Test af User Story 1 - Login

**Scenarie - Succesfuld login**

*Givet at brugerens profil er oprettet på databasen og at serveren er oppe.*

* Når bruger indtaster sit login(Brugernavn og password)
* og trykker "Log in" på UI
* Så skifter skærmen til hovedmenu

Resultat : Godkendt

**Scenarie - Fejlet login**

*Givet at brugerens profil er oprettet på databasen og at serveren er oppe.*

* Når bruger indtaster et forkert login(Brugernavn og password)
* og trykker "Log in" på UI
* Så signaleres der om forkert login-oplysninger til bruger

Resultat : Godkendt

kommentar : Displayer korrekt error message

Test af User Story 2 - Opret profil

**Scenarie - Bruger opretter profil**

*Givet brugers profil ikke er oprettet i databasen og at serveren er oppe.*

* Når bruger vælger at oprette profil
* Så gemmes dataen for brugerens profil på databasen
* Og skærmen skiftes til Log ind scenen.

Resultat : Godkendt

**Scenarie - Bruger opretter samme profil**

*Givet brugers profil er oprettet i databasen og at serveren er oppe*

* Når bruger vælger at oprette en allerede-eksisterende profil
* Så signaleres der om at profil allerede eksisterer

Resultat : Godkendt

Kommenter : Viser den korrekte error message

Test af User Story 3 og 4- Main Menu

**Scenarie - Tilgå Settings**

*Givet at brugeren er logget ind og har adgang til spillet*

* Når bruger trykker settings i UI
* Så går spillet til settings menuen

Resultat : Godkendt

**Scenarie - Start spillet**

*Givet at brugeren er logget ind og har adgang til spillet*

* Når bruger trykker "New Game"
* Så vises game-interface for brugeren

resultat : Godkendt

**Scenarie – Exit game**

*Givet at brugeren er logget ind og har adgang til spillet*

* Når bruger trykker "Exit game"
* Så lukker spillet

Resultat : Godkendt

Test af User Story 5-16 - Exit Menu

**Scenarie - Exit spil**

*Givet at bruger har trykket "New Game"*

* Når bruger trykket "Escape" på keyboard
* Så popper et menuvindue op med mulighederne "Resume Game", "Save Game", ”Main Menu" og "Settings"

Resulat : Godkend

**Scenarie – In game menu -> Resume game**

*Givet at bruger har trykket "New Gamel" og derefter har trykket "Escape" på keyboard*

* Når bruger trykker på "Resume Game" i In game menu
* Så forsvinder menuvinduet og spillet fortsætter

resultat : Godkendt

**Scenarie - In game menu -> Save – No Combat**

*Givet at bruger har trykket "New Game" og derefter har trykket "Escape" på keyboard*

* Når bruger trykker på "Save Game" i In game menuen
* Så vises save menuen
* Og en liste af gemte spil

Resultat : Godkendt

kommentar : der vises max 5 gemte spil

**Scenarie – In Game Menu -> Save– Combat**

*Givet at brugeren er i combat*

* Når bruger trykker "Escape" på keyboard
* Så kan man ikke se en ”Save Game” knap i In Game Menuen

Resultat : Godkendt

**Scenarie - In game menu -> Main Menu**

*Givet at bruger har trykket "New Game" og derefter har trykket "Escape" på keyboard*

* Når bruger trykker på "Main Menu" i In game menuen
* Så vises hovedmenuen

Resultat : Godkendt

**Scenarie - In game menu -> Settings**

*Givet at bruger har trykket "New Game" og derefter har trykket "Escape" på keyboard*

* Når bruger trykker "Settings"
* Så åbnes et vindue med mulighed for konfiguration af spil for bruger

Resultat : Godkendt

kommentar : samme settings menu viser her som i main menu settings

**Scenarie - Exit menu -> Settings -> Apply**

*Givet at bruger har trykket "Settings" og ændret på resolution indstilling*

* Når bruger trykker "Apply"
* Så ændres indstillinger som brugeren har ændret

resultat: Godkendt

kommentar : screen resolution changes på korrektvis

**Scenarie - Exit menu -> Settings -> Back**

*Givet at bruger har trykket "Settings"*

* Når bruger trykker på "back"
* Så vises In game menu

resultat : Godkendt

**Scenarie - Exit menu -> Settings -> Default**

*Givet at bruger har trykket "Settings" og har ændret mindst 1 indstilling*

* Når bruger trykker på "Default"
* Så ændres alle indstillinger tilbage til default settings

