

Klient

Laeva nimi:	
Testija nimi:	
Kuupäev:	

#	Tegevus	Kuidas teha	Soovitud tulemus	Ticket
1	Käivitamine	Käivitada Full_XXX.bat	Peab avanema ModemboxSimulator ning mõni sekund hiljem GpsViewer. Vieweril on näha pilt aluskaardiga, paremal servas nupud. Laadimisel ei tohi olla veateateid.	
2	Oma laeva info saadakse kätte	Muuta simulaatoris erinevaid laeva parameetreid. Näiteks võib muuta laeva suunda	Ekraanil peab olema näha enda laev. Modemboxi parameetreid muutes peab ka vieweris laev vastavalt muutuma. Suunda muutes peab laev ekraanil kohapeal keerama teise suunda	
3	Modembox simulaator ühendub serveriga	Kontrollida, kas simulaatoris on serveri connection status väljal kiri "Connected"	Simulaatori serveri ühenduse staatuse väljal on staatus "connected"	
4	Luuakse ühendus serveriga	Käivitada ühe teise laeva simulaator (simulator_Wille.bat). Vaadata et too serveriga ühendust saab (#3). Vieweris "next ship" valides peab liikuma teise laeva peale. Muuta Wille simulaatoris laeva parameetreid (#2)	Vieweris on näha teist laeva. Teise laeva parameetreid muutes kajastuvad need ka vieweris. Suuna ja asukoha parameetrid saadetakse edasi 10s jooksul	
6	Serverist saadakse ilma kohta infot	Leheküljelt http://on-line.msi.ttu.ee/tuul5 saadakse kord minutis ilma infot. Klient peab kuvama samu andmeid mis lehelgi	Info saadakse kätte ja kuvatakse	
7	Serverist saadakse punktifaili number	Uploadida serverisse uus punktifail points_all_ribam1p.ipt (vt. "punktifaili serverisse laadimine"), vaadata kas programmi titlebaril näidatakse uue punktifaili laadimist. Ootama peab kuni üks minut	Tiitelribal ilmub peale programmi versiooni numbrit tekst stiilis "(#5 0%)	31
8	Punktifaili tirimine	Sulgeda kõik simulaatorid ja viewerid. Käivitada Full_XXX.bat	Töötavad ainult Omedu simulaator ja viewer	31
8.1	Lisada serverisse uus punktifail	vt. #7, laadida fail points_all_ribam1p.ipt	Vt #7	

Klient

8.2	Punktifail tõmmatakse alla	Oodata, kuni punktifaili downloadimise progress jõuab 100% juurde	Faili downloadimine peab toimuma enam-vähem ühtlase kiirusega 500 baiti sekundis. Näidisfailide suurus on ~166kiB, seega nende laadimine peaks võtma umbkaudu 5.5 minutit. Peale faili downloadi lõppemist peab tiitelribalt kaduma downloadi progress	
8.3	Fail laetakse sisse	Oodata kuni progress jõuab 100%'ni ning see tiitelribalt kaob	Laadimisel ei tohi olla veateateid.	
8.4	Uued sügavused aluskaardil	Laadida teine punktifail (points_all_ribam2p.ipt) #7 järgi, oodata downloadi lõpuni (#8.2) ning faili laadmiseni (#8.3). Jälgida aluskaardil tööpiirkonna paremast otsas olevat vertikaalsuunalist ala. Vt "punktifaili näidised"	#7, #8.2 ning #8.3 peavad õnnestuma. Aluskaardil peavad ette antud alal muutuma sügavuste tähistused	
8.5	Downloadi jätkamine	Alustada uue faili laadimisega (#7, fail points_all_ribam1p.ipt). Oodata kuni downloadi alustatakse ning progress jõuab üle 10% peale (#8.2). Sulgeda viewer mõneks sekundiks. Viewer taaskäivitada. Oodata kuni download lõppeb ning fail laetakse sisse (#8.3)	Kõik alamtegevused peavad õnnestuma nagu on kirjeldatud nende soovitud tulemustes. Programmi taaskäivitamisel peab download jätkuma kohast, kus ta jäi pooleli. Downloadi lõppemisel peab õnnestuma faili laadimine ning sügavused aluskaardil muutuma	
8.6	Uus fail kui download on pooleli	Laadida serverisse fail points_all_ribam1p.ipt ning oodata kuni progress jõuab üle 10%. Laadida serverisse uus punktifail (points_all_ribam2p.ipt). Jälgida progressi ning oodata kuni fail laetakse sisse	Minuti jooksul peale faili points_all_ribam2p.ipt serverisse saatmist peab selle download algama. Progressis peab muutuma faili number ning progress peab algama 0%'st. Peale faili downloadi lõppemist peavad näha olema muutused aluskaardil	
9	Toitepinge hoiatuste kuvamine	Käivitada kahe suvalise laeva simulaatorid koos vieweritega ning tavaline viewer ilma simulaatorita		16
9.1	Hoiatus kui pinge langeb alla lubatud piiri	Muuta ühe laeva modembox simulaatoris toitepinge 5V peale (vaikimisi on hoiatuse limiit 12V). Oodata, kuni ekraanile ilmub hoiatusteade või kui möödab 5 minutit.	5 min jooksul on kõigi viewerite ekraanidel hoiatustekst vastava laeva pingega.	
9.2	Hoiatusteksti kadumine kui pinge ületab lubatud piiri	Muuta pinge 20V peale ning oodata hoiatusteade kadumist või 5 minutit.	5min jooksul kaob kõigi viewerite ekraanilt hoiatustekst	
9.3	Mitu hoiatusteksti korraga	Panna kahel laeval pinge allapoole limiiti (ühel 5V, teisel 10V) ja oodata hoiatustekstide ilmnemist.	Kõik viewerid peavad näitama kahe laeva kohta hoiatusi	

