

# Rīgas Simulatora akcepttestu tabula.

Akcepttesta apraksts	Ievade/Darbība	Sagaidāmais rezultāts	Rezultāts
Lietotājam ir iespēja atvērt Rīgas simulatoru spēles izveides platformā/aplikācijā (Godot Engine)	Tiek atvērts Godot Engine un spēles projekts. Projekta iekšā tiek nospiesta poga "Run".	Nospiežot pogu "Run" lietotājam tiek attēlots spēles logs, kurā ir iespējams veikt darbības.	PASS
Lietotājs var pārvietot spēles logā redzamo mašīnu kustības virzienā.	Tiek nospiesta poga "ArrowUp" vienreiz, un tad atkārtoti poga tiek turēta ilgstošu laika periodu (1s)	Nospiežot pogu "ArrowUp" spēlētāja mašīna virzās uz priekšu uz nelielu attālumu. Noturot to ilgstoši, tā proporcionāli uzņem ātrumu.	PASS
Lietotājs var apstādināt mašīnu un pārvietot to kustībai pretējā virzienā.	Kad mašīnai piemīt ātrums pēc pogas "ArrowUp" nospiešanas, tiek nospiesta poga "ArrowDown". Ja kustība uz priekšu ir apstājusies, poga tiek nospiesta vēlreiz uz ilgstošu periodu.	Nospiežot pogu "ArrowDown" kustības laikā, mašīna sāk vienmērīgi palēnināties. Nospiežot pogu "ArrowDown", kad mašīna stāv uz vietas, mašīna uzsāk kustību apmugurisku.	PASS
Lietotājs var veikt mašīnas pagriezienu kustības laikā.	Kad mašīna ir kustībā, tiek nospiesta poga "ArrowLeft" un otrajā testēšanas mēģinājumā tiek nospiesta poga "ArrowRight".	Nospiežot pogas "ArrowLeft" vai "ArrowRight" mašīna veic pagriezienu attiecīgi kreisajā vai labajā pusē.	PASS
Lietotāja vadītā mašīna pakāpeniski samazina ātrumu, atlaižot visas kustības pogas straujas kustības laikā.	Lietotāja vadītā mašīna sasniedz lielu kustības ātrumu, un vienā brīdī lietotājs pārstāj izmantot kustības pogas, lai novērotu mašīnas darbību.	Atlaižot pogas kustības laikā, mašīna sāk palēnināties līdz pilnīgai apstāšanai, ja kartes robežas to atļauj.	PASS
Lietotājam ir kartes ierobežojums, kas neļauj spēlētājam izbraukt ārpus ceļa robežām.	Kad mašīna ir kustībā, vairākus desmitus reizes tiek izvēlēta nepārbaudīta kartes, jeb ceļa	Ietriecoties kartes robežās, mašīna nepamet ceļa robežas, bet saglabā savu	PASS

