

Galaktikus Labirintus tesztesetek

Kiss Roland, Vámosi Dávid, Pálfi Dorián, Pungor Sebestyén, Scheuer Patrik

A Modern Team csapata

Modern szoftverfejlesztési eszközök

GKNB_INTM006

2024. október



**SZÉCHENYI
EGYETEM**
UNIVERSITY OF GYŐR —

Teszteset #1: játékos mozgása

Célunk ezzel, hogy le tudjuk ellenőrizni, hogy karakterünk nem hagyja el a pályát, illetve megfelelően mozog a megadott billentyűk segítségével.

Előfeltételek:

- A játék futtatásra kész állapotban van.
- Játékosunk a pálya közepéről indul.
- Játékosunkat a WASD billentyűkkel tudjuk irányítani.

Lépések:

1. Elindítjuk a játékot és ellenőrizzük, hogy a játékos az előfeltételben megszabott helyről kezd
2. Először leteszteljük, hogy karakterünk képes-e az alap irányokba mozogni az előfeltételben megszabott billentyűkkel
 - **W**: karakterünk előre mozog
 - **S**: karakterünk hátra mozog
 - **A**: karakterünk balra mozog
 - **D**: karakterünk jobbra mozog
3. Ha a 2. lépés sikeres volt, akkor leteszteljük, hogy képes-e karakterünk egynél több billentyű lenyomásának segítségével átlósan is haladni
4. Leteszteljük, hogy karakterünk nem hagyja el a pálya területét

Elvárt eredmény:

- Karakterünk minden irányba megfelelően mozog
- Karakterünk nem hagyja el a pálya területét

Teszt eredménye:

- A játékos az alap és az átlós mozgások is megfelelően hajtja végre
- A játékos nem hagyja el a pálya határait

Összegzés: sikeres

Teszteset #2: pálya teljesítése

Célunk ezzel, hogy le tudjuk tesztelni, hogy ha karakterünk eléri az adott pontszámot (teszt során 200), akkor hogyan fog a játék reagálni rá.

Előfeltételek:

- A játékos elérje a szint teljesítéséhez megfelelő pontszámot
- A játékos ne haljon meg a pálya teljesítése közben

Lépések:

1. Elindítjuk a játékot és megpróbáljuk a karakterünket túljuttatni az aszteroida mezőn
2. Megpróbáljuk elérni a teszt során beállított pontszámot
3. Megfigyeljük, hogy kapunk-e a játéktól valamilyen visszajelzést (teszt során a "You won" felirat)

Elvárt eredmény:

- Amint elérjük a beállított pontszámot, akkor jelenjen meg a "You won" üzenet

Teszt eredménye:

- Karakterünk elérte a teszteléshez beállított pontszámot
- A pont elérése után megkaptuk a “You won” feliratot

Összegzés: sikeres

Teszteset #3: játékos veszít

Célunk ezzel, hogy le tudjuk tesztelni, hogy ha karakterünk élete nullára csökken, akkor hogyan fog a játék reagálni rá.

Előfeltételek:

- Játékosunk élete látszódik a képernyőn
- A pálya rendelkezik olyan elemekkel/akadályokkal, amik karakterünket sebezni tudják

Lépések:

1. Elindítjuk a játékot és karakterünket az akadály elé vetjük
2. Interakcióba lépünk az elemmel, ezáltal megfigyelhető lesz, hogy veszítünk-e hp-t
3. Megismétljük addig, ameddig nem nullázzuk le az életünket
4. Megfigyeljük, hogy kapunk-e a játéktól valamilyen visszajelzést (teszt során a “Game Over” felirat)

Elvárt eredmény:

- HP csökkenés minden aszteroidával történő interakciónál
- Ha karakterünk élete nullára csökken, akkor jelenjen meg a “Game Over” üzenet

Teszt eredménye:

- Az életerő minden akadállyal való ütközésnél csökkent
- Amikor HP-nk elérte a nullát, megkaptuk a “Game Over” feliratot

Összegzés: sikeres