DATA 05/01/2025

DENUIRE APLICATIE: SNAKE

VERSIUNE: 1.0

HARDWARE: Lenovo Legion 5, Proc:AMD Radeon Ryzen7, 2,40 Ghz, RAM 16,00 GB, Gforce RTX 3060 laptop.

OS: Windows 11

DESCRIERE: Aplicatia nu se inchide total dupa apasarea butonului QUIT dupa ce am inceput un joc nou.

PASI PENTRU A REPRODUCE:

1. Deschidem compilatorul python, VSCODE si incarcam folderul cu proiectul SNAKE.

2. Apasam butoul RunCode din fereastra VSCODE.

3. Selectam Play Game.

4. Introducem un nume si apasam butonul Ok.

5.Asteptam pana apare fereastra Game Over.

6.Selectam Quit Game.

REZULTATUL REAL:

Fereastra jocului se inchide dar procesul inca ruleaza in VSCODE.

REZULTATUL ASTEPTAT:

Procesul jocului este inchis complet.

NOTE:

Daca folosim butonul de Quit din meniul principal fara a incepe un joc nou, functionalitatea performeaza dupa rezultatul asteptat.

DATA 07/01/2025

DENUIRE APLICATIE: SNAKE

VERSIUNE: 1.0

HARDWARE: Lenovo Legion 5, Proc:AMD Radeon Ryzen7, 2,40 Ghz, RAM 16,00 GB, Gforce RTX 3060 laptop.

OS: Windows 11

DESCRIERE: Aplicatia nu afiseaza scorul current in timpul jocului in ecranul impliciti

PASI PENTRU A REPRODUCE:

1. Deschidem compilatorul python, VSCODE si incarcam folderul cu proiectul SNAKE.

2. Apasam butoul RunCode din fereastra VSCODE.

3. Selectam Play Game.

4. Introducem un nume si apasam butonul Ok.

5.Controlam cu sagetile sarpele astfel incat sa colectam puncte.

6.Observam ca scorul nu este afisat.

REZULTATUL REAL:

Scorul current nu este afisat in fereastra implicita.

REZULTATUL ASTEPTAT:

Scorul apare in partea de sus a ferestrei, de culoare rosie si creste odata cu colectarea unui punct.

NOTE:

Daca folosim butonul de FullScreen, functionalitatea ruleaza fara probleme.

DATA 08/01/2025

DENUIRE APLICATIE: SNAKE

VERSIUNE: 1.0

HARDWARE: Lenovo Legion 5, Proc:AMD Radeon Ryzen7, 2,40 Ghz, RAM 16,00 GB, Gforce RTX 3060 laptop.

OS: Windows 11

DESCRIERE: Scorul curent este afisat doar dupa ce se colecteaza 3 puncte.

PASI PENTRU A REPRODUCE:

1. Deschidem compilatorul python, VSCODE si incarcam folderul cu proiectul SNAKE.

2. Apasam butoul RunCode din fereastra VSCODE.

3. Selectam Play Game.

4. Introducem un nume si apasam butonul Ok.

5.Controlam cu sagetile sarpele astfel incat sa colectam puncte

6.Observam ca scorul apare pe ecran doar dupa ce colectam 3 sau mai multe puncte.

REZULTATUL REAL:

Scorul nu apare pe ecran in timpul jocului daca utilizatorul nu colecteaza mai mult de 2 puncte.

REZULTATUL ASTEPTAT:

Scorul apare dupa apasarea butonului de play.

DATA 12/01/2025

DENUIRE APLICATIE: SNAKE

VERSIUNE: 1.0

HARDWARE: Lenovo Legion 5, Proc:AMD Radeon Ryzen7, 2,40 Ghz, RAM 16,00 GB, Gforce RTX 3060 laptop.

OS: Windows 11

DESCRIERE: Dupa un highscore, daca playerul joaca din nou si nu reuseste sa faca mai multe puncte decat in runda cu highscore-ul, dupa terminarea rundei curente, in ecranul de Game Over ne apare New Highscore si este afisat scorul din runda cu Highscore, nu cel din runda curenta.

PASI PENTRU A REPRODUCE:

1. Deschidem compilatorul python, VSCODE si incarcam folderul cu proiectul SNAKE.

2. Apasam butoul RunCode din fereastra VSCODE.

3. Selectam Play Game.

4. Introducem un nume si apasam butonul Ok.

5.Controlam cu sagetile sarpele astfel incat sa colectam puncte

6.Colectam 5 puncte apoi omoram sarpele.

7.Jucam din nou si colectam 2 puncte.

REZULTATUL REAL:

Se afiseaza New High Score. Scorul din ecranul Game Over este 5.

REZULTATUL ASTEPTAT:

Este afisat scorul current si pe un alt rand este afisat High Score.

DATA 20/12/2024

DENUIRE APLICATIE: SNAKE

VERSIUNE: 1.0

HARDWARE: Lenovo Legion 5, Proc:AMD Radeon Ryzen7, 2,40 Ghz, RAM 16,00 GB, Gforce RTX 3060 laptop.

OS: Windows 11

DESCRIERE: Sarpele nu detecteaza peretii jocului si continua sa ‘’mearga’’ la infinit.

PASI PENTRU A REPRODUCE:

1. Deschidem compilatorul python, VSCODE si incarcam folderul cu proiectul SNAKE.

2. Apasam butoul RunCode din fereastra VSCODE.

3. Selectam Play Game.

4. Introducem un nume si apasam butonul Ok.

5.Indreptam sarpele spre marginea careului.

6.Iesim cu sarpele din careu.

7.Lasam sarpele sa iasa din ecranul principal.

REZULTATUL REAL:

Sarpele nu detecteaza peretii chenarului si acesta poate merge in directia indicate de noi in tot ecranul si mai mult, acesta poate sa iasa din raza ecranului.

REZULTATUL ASTEPTAT:

Sarpele moare cand loveste marginea ecranului.