	vieta, un mašīna tiek ietriekta tajā.	pozīciju kartes robežās.	
Lietotāja mašīnas ietriekšanās spēles robežās izraisa realistisku iznākumu.	Lietotājs vada mašīnu, un atrod pēc iespējas dažādākus variantus, kā izraisīt sadursmi ar ceļa robežām, attiecīgi pārbaudot, cik spēle veiksmīgi reaģē uz kolizijām.	Apskatītie kolīzijas gadījumi izraisa realistiskas sekas, saistībā ar ātrumu izmaiņu, piemēram, strauju bremzēšanu tiešas sadursmes gadījumā, kustības sarežģītības, piemēram, ātruma pakāpenisko samazināšanos, sāniskas sadursmes gadījumā.	Tiešas sadursmes izraisa strauju apstāšanos, tomēr visi pārējie sadursmes veidi norāda neveiksmīgus rezultātus, visvieglāk var ievērot to, ka sāniska sadursme izraisa momentālu mašīnas apstāšanos, kas nav realistiski.
Lietotāja ievades, it īpaši pagriezienu, ietekme uz mašīnu ir atšķirīga dažādos ātrumos.	Tiek veiktas 4. testā aprakstītās darbības dažādos ātrumos. Mašīna tiek pārvietota līdz straujo pagriezienu vietām, un tiek veikts mēģinājums ieiet pagriezienā dažādos ātrumos.	Jo lielāks ātrums, jo vājāk un lēnāk mašīna veic pagriezienu un joslu nomaiņu. Mazos ātrumos mašīna spēj ieiet strajos pagriezienos, bet lielā ātrumā tas nav iespējams.	PASS
Lietotājs var novērot savu darbību precīzu attēlojumu pievienotajā stūres modelī.	Tiek veiktas 4. testā aprakstītās darbības dažādos ātrumos. Darbību veikšanas laikā tiek novērota stūres kustība un tās pareizība salīdzinot ar mašīnas kustību.	Pagriežoties pa labi vai kreisi mazā ātrumā stūre ir daudz vaļīgāka, kas atbilst 6. testa rezultātiem. Pagriežoties pa labi vai kreisi lielākā ātrumā, stūre griežas daudz lēnāk, kas atbilst 6. testa rezultātiem.	PASS
Lietotājs ārpus ceļa robežām var novērot Rīgas ielas, teritoriju un dekorācijas.	Veicot mašīnas kustību spēles robežās, tiek apskatīts viss apkārtējās kartes pieejamais reģions.	Virzoties pa spēlē izveidotiem ceļiem, jeb kartes robežas ietvaros, ir redzami Rīgas objekti vai kāds cits dekors.	Lielākā daļa no apkārtējās teritorijas ir pelēks fons, aizpildītā teritorija ir nesaprotami objekti, cilvēku attēli, u.c. neatbilstošas dekorācijas.

Kartes dekorācijas pārvietojas līdzī kustībā esošai mašīnai.	Veicot mašīnas kustību spēles robežās, tiek apskatīts viss apkārtējās kartes pieejamais reģions dažādos ātrumos.	Kustībā pa spēles karti, jeb ceļiem, kartes dekorācijas pārvietojas līdzī spēlētāja mašīnai, pie tam, pielāgojoties mašīnas ātrumam.	PASS
Lietotājam ir iespēja noteikt šobrīdējo pārvietošanās ātrumu kustības laikā.	Tiek veikta kustība uz priekšu, novērots, vai ir iespēja aplūkot šobrīdējo kustības ātrumu. Attiecīgi, tāda pati darbība tiek veikta ar apmugurisku kustību.	Mašīnas kustības ātrums tiek attēlots kādā redzamā lietotājam vietā, ka arī tas tiek pielāgots mašīnas pārvietošanās pa kartes robežām ātrumam.	PASS
Lietotājam ir ierobežots maksimālais kustības ātrums vai tiek piemēroti sodi par maksimālā ātruma pārkāpšanu Rīgas teritorijā.	Tiek veikta ilgstoša kustība uz priekšu vai apmuguriski ilgstošos taisnkustības posmos līdz ierobežojumu sasniegšanai.	Tiek panākts maksimālais ātrums, ko var piedāvāt mašīna apmuguriskas kustības gadījumā, vai arī maksimālais atļautais ātrums pilsētā (50 km)	Lietotājam nav ierobežots maksimālais ātrums kustībā uz priekšu, ka arī nav izveidota sodu sistēma, tomēr apmuguriska kustība ir veiksmīgi ierobežota un atbilst reālai mašīnas kustībai.
Lietotāja kameras redzesloks ļauj laicīgi ieraudzīt visus pagriezienus, neatkarībā no mašīnas pārvietojuma ātruma.	Veicot mašīnas strauju kustību lielā ātrumā, tiek pievērsta uzmanība spēles robežām. Ja ir situācija, kad tika attīstīts pēc iespējas lielākais ātrums, lietotājs, saredzot iespējamo pagriezienu spiež taustiņu "ArrowDown", lai laicīgi apstātos.	Lietotājam ir laiks noreagēt uz pagriezieniem un veikt darbības, kuras ir nepieciešamas, lai izvairītos no ietriekšanas spēles kartes robežās, pat ja karte tiek aplūkota tikai otro/trešo reizi.	Ir daži strauji pagriezieni pēc ilgstošiem taisnes periodiem, kuri nebūtu sagaidāmi īstajā dzīvē, līdz ar to vadītājam ir sarežģīti pielāgoties šādā situācijā.
Lietotāja vadītās mašīnas "HitBox" atbilst lietotājam aplūkojamam mašīnas modelim.	Tiek veikta mašīnas kustība ļoti tuvu spēles robežām, pēc iespējas izraisot situāciju, kur mašīnas modelis nesaskaras ar redzamo ceļa robežu, tomēr tiek	Mašīna netiek iekļauta kolīzijas situācijā, līdz brīdim, kad lietotājam redzamais mašīnas modelis pieskaras lietotājam redzamajām ceļa robežām.	PASS

