**Ручное тестирование игры Змейка**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка Запуск |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Владислав |
| **Даты тестирования** | 29.01.2023 |
| **Test Case #** | 0.0.1 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки Запуск |
| **Резюме испытания** | Работоспособность кнопок в главном меню |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Змейка  2.Нажать кнопку Запуск |
| **Данные тестирования** | Кнопка Запуск |
| **Ожидаемый результат** | После нажатия должен начаться игровой процесс |
| **Фактический результат** | Начался игровой процесс |
| **Предпосылки** | Кнопка Запуск была нажата |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка Кол-во яблок |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Владислав |
| **Даты тестирования** | 29.01.2023 |
| **Test Case #** | 0.0.2 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка добавление количество яблок |
| **Резюме испытания** | Работоспособность кнопок главного меню игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Змейка  2.Добавить яблоки  3.Запустить игровой процесс  4.Проверить добавились ли яблоки |
| **Данные тестирования** | Кнопка кол-во яблок |
| **Ожидаемый результат** | После нажатия должно прибавится яблоки |
| **Фактический результат** | Добавилось яблоко |
| **Предпосылки** | Кнопка Кол-во яблок была нажата |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Выбор Уровня «Случайный» |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Владислав |
| **Даты тестирования** | 29.01.2023 |
| **Test Case #** | 0.0.3 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка выбора уровня «Случайный» |
| **Резюме испытания** | Работоспособность главного меню игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Змейка  2.Выбрать уровень «Случайный»  3.Запустить игровой процесс  4.Проверить какая карта выпадет |
| **Данные тестирования** | Выбор уровня «Случайный» |
| **Ожидаемый результат** | После нажатия кнопки выбирается рандомная карта |
| **Фактический результат** | Выбралась рандомная карта |
| **Предпосылки** | Выбор случайного уровня |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка «Скорость» |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Владислав |
| **Даты тестирования** | 29.01.2023 |
| **Test Case #** | 0.0.4 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка кнопки «Скорость» |
| **Резюме испытания** | Работоспособность главного меню игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Змейку  2.Выбрать скорость Змейки  3.Запустить игровой процесс  4.Проверить скорость в Игровом режиме |
| **Данные тестирования** | Проверка кнопки «Скорость» |
| **Ожидаемый результат** | После нажатия должна увеличится скорость в игровом процессе |
| **Фактический результат** | Скорость увеличилась |
| **Предпосылки** | Кнопка увеличения скорости |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Уровень «Легкий» |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Владислав |
| **Даты тестирования** | 29.01.2023 |
| **Test Case #** | 0.0.5 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка выбора уровня «Легкий» |
| **Резюме испытания** | Работоспособность игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Змейка  2.Выбрать уровень «Легкий»  3.Запустить игру  4.Утвердится что игра на легком уровне сложности |
| **Данные тестирования** | Кнопка «Легкий» |
| **Ожидаемый результат** | После запуска игрового процесса должна запуститься легкий уровень |
| **Фактический результат** | После выбора Уровня «Легкий» запустилась карта без препятствий |
| **Предпосылки** | Выбор уровня «Легкий» |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка “w” на клавиатуре |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Владислав |
| **Даты тестирования** | 29.01.2023 |
| **Test Case #** | 0.0.6 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки “w” на клавиатуре после запуска игрового процесса |
| **Резюме испытания** | Работоспособность игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Змейка  2.Запустить игровой процесс  3.Нажать кнопку “w” на клавиатуре |
| **Данные тестирования** | Кнопка “w” на клавиатуре |
| **Ожидаемый результат** | Змейка должна передвинуться вверх |
| **Фактический результат** | Змейка передвинулся вверх |
| **Предпосылки** | На клавиатуре была нажата кнопка “w” |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка “p” на клавиатуре |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Владислав |
| **Даты тестирования** | 21.11.2022 |
| **Test Case #** | 0.0.7 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки “p” на клавиатуре после запуска игрового процесса |
| **Резюме испытания** | Работоспособность игрового процесса |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Змейка  2.Запустить игровой процесс  3.Нажать кнопку “p” на клавиатуре  4.Утвердиться что кнопка «p» нажата |
| **Данные тестирования** | Кнопка “p” на клавиатуре |
| **Ожидаемый результат** | Игровой процесс должен приостановиться |
| **Фактический результат** | Игровой процесс приостановился |
| **Предпосылки** | На клавиатуре была нажата кнопка “p” |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка “a” на клавиатуре |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Владислав |
| **Даты тестирования** | 29.01.2023 |
| **Test Case #** | 0.0.8 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки “a” на клавиатуре после запуска игрового процесса |
| **Резюме испытания** | Работоспособность игры в игровом процессе |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Змейка  2.Запустить игровой процесс  3.Нажать кнопку “a” на клавиатуре |
| **Данные тестирования** | Кнопка “a” на клавиатуре |
| **Ожидаемый результат** | Змейка должна передвинуться влево |
| **Фактический результат** | Змейка передвинулся влево |
| **Предпосылки** | На клавиатуре была нажата кнопка “a” |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Кнопка “d” на клавиатуре |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Владислав |
| **Даты тестирования** | 29.01.2023 |
| **Test Case #** | 0.0.9 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка нажатия кнопки “d” на клавиатуре после запуска игрового процесса |
| **Резюме испытания** | Работоспособность игры |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Змейка  2.Запустить игровой процесс  3.Нажать кнопку “d” на клавиатуре |
| **Данные тестирования** | Кнопка “d” на клавиатуре |
| **Ожидаемый результат** | Змейка должна передвинуться вправо |
| **Фактический результат** | Змейка передвинулся вправо |
| **Предпосылки** | На клавиатуре была нажата кнопка “d” |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Описание** |
| **Наименование проекта** | Столкновение с препятствием |
| **Номер версии** | 1.0 |
| **Имя тестера** | Владислав |
| **Даты тестирования** | 21.11.2022 |
| **Test Case #** | 0.10 |
| **Приоритет тестирования** *(Малый/Средний/высокий)* | Высокий |
| **Название тестирования/Имя** | Проверка столкновения змейки с препятствием |
| **Резюме испытания** | Работоспособность игры в игровом режим |
| **Шаги тестирования** | 1.Запустить игру Змейка  2.Запустить игровой процесс  3.Столкнуться с препятствием |
| **Данные тестирования** | Столкновение с препятствием |
| **Ожидаемый результат** | Игровой процесс должен закончится, и должна выскочить надпись «Игра окончена, Нажмите R,чтобы начать уровень заново или ESC,чтобы вернуться к выбору уровня» |
| **Фактический результат** | Игровой процесс закончился, и выскочила надпись «Игра окончена, Нажмите R, чтобы начать уровень заново или ESC, чтобы вернуться к выбору уровня» |
| **Предпосылки** | Змейка столкнулась с препятствием |
| **Постусловия** | Состояние у системы после тестирования исправно |
| **Статус** *(Pass/Fail)* | Pass |
| **Комментарии** | Используйте эту область для любых дополнительных записей или комментариев. Это область нужна для поддержки полей выше (например есть какие-то особые условия, которые не могут быть описаны ни в одном из полей или есть вопросы связанные с ожидаемыми или фактическими результатами) |
|  |  |