Игра «ПАК-МЕН»

**Команда №2**

**Участники:** Балтаева Диана, Быданцева Ксения, Максиева Элина, Носова Виктория, Нугуманова Оксана

**Сплит 3.** Старт 20.03.2025

**Задачи:**

1. Улучшить повороты
2. На андройд
3. Тестирование
4. файл лицензии (отркытое лицензирование, файл лицензия.txt, mit сайт)

Тест-кейс 1 – «НА РАЗЛИЧНЫХ ВЕРСИЯХ»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сценарии тестировании | | Ожидаемый результат | Фактический результат |
| Открыть файл и запустить игру. Размер окна должен совпадать с размером самого лабиринта | Запуск игры на Windows 7 | Выполнено | Не работает! |
| Запуск игры на Windows 10 | Выполнено | Выполнено |
| Запуск игры на Windows 11 | Выполнено | Запустилась, но размеры не совпали |

Тест-кейс 2 – «ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ОБЪЕКТОВ»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сценарий | Ожидаемый результат | Фактический результат | Вид тестирования |
| Нажать клавишу **вверх**. Персонаж поедет вверх при первой возможности | Выполнено | | Позитив |
| Нажать клавишу **вниз**. Персонаж поедет вниз при первой возможности |
| Нажать клавишу **влево**. Персонаж поедет влево при первой возможности |
| Нажать клавишу **вправо**. Персонаж поедет вправо при первой возможности |
| После нажатия на кнопку «**старт**», запускается игра |
| Бонусы увеличиваются в количестве после столкновения с пак-меном и исчезают с экрана | Выполнено | Выполнено | Позитивный |
| Игрок умирает при столкновении с призраком | Выполнено | Выполнено | Позитивный |
| Пак-мен и призраки не могут проходить сквозь стены | Выполнено | Выполнено | Позитивный |
| Призрак ищет самый короткий путь к пак-мену | Выполнено | Если между игроком и призраком возникает препятствие, то враг не способен его обойти и застревает, пока Пак-мен не будет в прямом доступе | Негативный |
| При столкновении врагов, они не должны соединятся | Выполнено | При столкновении объекты наслаиваются и действуют далее как один единый организм | Негативный |

Тест-кейс кнопок

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сценарий | Ожидаемый результат | Фактический результат | Вид теста |
| При запуске приложения открывается стартовое окно с кнопкой «начать игру» | Выполнено | Выполнено | Позитив |
| После **проигрыша** появляется окно с оповещением и две кнопки: **«главное меню»** и «начать заново». Если нажать на кнопку «главное меню», переносит в начальное окно с кнопкой «старт» | Выполнено | Выполнено | Позитив |
| После **проигрыша** появляется окно с оповещением и две кнопки: «главное меню» и **«начать заново».** Если нажать на кнопку «начать заново» уровень запускается заново | Выполнено | Выполнено | Позитив |