Resultat : Godkendt

kommentar : alt ændres tilbage korrektly

Test af User Story 17-18 – Save Menu

**Scenarie - Save Menu -> Save Game**

*Givet at brugeren har trykket ”Save Game” fra Settings menu og ikke er i combat*

* Når bruger vælger et gemt spil
* Og sætter navnet til det ønskede
* Og trykker på ”Save Game” knappen
* Så genoptages spillet

Resultat : Godkendt

**Scenarie - Save Menu -> Back**

*Givet at brugeren har trykket ”Save Game” fra Settings menu*

* Når Bruger trykker "back" i save game-menuen
* Så vender spillet tilbage til In game menuen

Resultat : Godkendt

Test af User Story 19-22 - Main Menu

**Scenarie - Main Menu -> Load Game**

*Givet at brugeren er logget ind og har adgang til spillet*

* Når Bruger trykker "Load Game"
* Så vises en liste af gemte spil på profilen

resultat : Godkendt

**Scenarie - Main Menu -> Load Game -> Load**

*Givet at brugeren er logget ind og har adgang til spillet* *og trykket "Load Game"*

* Når bruger vælger et gemt spil
* Og trykker "Load Game"
* Så loader spillet det gemte spil med det valgte game state

Resultat : Godkendt

Kommentar : Bruger er i korrekt rum med korrekt inventory

**Scenarie - Main Menu -> Load Game -> Back**

*Givet at brugeren er logget ind og har adgang til spillet og trykket "Load Game"*

* Når Bruger trykker "back" i load game-menuen
* Så vender spillet tilbage til hovedmenuen

Resultat : Godkendt

Test af User Story 23-28 - Spil spillet

**Scenarie - Spil spillet - Start spil**

*Givet at bruger har trykket "New Game"*

* Når bruger anvender piltasterne på keyboard eller trykker på knappen på interfacet til at bevæge sig sydpå fra startrummet
* Så bevæger brugeren sig ind i rummet "Syd" for det rum han står i

Resultat : Godkendt

**Scenarie - Spil spillet - Enter nyt room**

*Givet at bruger har trykket "Start Spil"*

* Når bruger går ind i et nyt rum ved brug af keyboard
* Så giver UI en beskrivelse af rummet spilleren befinder i sig i

Resultat : Godkendt

kommentar : Beskrivelsen skifter med rummet

**Scenarie - Spil spillet - Combat**

*Givet at bruger møder en fjende i et rum*

* Når bruger trykker "Fight!"
* Så ruller brugeren et tal mod fjenden om at skade fjenden
* Og derefter ruller fjenden et tal om at skade brugeren

Resultat : Fejl

Kommentar : Kravet er testet af unit test og vides derfor korrekt men kan ikke bekræftes visuelt.

**Scenarie - Spil spillet – Combat - flygt**

*Givet at bruger møder en fjende i et rum*

* Når bruger trykker "Flee"
* Så flyttes brugeren tilbage til det rum han kom fra
* Og får ikke sit mistede liv tilbage igen

Resultat : Godkendt

**Scenarie - Spil spillet - Inventory**

*Givet at bruger har trykket "New Game"*

* Når bruger trykker "Inventory"
* Så vises genstande som bruger besidder

Resultat: Godkendt

**Scenarie - Spil spillet - Interact**

*Givet at bruger har trykket "Start Spil" og at der ikke er fjender i rummet*

* Når bruger trykker "Interact"
* Så kan bruger tage potentielle genstande i rummet til brugerens ”Inventory”

Resultat : Godkendt

**Scenarie - Spil spillet - Level klaret**

*Givet at bruger har fuldført det næstsidste rum*

* Når bruger bevæger sig ind i sidste rum
* Så får bruger en besked om at spillet er klaret og får mulighed for at gå til "Main Menu"

Resultat : Fejl

Kommentar : Bruger kan gå til main menu, men for en uklar beskrivelse.