Klient

9.4	Ühe hoiatuse kadumine	Esimesel tõsta pinge 5V pealt 25V peale ning oodata tolle laeva teksti kadumist	Kõigilt veiwere ekraanidelt peab kaduma esimese laeva hoiatustekst	
9.5	Üks hoiatus asendub teisega	Panna esimese pinge 7V peale, teisel 27V peale	Kõigi viewerite ekraanile peab ilmuma hoiatus esimese laeva kohta, peab kaduma hoiatus teise laeva kohta	
9.6	Hoiatused kaovad	Tõsta esimese laeva pinge 30V peale	Kõigilt veiwere ekraanidelt peab kaduma kõik hoiatustekstid	
10	Kiiruse kuvamine	Panna laev liikuma (linnuka kasti "simulate movement"). Testida kiirusi 1, 5 ja 10 sõlme igas kaheksas põhiilmakaares	Kuvatakse kiirus puksiiridel ja ilma laevata vieweritel. Laev liigub õige kiirusega õiges suunas. Kiirusi vaadata nii vastava laeva vieweriga (ainult pargastel) ning ilma laevata vieweriga.	22
11	Varjude korrektne kuvamine		Varjud peavad alati olema seest värvitud ning järgima vastava laeva kontuure.	37,38
11.1	Varju salvestamine	Vajutada laevaga simulaatoris nuppu "Save position".	Varju salvestamisel peab laeva hetkeasukohta tekkima seest värvitud varju kujutis.	
11.2	Vari seisab paigal	Liikuda laevaga teise kohta	Laeva liikumisel peab vari maha jääma.	
11.3	Uue varju salvestamine	Salvestada vari uues kohas	Vana vari peab kaduma ning laeva hetkeasukohta peab ilmuma uus vari	
11.4	Varju laadimine programmi avamisel	Liikuda laevaga teise kohta ning sulgeda viewer. Mõne hetke pärast avada uuesti viewer	Avamisel peab vari koheselt nähtav olema samas kohas kus ta viimati salvestati	
12	Interneti ühenduse katkemine			
12.1	Testi alustamine	Käivitada kahes arvutis suvalise erineva laeva simulaator ning viewer. Mõlemas arvutis panna laev liikuma 5kn kiirusega suvalises suunas.	kõik viewerid mõlemas arvutis näevad laeva liikumist.	
12.2	interneti ühenduse katkemine	Katkestada esimeses arvutis interneti ühendus (vt "interneti ühenduse katkestamine").	Ühenduse katkemisel muutub modembox simulaatoris serveri ühenduse staatuseks ("closed"). Teises arvutis peab mõlemas vieweris näha olema, et esimes simuleeritud laev seiskus. Esimeses arvutis peab vieweris mõlemad laevad seiskuma ning simulaatori küljes olevas vieweris peab laev liikumist jätkama	
12.3	Interneti ühenduse taasloomine	Taasluua ühendus esimeses arvutis	Ühenduse katkemisel muutub modembox simulaatoris serveri ühenduse staatuseks "connected". Kõigis viewerites mõlema arvuti peal peavad mõlemad laevad jätkama liikumist.	

