

# เอกสารทดสอบระบบเกม (UAT)

เกม JPacman

สำหรับผู้เล่นเกม (User)

ผู้ทดสอบระบบ

บุญญพัฒน์ เลิศสำโรง

(นายบุญญพัฒน์ เลิศสำโรง)

วันที่ 21/03/2566

# JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

### บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

#### 1. บทนำ (Introduction)

##### 1.1 ภาพรวมของระบบ (System overview)

JPacman เป็นเกมที่ผู้เล่น (Pacman) ต้องกิน Pellet ให้ครบและไม่โดนผี (Ghost) ชนกับผู้เล่น โดยจะแบ่งเป็น 2 โหมดคือ Casual เป็นโหมดที่ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะเล่นด่านอะไรเมื่อเล่นชนะหรือแพ้จะแสดงหน้าคะแนนและ Ranking เป็นโหมดที่ผู้เล่นต้องเล่นตั้งแต่ด่านที่ 1 ไปจนถึงด่านที่ 5 หากผู้เล่นโดนผีชนจะถือว่าแพ้เกมแล้วจะแสดงหน้าบันทึกชื่อและคะแนนที่ผู้เล่นทำได้และมี Leaderboard ที่เอาไว้โชว์อันดับของผู้เล่น

##### 1.2 วัตถุประสงค์ในการทดสอบ (Purpose of Test)

เพื่อทดสอบการทำงานของเกม JPacman ว่าสามารถดำเนินการเล่นเกมในโหมด Casual และ Ranking ได้อย่างสมบูรณ์

#### 2. วิธีการทดสอบและกระบวนการทดสอบ (Test methodology and test process)

ผู้ทดสอบทำการทดสอบระดับ User acceptance test (UAT) และตรวจสอบการทำงานของเกม JPacman ในกรณีดังต่อไปนี้

##### 2.1. โหมด Casual

- (1) ผู้เล่นไม่สามารถเล่นเกมได้จนกว่าจะกดปุ่ม Start
- (2) เมื่อผู้เล่นกดปุ่ม Start ผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้โดยเคลื่อนตัวละครไปทางซ้าย ขวา บน และล่าง
- (3) เมื่อผู้เล่นกดปุ่ม Stop เกมจะหยุดและผู้เล่นไม่สามารถเคลื่อนตัวละครเกมได้จนกว่าจะกดปุ่ม Start
- (4) เมื่อกดปุ่ม Restart ผู้เล่นจะกลับไปเริ่มที่ด่านเดิมที่เลือกเล่นและผู้เล่นไม่สามารถเคลื่อนตัวละครเกมได้จนกว่าจะกดปุ่ม Start
- (5) เมื่อผู้เล่นกิน Pellet คะแนนจะเพิ่มขึ้น 10 คะแนน
- (6) เมื่อผู้เล่นกิน Pellet ครบและไม่โดนผีชนจะโชว์หน้าคะแนน
- (7) เมื่ออยู่ในโหมด Casual เมื่อผู้เล่นโดนผีชนจะแพ้เกมแล้วขึ้นหน้าโชว์คะแนน
- (8) เมื่อผู้เล่นอยู่ในโหมด Casual แล้วเล่นด่านที่เลือกโดยไม่ตายและเก็บ Pellet ครบ ผู้เล่นจะชนะแล้วโชว์หน้าคะแนน
- (9) ในหน้าบันทึกชื่อคะแนน ผู้เล่นสามารถใส่ชื่อได้ไม่เกิน 16 ตัว

## JPACMAN

### User Acceptance Test (UAT)

#### บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

- (10)เมื่อผู้เล่นใส่ชื่อและกด save จะทำการบันทึกชื่อคะแนนผู้เล่น
- (11)เมื่อต้องการเล่นเกมใหม่ให้กดปุ่ม restart
- (12)เมื่อผู้เล่นต้องการกลับไปหน้าจอเริ่มต้นในระหว่างเล่นเกมให้กดปุ่ม back

#### 2.2. โหมด Ranking

- (1) ผู้เล่นไม่สามารถเล่นเกมได้จนกว่าจะกดปุ่ม Start
- (2) เมื่อผู้เล่นกดปุ่ม Start ผู้เล่นสามารถเล่นเกมได้โดยเคลื่อนตัวละครไปทางซ้าย ขวา บน และล่าง
- (3) เมื่อผู้เล่นกดปุ่ม Stop เกมจะหยุดและผู้เล่นไม่สามารถเคลื่อนตัวละครเกมได้จนกว่าจะกดปุ่ม Start
- (4) เมื่อผู้เล่นอยู่ในโหมด Ranking กดปุ่ม Restart เกมจะเริ่มต้นใหม่ไปด่านที่ 1 และผู้เล่นไม่สามารถเคลื่อนตัวละครเกมได้จนกว่ากดปุ่ม Start
- (5) เมื่อผู้เล่นกิน Pellet คะแนนจะเพิ่มขึ้น 10 คะแนน
- (6) เมื่อผู้เล่นกิน Pellet ครบและไม่โดนผีชนจะเปลี่ยนด่าน
- (7) เมื่ออยู่ในโหมด Casual เมื่อผู้เล่นโดนผีชนจะแพ้เกมแล้วขึ้นหน้าจอคะแนน และเมื่อผู้เล่นอยู่ในโหมด Ranking เมื่อผู้เล่นโดนผีชนจะแพ้เกมแล้วขึ้นหน้าจอคะแนนกับบันทึกชื่อ
- (8) เมื่อผู้เล่นเล่นชนะเปลี่ยนด่านจนครบ 5 ด่านจะถือว่าชนะเกมแล้วขึ้นหน้าบันทึกชื่อคะแนน
- (9) เมื่อผู้เล่นอยู่ในโหมด Casual แล้วเล่นด่านที่เลือกโดยไม่ตายและเก็บ Pellet ครบ ผู้เล่นจะชนะแล้วขึ้นหน้าจอคะแนน
- (10)ในหน้าบันทึกชื่อคะแนน ผู้เล่นสามารถใส่ชื่อได้ไม่เกิน 16 ตัว
- (11)เมื่อผู้เล่นใส่ชื่อและกด save จะทำการบันทึกชื่อคะแนนผู้เล่น
- (12)เมื่อผู้เล่นไม่ใส่ชื่อและกด save จะขึ้นข้อความให้ใส่ชื่อ
- (13)เมื่อต้องการเล่นเกมใหม่ให้กดปุ่ม restart

