Тест-кейсы для тестирования программы представлены в Таблицах 1-10.

Таблица 1 – Тест-кейс №1

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование проекта | Тестирование монополии |
| Номер версии | 1.0 |
| Имя тестера | Максимов Дмитрий |
| Даты тестирования | 20.11.2022 |
| Test Case # | SET-1 |
| Приоритет тестирования | Средний |
| Название тестирования | Сохранение настроек |
| Шаги тестирования | 1. Зайти в настройки  2. Изменить любую настройку  3. Перезапустить приложение  4. Зайти в настройки |
| Ожидаемый результат | В настройках отображаются измененные нами данные |
| Фактический результат | В настройках отображаются измененные нами данные |
| Статус | Pass |

Таблица 2 – Тест-кейс №2

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование проекта | Тестирование монополии |
| Номер версии | 1.0 |
| Имя тестера | Максимов Дмитрий |
| Даты тестирования | 20.11.2022 |
| Test Case # | PL-1 |
| Приоритет тестирования | Средний |
| Название тестирования | Удаление игрока |
| Шаги тестирования | 1. Выбрать пункт главного меню «Играть»  2. Добавить игрока, нажав на плюс  3. Нажать на изображение минуса |
| Ожидаемый результат | Последний игрок в списке удаляется |
| Фактический результат | Последний игрок в списке удаляется |
| Статус | Pass |

Таблица 3 – Тест-кейс №3

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование проекта | Тестирование монополии |
| Номер версии | 1.0 |
| Имя тестера | Максимов Дмитрий |
| Даты тестирования | 20.11.2022 |
| Test Case # | PL-2 |
| Приоритет тестирования | Низкий |
| Название тестирования | Ограничение ввода символов |
| Шаги тестирования | 1. Выбрать пункт главного меню «Играть»  2. Ввести в любое поле имени игрока любые 19 символов |
| Ожидаемый результат | Первые 18 символов вводятся, а 19 - нет |
| Фактический результат | Первые 18 символов вводятся, а 19 - нет |
| Статус | Pass |

Таблица 4 – Тест-кейс №4

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование проекта | Тестирование монополии |
| Номер версии | 1.0 |
| Имя тестера | Максимов Дмитрий |
| Даты тестирования | 20.11.2022 |
| Test Case # | PL-3 |
| Приоритет тестирования | Низкий |
| Название тестирования | Одинаковые имена игроков |
| Шаги тестирования | 1. Выбрать пункт главного меню «Играть»  2. В любые два поля ввода имен игроков ввести одинаковые значения  3. Нажать кнопку Продолжить |
| Ожидаемый результат | Предупреждение, что имена не могут совпадать |
| Фактический результат | Предупреждение, что имена не могут совпадать |
| Статус | Pass |

Таблица 5 – Тест-кейс №5

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование проекта | Тестирование монополии |
| Номер версии | 1.0 |
| Имя тестера | Максимов Дмитрий |
| Даты тестирования | 20.11.2022 |
| Test Case # | MG-1 |
| Приоритет тестирования | Средний |
| Название тестирования | Доступность отображения кнопок покупки фирмы |
| Шаги тестирования | 1. На игровой форме бросить кубики  2. Попасть на не купленную фирму |
| Ожидаемый результат | Кнопки «Купить» и «Отказаться» становятся доступными |
| Фактический результат | Кнопки «Купить» и «Отказаться» становятся доступными |
| Статус | Pass |

Таблица 6 – Тест-кейс №6

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование проекта | Тестирование монополии |
| Номер версии | 1.0 |
| Имя тестера | Максимов Дмитрий |
| Даты тестирования | 20.11.2022 |
| Test Case # | MG-2 |
| Приоритет тестирования | Высокий |
| Название тестирования | Пропуск хода |
| Шаги тестирования | 1. На игровой форме бросить кубики  2. Попасть на клетку «Пропуск»  3. Дождаться очереди хода этого игрока |
| Ожидаемый результат | Игрок пропускает ход |
| Фактический результат | Игрок пропускает ход |
| Статус | Pass |

Таблица 7 – Тест-кейс №7

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование проекта | Тестирование монополии |
| Номер версии | 1.0 |
| Имя тестера | Максимов Дмитрий |
| Даты тестирования | 20.11.2022 |
| Test Case # | MG-3 |
| Приоритет тестирования | Высокий |
| Название тестирования | Ход назад |
| Шаги тестирования | 1. На игровой форме бросить кубики  2. Попасть на клетку «Назад»  3. Дождаться следующего хода этого игрока  4. Бросить кубики |
| Ожидаемый результат | Игрок ходит назад (против часовой стрелки) |
| Фактический результат | Игрок ходит назад (против часовой стрелки) |
| Статус | Pass |

Таблица 8 – Тест-кейс №8

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование проекта | Тестирование монополии |
| Номер версии | 1.0 |
| Имя тестера | Максимов Дмитрий |
| Даты тестирования | 20.11.2022 |
| Test Case # | INFO-1 |
| Приоритет тестирования | Средний |
| Название тестирования | Описание клетки |
| Шаги тестирования | 1. Открыть главную игровую форму  2. Двойным щелчком нажать на любой клетке |
| Ожидаемый результат | Открытие формы информации о клетке |
| Фактический результат | Открытие формы информации о клетке |
| Статус | Pass |

Таблица 9 – Тест-кейс №9

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование проекта | Тестирование монополии |
| Номер версии | 1.0 |
| Имя тестера | Максимов Дмитрий |
| Даты тестирования | 20.11.2022 |
| Test Case # | MG-4 |
| Приоритет тестирования | Высокий |
| Название тестирования | Выигрыш джекпота |
| Шаги тестирования | 1. На игровой форме бросить кубики  2. Попасть на клетку «Джекпот» |
| Ожидаемый результат | Текущий игрок получает количество денег, указанное в параметрах настроек игры |
| Фактический результат | Текущий игрок получает количество денег, указанное в параметрах настроек игры |
| Статус | Pass |

Таблица 10 – Тест-кейс №10

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование проекта | Тестирование монополии |
| Номер версии | 1.0 |
| Имя тестера | Максимов Дмитрий |
| Даты тестирования | 20.11.2022 |
| Test Case # | MG-5 |
| Приоритет тестирования | Средний |
| Название тестирования | Отображение кнопки «Заложить» |
| Шаги тестирования | 1. На игровой форме бросить кубики  2. Попасть на любую не купленную фирму  3. Купить данную фирму  4. Дождаться следующего хода текущего игрока |
| Ожидаемый результат | Кнопка «Заложить» становится доступной |
| Фактический результат | Кнопка «Заложить» становится доступной |
| Статус | Pass |