None Functional

GUI:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beskrivelse | Verificering | Resultat | Kommentar |
| GUI'en skal tilbyde valget mellem 3 resolutions | Visuel | Godkendt |  |
| GUI'en skal kunne være fullscreen | Visuel | Fejl | Kunne ikke fjerne window bar i fullscreen resolution. |
| GUI'en skal kunne være windowed | Visuel | Godkendt |  |

SOUND:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beskrivelse | Verificering | Resultat | Kommentar |
| - Lyden skal kunne justeres mellem 0-100% relativt til PC'ens lyd niveau. | Auditorisk/Visuel | Godkendt |  |

DATABASE:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beskrivelse | Verificering | Resultat | Kommentar |
| Skal kunne gemme maksimalt 5 save games | Visuel | Fejl | Backend restrikter antal saves, database kan gave flere end 5 save games |
| Skal kunne loade et spil indenfor maksimalt 5s | Visuel | Godkendt |  |
| Skal gemme hvilke genstande man bruger lige nu | Visuel | Godkendt |  |
| Skal gemme hvor meget liv man har tilbage. | Visuel | Godkendt |  |
| Skal gemme hvilke fjender man har slået ihjel. | Visuel | Godkendt |  |
| Skal gemme hvilke puzzles man har løst | Visuel | Fejl | Ikke implementeret |
| Skal gemme hvilke rum man har været i. | Visuel | Godkendt |  |

GAMEPLAY:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beskrivelse | Verificering | Resultat | Kommentar |
| Spillets kort skal holde styr på hvilke rum man kan komme til for et givet rum. | Visuel | Godkendt |  |
| Spillets kort skal kun vise de rum som spilleren har været i. | Visuel | Godkendt |  |
| Spillets kort skal, hvis spilleren har været i alle rum vise alle rum. | Visuel | Godkendt |  |
| Et rum kan have maksimalt 4 forbindelser til andre rum. | Visuel | Godkendt |  |
| Et rum skal have mindst 1 forbindelse til andre rum. | Visuel | Godkendt |  |
| Alle Rum skal kunne nås fra ethvert andet rum, måske ikke direkte, men man skal kunne komme dertil. | Visuel | Fejl | Tutorial room er ikke tilgænglig når det er forladt |
| Spillerens rygsæk skal kunne indeholde alle spillets genstande. | Visuel | Godkendt |  |
| Spilleren skal have mulighed for at bruge ét våben og et skjold af gangen. | Visuel | Godkendt |  |
| Spilleren skal have mulighed for at skifte hvilket våben og hvilket skjold der bruges. | Visuel | Godkendt |  |

COMBAT:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beskrivelse | Verification | Resultat | Kommentar |
| Når spilleren/fjenden prøver at slå, rammer man kun hvis man på sit angreb slår højere end modstanderens rustningsværdi. Dette afgøres af et simuleret 20 sidet terninge kast, hvortil der lægges en værdi til, korresponderende til spilleren/fjendens våben bonusser. | UnitTest | Godkendt | Et angreb går også igennem hvis slaget er lige på rustningensværdi. |
| Hvis spilleren/fjenden rammer, bliver skaden bestemt af et/flere simulerede terningekast, afhængigt af hvilket våben der bruges. | UnitTest | Godkendt |  |
| Hvis spilleren/fjenden rammer, bliver skaden bestemt af et/flere simulerede terningekast, afhængigt af hvilket våben der bruges. | UnitTest | Godkendt |  |
| Hvis spilleren, når nul liv inden fjenden, så dør spilleren og spillet er tabt. | Visuel | Godkendt |  |
| Hvis fjenden, når nul liv inden spilleren, så dør fjenden og spilleren kan nu frit udforske rummet, som fjenden var i. | Visuel | Godkendt |  |
| Hvis spilleren drikker en livseleksir bliver spillerens nuværende liv sat til fuldt | Visuel | Fejl | Livseliksir er ikke implementeret |

PERFORMANCE:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beskrivelse | Verification | Resultat | Kommentar |
| Spillet skal respondere indenfor maksimalt 5s | Visuel | Godkendt |  |
| Spillet må ikke have mere end én kommando i aktionskøen af gangen | Visuel | Fejl | Aktionskø eksister ikke |

STABILITY:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beskrivelse | Verification | Resultat | Kommentar |
| MEANTIME BETWEEN FAILURE 1Time + 10Min?? | Visuel | Fejl | Ikke testet |

DOCUMENTATION:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beskrivelse | Verification | Resultat | Kommentar |
| Spillet skal have en manual/help page til hvordan alting virker. | Visuel | Fejl | Der er en lille tutorial i stedet for |

SECURITY:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beskrivelse | Verification | Resultat | Kommentar |
| Username skal være mindst 6 characters | Visuel | Fejl |  |
| Username skal være unikt | Visuel | Godkendt |  |
| Password skal være mindst 8 characters | Visuel | Fejl |  |
| Password skal have store og små bogstaver | Visuel | Fejl |  |
| Password må ikke indeholde username | Visuel | Fejl |  |