และใช้กระบวนการทดสอบทั้งสองกรณีมีขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

#### 1. โหมด Casual

##### 1.1 เปิดเกม

##### 1.2 กดปุ่ม PLAY

## JPACMAN

### User Acceptance Test (UAT)

#### บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

1.3 กดปุ่ม CASUAL!

1.4 กดปุ่ม MAP1

1.5 กดปุ่ม NEXT

1.6 กดปุ่ม Start

1.7 เล่นเกมโดยเคลื่อนที่ Pacman

1.8 กดปุ่ม Stop

1.9 กดปุ่มเดินแล้วไม่สามารถเคลื่อนที่ได้

1.10 กดปุ่ม Restart

1.11 เริ่มด่านที่เลือกเหมือนเดิม

1.12 โดนผีชน

1.13 ขึ้นหน้า YOU LOSE และแสดงคะแนน

#### 2. โหมด Ranking

1.1 เปิดเกม

1.2 กดปุ่ม PLAY

1.3 กดปุ่ม RANKING

1.4 กดปุ่ม START

1.5 กดปุ่ม Start

1.6 เล่นเกมโดยเคลื่อนที่ Pacman

1.7 กดปุ่ม Stop

1.8 กดปุ่มเดินแล้วไม่สามารถเคลื่อนที่ได้

1.9 กดปุ่ม Restart

1.10 เริ่มด่านที่ 1

1.11 โดนผีชน

1.12 ขึ้นหน้า YOU LOSE และแสดงคะแนน และบันทึกชื่อ

# JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

### บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

#### 3. สภาพแวดล้อมในการทดสอบ (Testing Environment)

##### 3.1 ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

- AMD Ryzen5 5600X

- RAM DDR4 16 GB (3200)

- Window 11 Home

##### 3.2 ซอฟต์แวร์ (Software)

- IntelliJ

##### 3.3 ผู้ทดสอบ (Human)

- นายปัญญาพัฒนเลิศสำโรง

#### 4. รายละเอียดการทดสอบ (Test scenario and test design)

##### 4.1 คำอธิบาย (Description)



หมายถึง ผ่าน (Pass)



หมายถึง ไม่ผ่าน (Fail)

##### 4.2 ผลการทดสอบ (Test results)

JPACMAN

User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

| Test Scenario ID:   | UAT-SuperJPacman-001                         | Project ID:                                   | SuperJPacman                |                            |        |
|---------------------|--|---|-----------------------------|----------------------------|--------|
| Test Scenario Name: | เล่นเกม JPacman ใน Rank mode ชนะ             | Tested by:                                    | นายบุญญพัฒน์ เลิศสำโรง      |                            |        |
| UAT Name:           | JPacman                                      | Version:                                      | -                           |                            |        |
| Module:             | -  | Date of Test:                                 | 21 มีนาคม 2566              |                            |        |
| Pre-requisite:      | ไม่มี  |   |                             |                            |        |
| Description:        | แสดงหน้าจอเกมขึ้นมาเมื่อผู้เล่นเปิดเกมขึ้นมา |   |                             |                            |        |
| No.                 | Test Case and Steps                          | Expected Result                               | Actual Result               | Test Result<br>(Pass/Fail) | Remark |
| 1                   | ผู้เล่นกดปุ่มPlayที่หน้าเริ่มเกม             | ไปที่หน้า GAME MODE                           | ไปที่หน้า GAME MODE         | ✓                          | -      |
| 2                   | ผู้เล่นกดปุ่มRanking                         | ไปที่หน้า RANKING MODE                        | ไปที่หน้า RANKING MODE      | ✓                          |        |
| 3                   | ผู้เล่นกดปุ่มStart                           | ไปที่หน้าเล่นเกม ด้าน 1                       | ไปที่หน้าเล่นเกม ด้าน 1     | ✓                          |        |
| 4                   | ผู้เล่นกดปุ่มStartในหน้าเล่นเกม ด้านที่ 1    | ผีขยับและ Pacman เดินได้                      | ผีขยับและ Pacman เดินได้    | ✓                          |        |
| 5                   | Pacman กิน pellet                            | เพิ่ม 10 คะแนน                                | เพิ่ม 10 คะแนน              |                            |        |
| 6                   | ผู้เล่นกดปุ่มStopที่หน้าเล่นเกม ด้านที่ 1    | คะแนนไม่เพิ่ม ผีไม่ขยับ และ Pacman เดินไม่ได้ | ผีขยับและ Pacman เดินไม่ได้ | ✓                          |        |

## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|    |   |  |                                |   |  |
|----|---|--|--------------------------------|---|--|
| 7  | ผู้เล่นกดปุ่มStartอีกครั้ง                      | ผีขยับและ Pacman<br>เดินได้                      | ผีขยับและ Pacman<br>เดินได้    | ✓ |  |
| 8  | ผู้เล่นกดปุ่มRestart                            | กลับไปทางด้านที่1                                | กลับไปทางด้านที่1              | ✓ |  |
| 9  | ผู้เล่นกดปุ่มBack                               | กลับไปทีหน้าแรกของ<br>เกม                        | กลับไปทีหน้าแรกของ<br>เกม      | ✓ |  |
| 10 | เมื่อ pacman กิน pellet ไม่ครบและไม่<br>โดนผีชน | เกมดำเนินต่อในด้าน1                              | เกมดำเนินต่อในด้าน1            | ✓ |  |
| 11 | เมื่อ pacman กิน pellet ครบและไม่<br>โดนผีชน    | เปลี่ยนไปทางด้าน 2                               | เปลี่ยนไปทางด้าน 2             | ✓ |  |
| 12 | ผู้เล่นกดปุ่มStartในหน้าเล่นเกมด้านที่ 2        | ผีขยับและ Pacman<br>เดินได้                      | ผีขยับและ Pacman<br>เดินได้    | ✓ |  |
| 13 | Pacman กิน pellet                               | เพิ่ม 10 คะแนน                                   | เพิ่ม 10 คะแนน                 | ✓ |  |
| 14 | ผู้เล่นกดปุ่มStopที่หน้าเล่นเกม ด้านที่ 2       | คะแนนไม่เพิ่ม ผีไม่ขยับ<br>และ Pacman เดินไม่ได้ | ผีขยับและ Pacman<br>เดินไม่ได้ | ✓ |  |
| 15 | ผู้เล่นกดปุ่มStartอีกครั้ง                      | ผีขยับและ Pacman<br>เดินได้                      | ผีขยับและ Pacman<br>เดินได้    | ✓ |  |
| 16 | ผู้เล่นกดปุ่มRestart                            | กลับไปทางด้านที่1                                | กลับไปทางด้านที่1              | ✓ |  |
| 17 | ผู้เล่นกดปุ่มBack                               | กลับไปทีหน้าแรกของ<br>เกม                        | กลับไปทีหน้าแรกของ<br>เกม      | ✓ |  |
| 18 | เมื่อ pacman กิน pellet ไม่ครบและไม่<br>โดนผีชน | เกมดำเนินต่อในด้าน2                              | เกมดำเนินต่อในด้าน2            | ✓ |  |
| 19 | เมื่อ pacman กิน pellet ครบและไม่<br>โดนผีชน    | เปลี่ยนไปทางด้าน 3                               | เปลี่ยนไปทางด้าน 3             | ✓ |  |
| 20 | ผู้เล่นกดปุ่มStartในหน้าเล่นเกม ด้านที่ 3       | ผีขยับและ Pacman<br>เดินได้                      | ผีขยับและ Pacman<br>เดินได้    | ✓ |  |
| 21 | Pacman กิน pellet                               | เพิ่ม 10 คะแนน                                   | เพิ่ม 10 คะแนน                 | ✓ |  |
| 22 | ผู้เล่นกดปุ่มStopที่หน้าเล่นเกม ด้านที่ 3       | คะแนนไม่เพิ่ม ผีไม่ขยับ<br>และ Pacman เดินไม่ได้ | ผีขยับและ Pacman<br>เดินไม่ได้ | ✓ |  |

## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|    |  |   |                             |   |  |
|----|--|---|-----------------------------|---|--|
| 23 | ผู้เล่นกดปุ่มStartอีกครั้ง                   | ผีขยับและ Pacman เดินได้                      | ผีขยับและ Pacman เดินได้    | ✓ |  |
| 24 | ผู้เล่นกดปุ่มRestart                         | กลับไปทางด้านที่1                             | กลับไปทางด้านที่1           | ✓ |  |
| 25 | ผู้เล่นกดปุ่มBack                            | กลับไปทีหน้าแรกของ เกม                        | กลับไปทีหน้าแรกของ เกม      | ✓ |  |
| 26 | เมื่อ pacman กิน pellet ไม่ครบและไม่ โดนผีชน | เกมดำเนินต่อในด้าน3                           | เกมดำเนินต่อในด้าน3         | ✓ |  |
| 27 | เมื่อ pacman กิน pellet ครบและไม่ โดนผีชน    | เปลี่ยนไปทางด้าน 4                            | เปลี่ยนไปทางด้าน 4          | ✓ |  |
| 28 | ผู้เล่นกดปุ่มStartในหน้าเล่นเกม ด้านที่ 4    | ผีขยับและ Pacman เดินได้                      | ผีขยับและ Pacman เดินได้    | ✓ |  |
| 29 | Pacman กิน pellet                            | เพิ่ม 10 คะแนน                                | เพิ่ม 10 คะแนน              | ✓ |  |
| 30 | ผู้เล่นกดปุ่มStopที่หน้าเล่นเกม ด้านที่ 4    | คะแนนไม่เพิ่ม ผีไม่ขยับ และ Pacman เดินไม่ได้ | ผีขยับและ Pacman เดินไม่ได้ | ✓ |  |
| 31 | ผู้เล่นกดปุ่มStartอีกครั้ง                   | ผีขยับและ Pacman เดินได้                      | ผีขยับและ Pacman เดินได้    | ✓ |  |
| 32 | ผู้เล่นกดปุ่มRestart                         | กลับไปทางด้านที่1                             | กลับไปทางด้านที่1           | ✓ |  |
| 33 | ผู้เล่นกดปุ่มBack                            | กลับไปทีหน้าแรกของ เกม                        | กลับไปทีหน้าแรกของ เกม      | ✓ |  |
| 34 | เมื่อ pacman กิน pellet ไม่ครบและไม่ โดนผีชน | เกมดำเนินต่อในด้าน4                           | เกมดำเนินต่อในด้าน4         | ✓ |  |
| 35 | เมื่อ pacman กิน pellet ครบและไม่ โดนผีชน    | เปลี่ยนไปทางด้าน 5                            | เปลี่ยนไปทางด้าน 5          | ✓ |  |
| 36 | ผู้เล่นกดปุ่มStartในหน้าเล่นเกม ด้านที่ 5    | ผีขยับและ Pacman เดินได้                      | ผีขยับและ Pacman เดินได้    | ✓ |  |
| 37 | Pacman กิน pellet                            | เพิ่ม 10 คะแนน                                | เพิ่ม 10 คะแนน              | ✓ |  |
| 38 | ผู้เล่นกดปุ่มStopที่หน้าเล่นเกม ด้านที่ 5    | คะแนนไม่เพิ่ม ผีไม่ขยับ และ Pacman เดินไม่ได้ | ผีขยับและ Pacman เดินไม่ได้ | ✓ |  |



