

## TEST CASE aPuzzle - Guido Pugliese, Nicola Zambotti, Yuly Sanchez

#	Descrizione Test Case	Test Data	Precondizioni	Dipendenze	Risultato Atteso	Risultato Risc.
<b>BOTTONE PLAY</b>						
1	click bottone 'play'	/	/	/	Visualizzazione menu di scelta tra gallery e fotocamera	
2	click pulsante indietro dal menu del punto #1		aver effettuato punto #1	menu visualizzato	ritorno al main menu	
3	click su area dello schermo esterna al menu del punto #1		aver effettuato punto #1	menu visualizzato	la schermata non si modifica	ritorno al main menu
4	click sulla scelta gallery / del menu del punto #1		aver effettuato punto #1	menu visualizzato	si apre la galleria del dispositivo sul quale è stata lanciata l'applicazione	
5	seleziona un'immagine / dalla gallery		aver effettuato punto #4	/	Viene caricata l'immagine scompattata nel tavolo di gioco	
6	click tasto back	/	aver effettuato punto #4	/	ritorno al main menu	
7	click sulla scelta / fotocamera del menu del punto #1		aver effettuato punto #1	menu visualizzato	si apre la camera del dispositivo sul quale è stata lanciata l'applicazione	
8	scatta foto	/	aver effettuato punto #7	/	viene catturata un'istantanea	
9					Viene caricata l'immagine scompattata nel tavolo di gioco	
10	accetta l'istantanea, premi su tasto conferma / rifiuta l'istantanea, premi su tasto ricarica /	/	aver effettuato punto #8	/	viene predisposta la fotocamera per	
11	Esci dalla fotocamera premi sul tasto cancella /	/	aver effettuato punto #8	/	scattare un'altra foto ritorno al main menu	

12	click tasto back dopo / punto #4		aver effettuato punto #7 /		ritorno al main menu
<b>BOTTONE ARCADE</b>					
13	click bottone 'arcade' /	/	/		compare il tavolo di gioco con la prima immagine da ricomporre e parto il cronometro
14	click pulsante indietro /		aver effettuato punto #13	tavolo di visualizzato	gioco ritorno al main menu
<b>BOTTONE HIGHSCORE</b>					
15	click bottone 'highscore' /	/	/		compare la tabella con i punteggi
16	click pulsante indietro dal / menu del punto #15		aver premuto tasto / highscore		ritorno al main menu
17	click bottone menu /		aver effettuato punto #15 /		compare option menu con voce 'reset score'
18	click bottone 'reset score' /		aver effettuato punto #17	database vuoto	conferma cancellazione dati
19	click bottone 'reset score' /		aver effettuato punto #17	database non vuoto	conferma cancellazione dati
<b>BOTTONE HELP</b>					
20	click bottone 'help' /	/	/		compare la guida del gioco
21	click pulsante indietro /		aver effettuato punto #20 /		ritorno al main menu
22	click pulsante italiano /		aver effettuato punto #20 /		visualizza help in italiano
23	click pulsante spagnolo /		aver effettuato punto #20 /		visualizza help in spagnolo
24	click pulsante inglese /		aver effettuato punto #20 /		visualizza help in inglese
<b>BOTTONE AUTHORS</b>					
25	click bottone 'authors' /	/	/		compaiono le info sugli sviluppatori dell'applicazione
26	click pulsante indietro /		aver effettuato punto #25 /		ritorno al main menu

**BOTTONE EXIT**

27	click bottone 'exit'	/	/	/	compare il dialogo di exit con le scelte yes e no
28	click pulsante indietro	/		aver effettuato punto #27	ritorno al main menu
29	click su area dello schermo esterna al menu del punto #1	/		aver effettuato punto #27	la schermata non si ritorna al main modifica menu
30	click su yes	/		aver effettuato punto #27	esci all'applicazione
31	click su no	/		aver effettuato punto #27	ritorno al main menu

**PARTITA**

32	muovere un tassello nella drop area (posizione di partenza e destinazione diverse)	/		aver effettuato punto #5, #9 oppure #13	inversione dei tasselli (quello che si trascina e quello dove si rilascia)
33	muovere un tassello nella drop area (posizione di partenza e destinazione uguali)	/		aver effettuato punto #5, #9 oppure #13	tassello ritorna nella sua posizione
34	muovere un tassello fuori dalla drop area	/		aver effettuato punto #5, #9 oppure #13	tassello ritorna nella sua posizione
35	click su bottone visualizza immagine	/		aver effettuato punto #5, #9 oppure #13	viene visualizzato dialogo con l'immagine originale
36	click su area dello schermo esterna alla finestra di dialogo del punto #35	/			ritorno al tavolo di gioco
37	click pulsante indietro dal menu del punto #35	/		aver effettuato punto #35	ritorno al tavolo di gioco
38				aver effettuato punto #35	corretta visualizzazione delle immagini di difficoltà appartenente ad ogni livello
39	successione dei livelli dopo la ricostruzione di ogni immagine	/	/	/	
	click bottone back da un qualsiasi livello	/	/	/	ritorno al main menu

Foglio1

40	click su area dello schermo esterna alla finestra di dialogo del next level /	al completamento del singolo livello /	la schermata non si ritorna al tavolo di modifica gioco (immagine completata)
41	click bottone 'next level' /	al completamento del singolo livello	avanzamento livello successivo
42	click pulsante indietro dalla finestra di dialogo next level	al completamento del singolo livello /	bottone back bloccato, schermata non si modifica
43			esecuzione gioco si interrompe, salvato lo stato, applicazione messa in background
44	durante partita premere bottone home /	/	applicazione riparte e viene ripristinato lo stato precedentemente interrotto
45	fare ripartire applicazione dopo averla interrotta /	aver effettuato punto #43 /	viene avvisato utente che il nome non è corretto
	click su bottone 'save' /	aver completato tutti i livelli campo 'name' nullo	viene salvato nome-punteggio e reindirizzati alla schermata highscore
46	click su bottone 'save' /	aver completato tutti i livelli nullo /	la schermata non si ritorna al tavolo di modifica gioco (immagine completata)
47	click pulsante indietro / dalla finestra di dialogo del save score	aver completato tutti i livelli /	bottone back bloccato, schermata non si modifica