	izraisīta mašīnas kolīzija ar kartes robežām.		
Lietotājam redzamām ceļozīmēm ir pielietojums spēles ietvaros.	Kad spēlētājs pabrauc garām galvenā ceļa vai STOP zīmēm, tiek izmēģināta situācija, kad noteikumi tiek ievēroti, un kad nē, tiek salīdzināti novērojumi.	Noteikumu neievērošana izraisa izmaiņas mašīnas kustībā/ lietotāja darbības iespējās utml.	Sobrīd ceļozīmēm ir tikai dekoratīvs pielietojums.
Lietotājam satiksmes rezultātā tiek norādīts precīzs mašīnas ātrums.	Lietotājs izveido avārijas situāciju un ietriecas spēles robežās. Tiek aplūkoti mašīnas ātruma rādītāji.	Brīdī, kad mašīna ir apstājusies sadursmes dēļ, ātruma rādītāji parāda precīzu rezultātu, kas ir vienāds ar ātrumu miera pozīcijā bez sadursmes.	Ir iespējams ievietot mašīnu tādā situācijā, kur ātruma rādītājs neieņem konstantu vērtību, bet strauji mainās no -0 uz +0, un veido lietotājam nepatīkamu skatu, ar straujām ātruma izmaiņām.
Lietotājam ir iespēja atjaunot kustību pēc sāniskas sadursmes.	Lietotājs ievieto sevi sāniskas sadursmes situācijā. Pēc sāniskas sadursmes situācijas izveides, tiek mēģināts atjaunot kustību uz priekšu un apmuguriski.	Sāniskas sadursmes rezultātā, mašīnai ir ļoti mazi vai praktiski neeksistējoši traucējumi kustības atjaunošanai.	Mašīnai ir ļoti sarežģītas iespējas izbaukt no sāniskas sadursmes, izmantojot tikai kustību uz priekšu vai pagrieziena kustības. Lai izbauktu pat no minimālas sadursmes, ir nepieciešams broukt atpakaļ.

**Testētāja komentārs:** Forša projekta ideja, kurai ir labs potenciāls, tomēr lielākā daļa no solītā funkcionāla nav pieejama testēšanai uz šo brīdi. Spriežot par iztestētām vērtībām, ir izdevies izveidot mašīnas un kartes veiksmīgu kustību, ka arī kartes robežas, tomēr ir nepieciešams piestrādāt pie kartes noformējuma, ka arī mašīnas darbības fiziku sadursmju gadījumā, u.c. minimālām noformējuma kļūdām. Man patika nodarboties ar testēšanu, un ar laiku pieradu pie kontrolēm, kas atviegloja testēšanas procesu. Lai viss izdodas!