JPACMAN

User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|    |  |   |   |   |  |
|----|--|---|---|---|--|
| 39 | ผู้เล่นกดปุ่มStartอีกครั้ง                   | ผีขยับและ Pacman เดินได้                      | ผีขยับและ Pacman เดินได้                      | ✓ |  |
| 40 | ผู้เล่นกดปุ่มRestart                         | กลับไปทางด้านที่1                             | กลับไปทางด้านที่1                             | ✓ |  |
| 41 | ผู้เล่นกดปุ่มBack                            | กลับไปทีหน้าแรกของ เกม                        | กลับไปทีหน้าแรกของ เกม                        | ✓ |  |
| 42 | เมื่อ pacman กิน pellet ไม่ครบและไม่ โดนผีชน | เกมดำเนินต่อในด้าน5                           | เกมดำเนินต่อในด้าน5                           | ✓ |  |
| 43 | เมื่อ pacman กิน pellet ครบและไม่ โดนผีชน    | แสดงหน้าบันทึกชื่อ คะแนน                      | แสดงหน้าบันทึกชื่อ คะแนน                      | ✓ |  |
| 44 | หน้าบันทึกชื่อและคะแนน                       | แสดงข้อความ “You won” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้ | แสดงข้อความ “You won” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้ | ✓ |  |
| 45 | กรอกชื่อ                                     | สามารถกด save                                 | สามารถกด save                                 | ✓ |  |
| 46 | ไม่กรอกชื่อ                                  | ไม่สามารถ save ได้และ ขึ้นแจ้งเตือนให้ใส่ชื่อ | ไม่สามารถ save ได้ และขึ้นแจ้งเตือนให้ใส่ชื่อ | ✓ |  |
| 47 | กรอกชื่อและกด save                           | ไปที่หน้าเริ่มเกมที่มีปุ่ม play               | ไปที่หน้าเริ่มเกมที่มีปุ่ม play               | ✓ |  |

|                     |  |                 |                        |                            |        |
|---------------------|--|-----------------|------------------------|----------------------------|--------|
| Test Scenario ID:   | UAT-SuperJPacman-002                         | Project ID:     | SuperJPacman           |                            |        |
| Test Scenario Name: | Leaderboard ranking                          | Tested by:      | นายบุญญพัฒน์ เลิศสำโรง |                            |        |
| UAT Name:           | JPacman                                      | Version:        | -                      |                            |        |
| Module:             | -  | Date of Test:   | 21 มีนาคม 2566         |                            |        |
| Pre-requisite:      | ไม่มี  |                 |                        |                            |        |
| Description:        | แสดงหน้าจอเกมขึ้นมาเมื่อผู้เล่นเปิดเกมขึ้นมา |                 |                        |                            |        |
| No.                 | Test Case and Steps                          | Expected Result | Actual Result          | Test Result<br>(Pass/Fail) | Remark |

## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|   |                                  |  |  |   |   |
|---|----------------------------------|--|--|---|---|
| 1 | ผู้เล่นกดปุ่มPlayที่หน้าเริ่มเกม | ไปที่หน้า GAME MODE                                      | ไปที่หน้า GAME MODE                                      | ✓ | - |
| 2 | ผู้เล่นกดปุ่มRanking             | ไปที่หน้า RANKING MODE                                   | ไปที่หน้า RANKING MODE                                   | ✓ |   |
| 3 | ผู้เล่นกดปุ่มLeaderboard         | ไปที่หน้า leaderboard                                    | ไปที่หน้า leaderboard                                    | ✓ |   |
| 4 | หน้า Leaderboard                 | แสดง 7 อันดับแรก<br>คะแนน ชื่อและเวลาที่ใช้<br>ในการเล่น | แสดง 7 อันดับแรก<br>คะแนน ชื่อและเวลาที่ใช้<br>ในการเล่น | ✓ |   |
| 5 | ผู้เล่นกดปุ่มBack                | กลับไปหน้าจอ Ranking                                     | กลับไปหน้าจอ Ranking                                     | ✓ |   |

|                     |  |   |   |                            |        |
|---------------------|--|---|---|----------------------------|--------|
| Test Scenario ID:   | UAT-SuperJPacman-003                         | Project ID:                             | SuperJPacman                            |                            |        |
| Test Scenario Name: | JPacman Casual select theme 1                | Tested by:                              | นายบุญญพัฒน์ เลิศสำโรง                  |                            |        |
| UAT Name:           | JPacman                                      | Version:                                | -                                       |                            |        |
| Module:             | -  | Date of Test:                           | 21 มีนาคม 2566                          |                            |        |
| Pre-requisite:      | ไม่มี  |   |   |                            |        |
| Description:        | แสดงหน้าจอเกมขึ้นมาเมื่อผู้เล่นเปิดเกมขึ้นมา |   |   |                            |        |
| N<br>o.             | Test Case and Steps                          | Expected Result                         | Actual Result                           | Test Result<br>(Pass/Fail) | Remark |
| 1                   | ผู้เล่นกดปุ่มPlayที่หน้าเริ่มเกม             | เกมเปลี่ยนหน้าจอไปหน้าเลือกโหมด         | เกมเปลี่ยนหน้าจอไปหน้าเลือกโหมด         | ✓                          | -      |
| 2                   | ผู้เล่นกดปุ่มCasual                          | เกมเปลี่ยนหน้าจอไปหน้าเลือกแผนที่และธีม | เกมเปลี่ยนหน้าจอไปหน้าเลือกแผนที่และธีม | ✓                          |        |

## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|    |   |  |  |   |  |
|----|---|--|--|---|--|
| 3  | ผู้เล่นกดปุ่มMap 1                      | หน้าจอแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับแผนที่และธิมที่1              | หน้าจอแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับแผนที่และธิมที่1              | ✓ |  |
| 4  | ผู้เล่นกดปุ่มNext                       | เปลี่ยนหน้าไปยังหน้าเริ่มเล่นเกมและพบกับธิมที่1และด่านที่1 | เปลี่ยนหน้าไปยังหน้าเริ่มเล่นเกมและพบกับธิมที่1และด่านที่1 | ✓ |  |
| 5  | ผู้เล่นกดปุ่มStart                      | เกมเริ่ม สามารถเคลื่อนที่pacmanและถูกผีวิ่งไล่ตาม          | เกมเริ่มและถูกผีวิ่งไล่ตาม                                 | ✓ |  |
| 6  | ผู้เล่นเก็บ Pellet ครบ และไม่โดนผีชนตาย | ผู้เล่นชนะ แสดงหน้าคะแนน                                   | ผู้เล่นชนะ แสดงหน้าบันทึกชื่อคะแนน                         | ✓ |  |
| 7  | ผู้เล่นโดนผีชน                          | ผู้เล่นแพ้ แสดงหน้าคะแนน                                   | ผู้เล่นแพ้ แสดงหน้าบันทึกชื่อคะแนน                         | ✓ |  |
| 8  | เมื่อชนะไปหน้าแสดงคะแนน                 | แสดงข้อความ “You won” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้              | แสดงข้อความ “You won” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้              | ✓ |  |
| 9  | เมื่อแพ้ไปหน้าแสดงคะแนน                 | แสดงข้อความ “You lose” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้             | แสดงข้อความ “You lose” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้             | ✓ |  |
| 10 | ผู้เล่นกดปุ่ม Back                      | กลับไปหน้าจอselect map                                     | กลับไปหน้าจอselect map                                     | ✓ |  |

## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|                     |   |  |  |                            |        |
|---------------------|---|--|--|----------------------------|--------|
| Test Scenario ID:   |   | UAT-SuperJPacman-004                                       | Project ID:  | SuperJPacman               |        |
| Test Scenario Name: |   | JPacman Casual select theme 2                              | Tested by:   | นายบุญญพัฒน์ เลิศสำโรง     |        |
| UAT Name:           |   | JPacman  | Version:   | -                          |        |
| Module:             |   | -  | Date of Test:  | 21 มีนาคม 2566             |        |
| Pre-requisite:      |   | ไม่มี  |  |                            |        |
| Description:        |   | แสดงหน้าจอเกมขึ้นมาเมื่อผู้เล่นเปิดเกมขึ้นมา               |  |                            |        |
| No                  | Test Case and Steps                     | Expected Result  | Actual Result  | Test Result<br>(Pass/Fail) | Remark |
| 1                   | ผู้เล่นกดปุ่มPlayที่หน้าเริ่มเกม        | เกมเปลี่ยนหน้าไปหน้าเลือกโหมด                              | เกมเปลี่ยนหน้าไปหน้าเลือกโหมด                              | ✓                          | -      |
| 2                   | ผู้เล่นกดปุ่มCasual                     | เกมเปลี่ยนหน้าไปหน้าเลือกแผนที่และธีม                      | เกมเปลี่ยนหน้าไปหน้าเลือกแผนที่และธีม                      | ✓                          |        |
| 3                   | ผู้เล่นกดปุ่มMap 2                      | หน้าจอแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับแผนที่และธีมที่2              | หน้าจอแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับแผนที่และธีมที่2              | ✓                          |        |
| 4                   | ผู้เล่นกดปุ่มNext                       | เปลี่ยนหน้าไปยังหน้าเริ่มเล่นเกมและพบกับธีมที่2และด่านที่2 | เปลี่ยนหน้าไปยังหน้าเริ่มเล่นเกมและพบกับธีมที่2และด่านที่2 | ✓                          |        |
| 5                   | ผู้เล่นกดปุ่มStart                      | เกมเริ่ม สามารถเคลื่อนที่pacmanและถูกผีวิ่งไล่ตาม          | เกมเริ่มและถูกผีวิ่งไล่ตาม                                 | ✓                          |        |
| 6                   | ผู้เล่นเก็บ Pellet ครบ และไม่โดนผีชนตาย | ผู้เล่นชนะ แสดงหน้าคะแนน                                   | ผู้เล่นชนะ แสดงหน้าบันทึกชื่อคะแนน                         | ✓                          |        |

## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|    |                         |   |   |   |  |
|----|-------------------------|---|---|---|--|
| 7  | ผู้เล่นโดนผีชน          | ผู้เล่นแพ้ แสดงหน้า<br>คะแนน                          | ผู้เล่นแพ้ แสดง<br>หน้าบันทึกชื่อ<br>คะแนน                | ✓ |  |
| 8  | เมื่อชนะไปหน้าแสดงคะแนน | แสดงข้อความ “You<br>won” และคะแนนที่ผู้<br>เล่นทำได้  | แสดงข้อความ<br>“You won” และ<br>คะแนนที่ผู้เล่น<br>ทำได้  | ✓ |  |
| 9  | เมื่อแพ้ไปหน้าแสดงคะแนน | แสดงข้อความ “You<br>lose” และคะแนนที่ผู้<br>เล่นทำได้ | แสดงข้อความ<br>“You lose” และ<br>คะแนนที่ผู้เล่น<br>ทำได้ | ✓ |  |
| 10 | ผู้เล่นกดปุ่ม Back      | กลับไปหน้าจอ select<br>map                            | กลับไปหน้าจอ<br>select map                                | ✓ |  |

|                     |                     |  |                 |               |               |                        |                            |        |
|---------------------|---------------------|--|-----------------|---------------|---------------|------------------------|----------------------------|--------|
| Test Scenario ID:   |                     | UAT-SuperJPacman-005                         |                 | Project ID:   |               | SuperJPacman           |                            |        |
| Test Scenario Name: |                     | JPacman Casual select theme 3                |                 | Tested by:    |               | นายบุญญพัฒน์ เลิศสำโรง |                            |        |
| UAT Name:           |                     | JPacman                                      |                 | Version:      |               | -                      |                            |        |
| Module:             |                     | -  |                 | Date of Test: |               | 21 มีนาคม 2566         |                            |        |
| Pre-requisite:      |                     | ไม่มี  |                 |               |               |                        |                            |        |
| Description:        |                     | แสดงหน้าจอเกมขึ้นมาเมื่อผู้เล่นเปิดเกมขึ้นมา |                 |               |               |                        |                            |        |
| No                  | Test Case and Steps |  | Expected Result |               | Actual Result |                        | Test Result<br>(Pass/Fail) | Remark |
| .                   |                     |  |                 |               |               |                        |                            |        |

## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|   |   |   |  |   |   |
|---|---|---|--|---|---|
| 1 | ผู้เล่นกดปุ่มPlayที่หน้าเริ่มเกม        | เกมเปลี่ยนหน้าไปหน้าเลือกโหมด                           | เกมเปลี่ยนหน้าไปหน้าเลือกโหมด                              | ✓ | - |
| 2 | ผู้เล่นกดปุ่มCasual                     | เกมเปลี่ยนหน้าไปหน้าเลือกแผนที่และธิม                   | เกมเปลี่ยนหน้าไปหน้าเลือกแผนที่และธิม                      | ✓ |   |
| 3 | ผู้เล่นกดปุ่มMap 3                      | หน้าจอแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับแผนที่และธิมที่3           | หน้าจอแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับแผนที่และธิมที่3              | ✓ |   |
| 4 | ผู้เล่นกดปุ่มNext                       | เปลี่ยนหน้าไปยังหน้าเริ่มเล่นเกมและพบกับธิมที่3ด่านที่3 | เปลี่ยนหน้าไปยังหน้าเริ่มเล่นเกมและพบกับธิมที่3และด่านที่3 | ✓ |   |
| 5 | ผู้เล่นกดปุ่มStart                      | เกมเริ่ม สามารถเคลื่อนที่pacmanและถูกผีวิ่งไล่ตาม       | เกมเริ่มและถูกผีวิ่งไล่ตาม                                 | ✓ |   |
| 6 | ผู้เล่นเก็บ Pellet ครบ และไม่โดนผีชนตาย | ผู้เล่นชนะ แสดงหน้าคะแนน                                | ผู้เล่นชนะ แสดงหน้าบันทึกชื่อคะแนน                         | ✓ |   |
| 7 | ผู้เล่นโดนผีชน                          | ผู้เล่นแพ้ แสดงหน้าคะแนน                                | ผู้เล่นแพ้ แสดงหน้าบันทึกชื่อคะแนน                         | ✓ |   |
| 8 | เมื่อชนะไปหน้าแสดงคะแนน                 | แสดงข้อความ “You won” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้           | แสดงข้อความ “You won” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้              | ✓ |   |
| 9 | เมื่อแพ้ไปหน้าแสดงคะแนน                 | แสดงข้อความ “You lose” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้          | แสดงข้อความ “You lose” และ                                 | ✓ |   |

## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|    |                    |                         |                         |   |  |
|----|--------------------|-------------------------|-------------------------|---|--|
|    |                    |                         | คะแนนที่ผู้เล่นทำได้    |   |  |
| 10 | ผู้เล่นกดปุ่ม Back | กลับไปหน้าจอ select map | กลับไปหน้าจอ select map | ✓ |  |

|                     |                                  |  |  |  |                            |                        |  |
|---------------------|----------------------------------|--|--|--|----------------------------|------------------------|--|
| Test Scenario ID:   |                                  | UAT-SuperJPacman-006                         |  | Project ID:  |                            | SuperJPacman           |  |
| Test Scenario Name: |                                  | JPacman Casual select theme 4                |  | Tested by:   |                            | นายบุญญพัฒน์ เลิศสำโรง |  |
| UAT Name:           |                                  | JPacman                                      |  | Version:   |                            | -                      |  |
| Module:             |                                  | -  |  | Date of Test:  |                            | 21 มีนาคม 2566         |  |
| Pre-requisite:      |                                  | ไม่มี  |  |  |                            |                        |  |
| Description:        |                                  | แสดงหน้าจอเกมขึ้นมาเมื่อผู้เล่นเปิดเกมขึ้นมา |  |  |                            |                        |  |
| No                  | Test Case and Steps              |  | Expected Result  | Actual Result  | Test Result<br>(Pass/Fail) | Remark                 |  |
| 1                   | ผู้เล่นกดปุ่มPlayที่หน้าเริ่มเกม |  | เกมเปลี่ยนหน้าจอไปหน้าเลือกโหมด                              | เกมเปลี่ยนหน้าจอไปหน้าเลือกโหมด                              | ✓                          | -                      |  |
| 2                   | ผู้เล่นกดปุ่มCasual              |  | เกมเปลี่ยนหน้าจอไปหน้าเลือกแผนที่และธีม                      | เกมเปลี่ยนหน้าจอไปหน้าเลือกแผนที่และธีม                      | ✓                          |                        |  |
| 3                   | ผู้เล่นกดปุ่มMap 4               |  | หน้าจอแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับแผนที่และธีมที่4                | หน้าจอแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับแผนที่และธีมที่4                | ✓                          |                        |  |
| 4                   | ผู้เล่นกดปุ่มNext                |  | เปลี่ยนหน้าจอไปยังหน้าเริ่มเล่นเกมและพบกับธีมที่4และด่านที่4 | เปลี่ยนหน้าจอไปยังหน้าเริ่มเล่นเกมและพบกับธีมที่4และด่านที่4 | ✓                          |                        |  |

## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|    |   |   |  |   |  |
|----|---|---|--|---|--|
| 5  | ผู้เล่นกดปุ่มStart                      | เกมเริ่ม สามารถเคลื่อนที่pacmanและถูกผีวิ่งไล่ตาม | เกมเริ่มและถูกผีวิ่งไล่ตาม                     | ✓ |  |
| 6  | ผู้เล่นเก็บ Pellet ครบ และไม่โดนผีชนตาย | ผู้เล่นชนะ แสดงหน้าคะแนน                          | ผู้เล่นชนะ แสดงหน้าบันทึกชื่อคะแนน             | ✓ |  |
| 7  | ผู้เล่นโดนผีชน                          | ผู้เล่นแพ้ แสดงหน้าคะแนน                          | ผู้เล่นแพ้ แสดงหน้าบันทึกชื่อคะแนน             | ✓ |  |
| 8  | เมื่อชนะไปหน้าแสดงคะแนน                 | แสดงข้อความ “You won” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้     | แสดงข้อความ “You won” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้  | ✓ |  |
| 9  | เมื่อแพ้ไปหน้าแสดงคะแนน                 | แสดงข้อความ “You lose” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้    | แสดงข้อความ “You lose” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้ | ✓ |  |
| 10 | ผู้เล่นกดปุ่ม Back                      | กลับไปหน้าจอselect map                            | กลับไปหน้าจอselect map                         | ✓ |  |

|                     |  |               |                        |
|---------------------|--|---------------|------------------------|
| Test Scenario ID:   | UAT-SuperJPacman-007                         | Project ID:   | SuperJPacman           |
| Test Scenario Name: | JPacman Casual select theme 5                | Tested by:    | นายบุญญพัฒน์ เลิศสำโรง |
| UAT Name:           | JPacman                                      | Version:      | -                      |
| Module:             | -  | Date of Test: | 21 มีนาคม 2566         |
| Pre-requisite:      | ไม่มี  |               |                        |
| Description:        | แสดงหน้าจอเกมขึ้นมาเมื่อผู้เล่นเปิดเกมขึ้นมา |               |                        |



## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

| No | Test Case and Steps                     | Expected Result  | Actual Result  | Test Result<br>(Pass/Fail) | Remark |
|----|---|--|--|----------------------------|--------|
| 1  | ผู้เล่นกดปุ่มPlayที่หน้าเริ่มเกม        | เกมเปลี่ยนหน้าไปหน้าเลือกโหมด                              | เกมเปลี่ยนหน้าไปหน้าเลือกโหมด                              | ✓                          | -      |
| 2  | ผู้เล่นกดปุ่มCasual                     | เกมเปลี่ยนหน้าไปหน้าเลือกแผนที่และรีม                      | เกมเปลี่ยนหน้าไปหน้าเลือกแผนที่และรีม                      | ✓                          |        |
| 3  | ผู้เล่นกดปุ่มMap 5                      | หน้าจอแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับแผนที่และรีมที่5              | หน้าจอแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับแผนที่และรีมที่5              | ✓                          |        |
| 4  | ผู้เล่นกดปุ่มNext                       | เปลี่ยนหน้าไปยังหน้าเริ่มเล่นเกมและพบกับรีมที่5และด่านที่5 | เปลี่ยนหน้าไปยังหน้าเริ่มเล่นเกมและพบกับรีมที่5และด่านที่5 | ✓                          |        |
| 5  | ผู้เล่นกดปุ่มStart                      | เกมเริ่ม สามารถเคลื่อนที่pacmanและถูกผีวิ่งไล่ตาม          | เกมเริ่มและถูกผีวิ่งไล่ตาม                                 | ✓                          |        |
| 6  | ผู้เล่นเก็บ Pellet ครบ และไม่โดนผีชนตาย | ผู้เล่นชนะ แสดงหน้าคะแนน                                   | ผู้เล่นชนะ แสดงหน้าบันทึกชื่อคะแนน                         | ✓                          |        |
| 7  | ผู้เล่นโดนผีชน                          | ผู้เล่นแพ้ แสดงหน้าคะแนน                                   | ผู้เล่นแพ้ แสดงหน้าบันทึกชื่อคะแนน                         | ✓                          |        |
| 8  | เมื่อชนะไปหน้าแสดงคะแนน                 | แสดงข้อความ “You won” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้              | แสดงข้อความ “You won” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้              | ✓                          |        |

## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|    |                         |  |  |   |  |
|----|-------------------------|--|--|---|--|
| 9  | เมื่อแพ้ไปหน้าแสดงคะแนน | แสดงข้อความ “You lose” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้ | แสดงข้อความ “You lose” และคะแนนที่ผู้เล่นทำได้ | ✓ |  |
| 10 | ผู้เล่นกดปุ่ม Back      | กลับไปหน้าจอ select map                        | กลับไปหน้าจอ select map                        | ✓ |  |

|                     |  |                 |                        |                            |        |
|---------------------|--|-----------------|------------------------|----------------------------|--------|
| Test Scenario ID:   | UAT-SuperJPacman-008                         | Project ID:     | SuperJPacman           |                            |        |
| Test Scenario Name: | เล่นเกม JPacman ใน Rank mode<br>แพ้          | Tested by:      | นายบุญญพัฒน์ เลิศสำโรง |                            |        |
| UAT Name:           | JPacman                                      | Version:        | -                      |                            |        |
| Module:             | -  | Date of Test:   | 21 มีนาคม 2566         |                            |        |
| Pre-requisite:      | ไม่มี  |                 |                        |                            |        |
| Description:        | แสดงหน้าจอเกมขึ้นมาเมื่อผู้เล่นเปิดเกมขึ้นมา |                 |                        |                            |        |
| No.                 | Test Case and Steps                          | Expected Result | Actual Result          | Test Result<br>(Pass/Fail) | Remark |

## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|    |   |   |   |   |  |
|----|---|---|---|---|--|
| 1  | ผู้เล่นกดปุ่มPlayที่หน้าเริ่มเกม          | ไปที่หน้า GAME<br>MODE                                | ไปที่หน้า GAME<br>MODE                                  | ✓ |  |
| 2  | ผู้เล่นกดปุ่มRanking                      | ไปที่หน้า RANKING<br>MODE                             | ไปที่หน้า<br>RANKING<br>MODE                            | ✓ |  |
| 3  | ผู้เล่นกดปุ่มStart                        | ไปที่หน้าเล่นเกม ด้าน<br>1                            | ไปที่หน้าเล่นเกม<br>ด้าน 1                              | ✓ |  |
| 4  | ผู้เล่นกดปุ่มStartในหน้าเล่นเกม ด้านที่ 1 | ผีขยับและ Pacman<br>เดินได้                           | ผีขยับและ<br>Pacman เดินได้                             | ✓ |  |
| 5  | Pacman กิน pellet                         | เพิ่ม 10 คะแนน  | เพิ่ม 10 คะแนน  | ✓ |  |
| 6  | ผู้เล่นกดปุ่มStopที่หน้าเล่นเกม ด้านที่ 1 | คะแนนไม่เพิ่ม ผีไม่<br>ขยับและ Pacman<br>เดินไม่ได้   | ผีขยับและ<br>Pacman เดินไม่<br>ได้                      | ✓ |  |
| 7  | ผู้เล่นกดปุ่มStartอีกครั้ง                | ผีขยับและ Pacman<br>เดินได้                           | ผีขยับและ<br>Pacman เดินได้                             | ✓ |  |
| 8  | ผู้เล่นกดปุ่มRestart                      | กลับไปทางด้านที่1                                     | กลับไปทางด้านที่1                                       | ✓ |  |
| 9  | ผู้เล่นกดปุ่มBack                         | กลับไปทีหน้าแรกของ<br>เกม                             | กลับไปทีหน้า<br>แรกของเกม                               | ✓ |  |
| 10 | เมื่อ pacman โดนผีชน                      | หน้าบันทึกชื่อและ<br>คะแนน                            | หน้าบันทึกชื่อ<br>และคะแนน                              | ✓ |  |
| 11 | หน้าบันทึกชื่อและคะแนน                    | แสดงข้อความ “You<br>Lose” และคะแนนที่ผู้<br>เล่นทำได้ | แสดงข้อความ<br>“You won”<br>และคะแนนที่ผู้<br>เล่นทำได้ | ✓ |  |

## JPACMAN

## User Acceptance Test (UAT)

## บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|    |                    |   |  |   |  |
|----|--------------------|---|--|---|--|
| 12 | กรอกชื่อ           | สามารถกด save                                 | สามารถกด save                                | ✓ |  |
| 13 | ไม่กรอกชื่อ        | ไม่สามารถ save ได้ และขึ้นแจ้งเตือนให้ใส่ชื่อ | ไม่สามารถ save ได้และขึ้นแจ้งเตือนให้ใส่ชื่อ | ✓ |  |
| 14 | กรอกชื่อและกด save | ไปที่หน้าเริ่มเกมที่มีปุ่ม play               | ไปที่หน้าเริ่มเกมที่มีปุ่ม play              | ✓ |  |

## 5. รายงานสรุปผลการทดสอบ (Test Summary Report)

| Scenario ID          | Scenario Name                    | Test Case# | Pass | Fail | No run | Block | Remark | Defect ID |
|----------------------|----------------------------------|------------|------|------|--------|-------|--------|-----------|
| UAT-SuperJPacman-001 | เล่นเกม JPacman ใน Rank mode ชนะ | 47         | 47   |      |        |       |        |           |
| UAT-SuperJPacman-002 | Leaderboard ranking              | 5          | 5    |      |        |       |        |           |
| UAT-SuperJPacman-003 | JPacman Casual select theme 1    | 10         | 10   |      |        |       |        |           |
| UAT-SuperJPacman-004 | JPacman Casual select theme 2    | 10         | 10   |      |        |       |        |           |
| UAT-SuperJPacman-005 | JPacman Casual select theme 3    | 10         | 10   |      |        |       |        |           |
| UAT-SuperJPacman-006 | JPacman Casual select theme 4    | 10         | 10   |      |        |       |        |           |
| UAT-SuperJPacman-007 | JPacman Casual select theme 5    | 10         | 10   |      |        |       |        |           |

## JPACMAN

### User Acceptance Test (UAT)

บริษัท Super JPacman (โรงงานนรก)

|                          |                                     |     |     |  |  |  |  |  |
|--------------------------|-------------------------------------|-----|-----|--|--|--|--|--|
| UAT-SuperJP<br>acman-008 | เล่นเกม JPacman ใน Rank<br>mode แพ้ | 14  | 14  |  |  |  |  |  |
| รวม                      |                                     | 116 | 116 |  |  |  |  |  |