Klient

13	Kaeveala märkimise režiimi vahel vahetamine	Sulgeda kõik viewerid ja simulaatorid. Käivitada süvendaja Full_XXX.bat. Vieweris vajutada "toggle worklog".	Esmasel vajutusel tuleb ette märimisrežiim, teistkordsel navigeerimise oma	
14	Kaeveala märkimine	Lülituda kaeveala märkimise režiimi (#13). Kasutada kõiki märkimisviise ning tähistada kaevealal mõned piirkonnad (kaeveala puhastamine – clear, osaliselt tehtud – dredged, valmis – OK, probleem – problem).	Märkiva laeva ekraanil peab kaeveala märgistus koheselt nähtavale ilmuma.	
15	Kaeveala märgistuse levimine teiste klientideni	Süvendajal märkida kaeveala, teistel jälgida kas muutused kajastuvad	kaeveala muutused peavad teisteni jõudma mõne sekundi jooksul	
16	Jälgija näeb teiste laevade infot	Käivitada jälgija (ilma modemboxita viewer). "Next ship"iga liikuda teiste laevade peale, jälgida paremas servas olevat infot.	Info on vastav hetkel jälgitava laeva infoga	

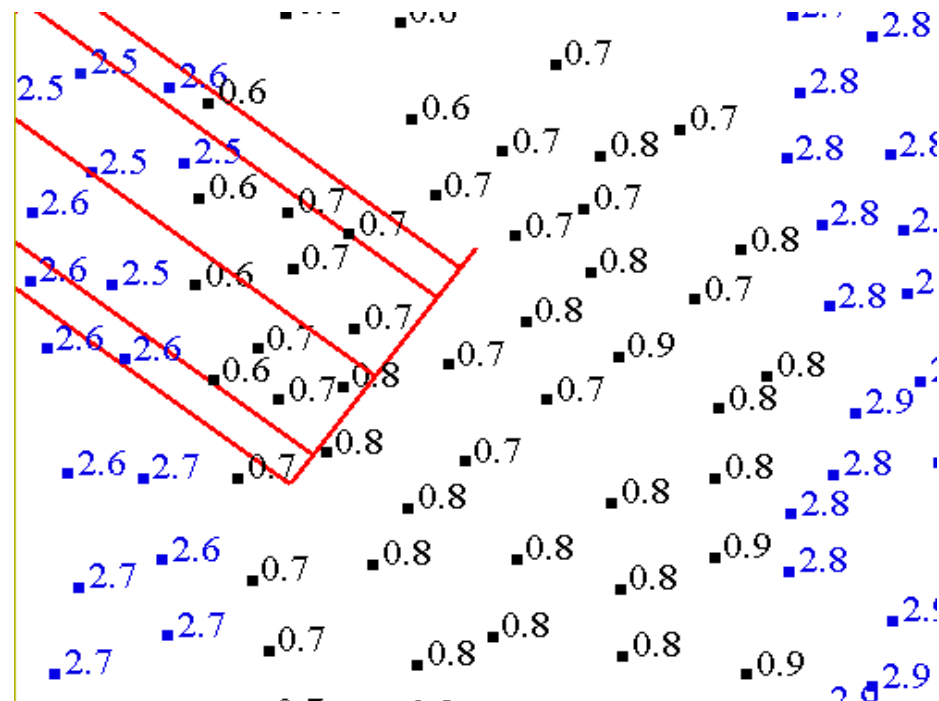
Punktifaili upload	Punktifaili laadimiseks avada lehekülg http://tutvus.live.ee/~kalle/points/index.php (u:pointupload p:pointupload). Avanenud vormi kaudu saata serverile punktifail. Vastavalt vajadusele laadida testkataloogi alamkataloogist "punktifailid" fail "points_all_ribam1p.ipt" või "points_all_ribam2p.ipt".
Interneti ühenduse katkestamine	Interneti ühenduse katkemise testimiseks tuleb töö ajal testarvutis tõmmata välja võrgujuhe, katkestada wifi või tarkvaraliselt välja lülitada võrguühendus. Taasloomiseks tuleb vastavalt juhe tagasi panna, wifi lubada või ühendus sisse lülitada

Järjestikportide paarid			Puldiga juhtimine
Laev	Viewer	Simulaator	Pult peab olema ühendatud enne simulaatori käivitamist
Tartu	11	21	Vasak kang: suund ja kiirus
Velsa 1	12	22	Nupp 7: turbo (kiirus korrutatakse viiega)
Wille	13	23	Nupp 10: liikumise simuleerimise sisse/välja lülitamine
Omedu	14	24	Nupud 1-4: vastavalt voldid 11, 15, 24 ja 30

Laevade tüübid	
Laev	Tüüp
Tartu	Puksiir
Velsa 1	Süvendaja
Wille	Süvendaja
Omedu	Puksiir

Klient

Punktifaili näidised:
points_all_riba2p.ipt



points_all_ribam1p.ipt

