
Изменение громкости звуков	Изменение громкости звуков	
Изменение громкости музыки	Изменение громкости музыки	
Нажатие на кнопку “Титры”	Отображение титров	

Главное меню

Играть	Начинает игру	
Настройки	Открывает настройки игры	
Выход	Открывает диалоговое окно с вопросом о выходе.	

Геймплей

Отсутствие платформы под ногами козлика	При отсутствии платформы под козликом, он падает вниз.	
Наступить на тьму	Козлик возвращается в начало уровня, появляется тёмная метка	
Получить тёмную метку	При смерти с тёмной меткой, следующая смерть вернёт игрока к последнему костру (чекпоинту)	
Взаимодействие с костром	Козлик переносится домой, а весь полученный прогресс сохраняется	
Получение урона	При получении урона, козлик возвращается в начало уровня, а одна из его жизней пропадает	
Смерть	При смерти, козлик возвращается к последнему посещённому костру	