**Тесты для игры Pacman**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка Play |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Эдуард |
| **Даты тестирования** | 21.11.2022 |
| **Test Case #** | 0.0.1 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки Play |
| **Резюме испытания** | Работоспособность главного меню игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Pacman  2.Нажать кнопку Play |
| **Данные тестирования** | Кнопка Play |
| **Ожидаемый результат** | После нажатия должен начаться игровой процесс |
| **Фактический результат** | Начался игровой процесс |
| **Предпосылки** | Кнопка Play была нажата |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка Exit |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Эдуард |
| **Даты тестирования** | 21.11.2022 |
| **Test Case #** | 0.0.2 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки Exit в главном меню |
| **Резюме испытания** | Работоспособность главного меню игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Pacman  2.Нажать кнопку Exit |
| **Данные тестирования** | Кнопка Exit |
| **Ожидаемый результат** | После нажатия игровое окно должно закрыться |
| **Фактический результат** | Закрылось игровое окно |
| **Предпосылки** | Кнопка Exit была нажата |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка Settings |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Эдуард |
| **Даты тестирования** | 21.11.2022 |
| **Test Case #** | 0.0.3 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки Settings |
| **Резюме испытания** | Работоспособность главного меню игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Pacman  2.Нажать кнопку Settings |
| **Данные тестирования** | Кнопка Settings |
| **Ожидаемый результат** | После нажатия на экране должно отобразиться управление пакменом и кнопка Continue |
| **Фактический результат** | На экране отобразилось управление пакменом и кнопка Continue |
| **Предпосылки** | Кнопка Settings была нажата |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка Continue |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Эдуард |
| **Даты тестирования** | 21.11.2022 |
| **Test Case #** | 0.0.4 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки Continue |
| **Резюме испытания** | Работоспособность главного меню игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Pacman  2.Нажать кнопку Settings  3.Нажать кнопку Continue |
| **Данные тестирования** | Кнопка Continue |
| **Ожидаемый результат** | После нажатия должен начаться игровой процесс |
| **Фактический результат** | Начался игровой процесс |
| **Предпосылки** | Кнопка Continue была нажата |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка Exit |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Эдуард |
| **Даты тестирования** | 21.11.2022 |
| **Test Case #** | 0.0.5 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки Exit после окончания игры |
| **Резюме испытания** | Работоспособность игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Pacman  2.Запустить игровой процесс  3.Закончить игровой процесс  4.Нажать кнопку Exit |
| **Данные тестирования** | Кнопка Exit |
| **Ожидаемый результат** | После игровое окно должно закрыться |
| **Фактический результат** | Игровое окно закрылось |
| **Предпосылки** | Кнопка Exit была нажата |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка “w” на клавиатуре |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Эдуард |
| **Даты тестирования** | 21.11.2022 |
| **Test Case #** | 0.0.6 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки “w” на клавиатуре после запуска игрового процесса |
| **Резюме испытания** | Работоспособность игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Pacman  2.Запустить игровой процесс  3.Нажать кнопку “w” на клавиатуре |
| **Данные тестирования** | Кнопка “w” на клавиатуре |
| **Ожидаемый результат** | Пакмен должен передвинуться вверх |
| **Фактический результат** | Пакмен передвинулся вверх |
| **Предпосылки** | На клавиатуре была нажата кнопка “w” |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка “s” на клавиатуре |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Эдуард |
| **Даты тестирования** | 21.11.2022 |
| **Test Case #** | 0.0.7 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки “s” на клавиатуре после запуска игрового процесса |
| **Резюме испытания** | Работоспособность игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Pacman  2.Запустить игровой процесс  3.Нажать кнопку “s” на клавиатуре |
| **Данные тестирования** | Кнопка “s” на клавиатуре |
| **Ожидаемый результат** | Пакмен должен передвинуться вниз |
| **Фактический результат** | Пакмен передвинулся вниз |
| **Предпосылки** | На клавиатуре была нажата кнопка “s” |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка “a” на клавиатуре |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Эдуард |
| **Даты тестирования** | 21.11.2022 |
| **Test Case #** | 0.0.8 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки “a” на клавиатуре после запуска игрового процесса |
| **Резюме испытания** | Работоспособность игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Pacman  2.Запустить игровой процесс  3.Нажать кнопку “a” на клавиатуре |
| **Данные тестирования** | Кнопка “a” на клавиатуре |
| **Ожидаемый результат** | Пакмен должен передвинуться влево |
| **Фактический результат** | Пакмен передвинулся влево |
| **Предпосылки** | На клавиатуре была нажата кнопка “a” |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка “d” на клавиатуре |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Эдуард |
| **Даты тестирования** | 21.11.2022 |
| **Test Case #** | 0.0.9 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки “d” на клавиатуре после запуска игрового процесса |
| **Резюме испытания** | Работоспособность игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Pacman  2.Запустить игровой процесс  3.Нажать кнопку “d” на клавиатуре |
| **Данные тестирования** | Кнопка “d” на клавиатуре |
| **Ожидаемый результат** | Пакмен должен передвинуться вправо |
| **Фактический результат** | Пакмен передвинулся вправо |
| **Предпосылки** | На клавиатуре была нажата кнопка “d” |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Столкновение с призраком |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Эдуард |
| **Даты тестирования** | 21.11.2022 |
| **Test Case #** | 0.1.0 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка столкновения пакмена с призраком |
| **Резюме испытания** | Работоспособность игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Pacman  2.Запустить игровой процесс  3.Столкнуться с призраком |
| **Данные тестирования** | Столкновение с призраком |
| **Ожидаемый результат** | Игровой процесс должен закончится, и должна выскочить надпись “Game over” и кнопка Exit |
| **Фактический результат** | Игровой процесс закончился, и выскочила надпись “Game over” и кнопка Exit |
| **Предпосылки** | Пакмен столкнулся с призраком |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |