

**Software Test Documentation**

**Version 1.0**

**Date:** 25-10-2018

**XOX Game**

**Project Team**

**Hakan Volkan Sonay Mutlu**

**182803066 18280284**

**2018-KASIM**

**Table of Contents**

1. **. INTRODUCTION** 
   1. Overview
   2. Test Approach

1. **. TEST PLAN** 
   1. Features to be Tested
   2. Features not to be Tested

1. **. TEST CASES** 
   1. Test Case: ***Oyun Modu Giriş Eylemi Testi***
   2. Test Case: ***Karşılıklı Oynama Testi***
   3. Test Case: ***Pc ye Karşı Oynama Testi***
   4. Test Case: ***Online Oynama Testi***
   5. Test Case: ***Süre Barı Çalışma Testi***
   6. Test Case: ***Beraberlik Testi***

**4. TEST LOG FORMAT**

# 1. INTRODUCTION

## 1.1 Overview

Bu STD dokümanı XOX oyunu, masaüstü ve online olarak oynanabilmesine uygun olarak oynayabilmek için yapılacak olan kullanıcı testi faaliyetlerini anlatmaktadır.

## 1.2 Test Approach

XOX oyunu yazılım bileşenlerinin yüksek risk seviyelerine göre sınıflandırılmıştır, test edilecek ve edilmeyecek bileşenler bu dokümanda verilmiştir.

Test işlemleri, 3.TEST CASES bölümünde sırası ile verilen tanım ve kısıtlamalar doğrultusunda yapılarak 4.TEST LOG FORMAT bölümünde verilen raporlama formatına uygun olarak XOX Oyunu Test Raporu’ dokümanı hazırlanacaktır.

## 2.2. Features not to be Tested

Aşağıdaki eylemler düşük risk seviyesinde bulundukları için test edilmeyeceklerdir.

2.2.1. Oyuna girme

2.2.2. Yardım Butonu

2.2.3Oyundan çıkma

# 3. TEST CASES

## 3.1. Test Case: Oyun Modu Giriş Eylemi Testi

|  |  |
| --- | --- |
| Risk Level | Yüksek |
| Purpose | Bu test durumundai ş yapma kullanıcının  sisteme giriş ve mod seçerek oyuna başlaması beklenmektedir. |
| Inputs | Oyuna çift tıklama  Kullanıcının fare ile modu seçmesi |
| Expected outputs | Bu test durumunun beklenen çıktısı, kullanıcının oyuna başarılı bir şekilde giriş yaparak mod seçebilmesi amaçlanmaktadır. |
| Pass Criterias | Kullanıcının oyuna çift tıklayarak açması (BAŞARILI)    Kullanıcının mod seçerek oyuna istediği moda girebilmesi (BAŞARILI)  Kullanıcının karşılıklı oyun moduna girebilmesi (BAŞARILI)  Kullanıcının pc ile oyana moduna girebilmesi (BAŞARILI)  Oyuncunun Online Modu seçmesi sonucu oyunu oynayabilmesi (BAŞARISIZ) |
| Fail Criterias |  |
| Test Procedure | Mod seçme tesitinden genel olarak başarılı olarak bitirilmiştir. Online Modu hariç diğer modlarda oyun istenilen test sonuçlarını bize vermiştir. |

## 3.2. Test Case: Karşılıklı Oynama Testi

|  |  |
| --- | --- |
| Risk Level | Yüksek |
| Purpose | Bu test durumunda oyuncunun karşılıklı olarak doğru bir şekilde oynayabilmesi test edilecektir. |
| Inputs | Oyuncunun Oyun Modu olarak “İki kişilik” modu seçmesi  Fare ile İki Kişilik oynama resmine tıklaması ile tetiklenmesi |
| Expected Outputs | Bu test durumunun beklenen çıktısı kullanıcının başlattığı oyunun iki kişilik modunun doğru çalışıp çalışmadığı test edilecektir. |
|
| Pass Criterias | Kullanıcı iki kişilik oyun modu seçtiğinde formu doğru bir şekilde karşısına gelmesi (BAŞARILI)  Oyunda sıranın karşı tarafa geçmesi (BAŞARILI)  X ve 0 değerlerinin yatayda, dikeyde ve çarpazda her hengi bir oyuncunun oyunu kazanması (BAŞARILI) |
|  |  |
| Fail Criterias |  |
| Test Procedure | Test kullanıcısı, yazılımı, desteklenen sistem ve cihazlarda çalıştırarak belirtilen girdilerle testi gerçekleştirmiştir. Tüm testlerden başarılı bir şekilde geçmiştir. |

## 3.3. Test Case: Pc ye Karşı Oynama Testi

|  |  |
| --- | --- |
| Risk Level | Yüksek |
| Purpose | Bu test durumunda oyuncunun pc ile karşılıklı olarak doğru bir şekilde oynayabilmesi test edilecektir. |
| Inputs | Oyuncunun Oyun Modu olarak “Pc ile oyna” modu seçmesi  Fare ile Pc ile oynama resmine tıklaması ile tetiklenmesi |
| Expected Outputs | Bu test durumunun beklenen çıktısı kullanıcının başlattığı oyunun Pc ile karşılıklı oynama modunun doğru çalışıp çalışmadığı test edilecektir. |
|
| Pass Criterias | Kullanıcı Pc ile oyna oyun modu seçtiğinde formu doğru bir şekilde karşısına gelmesi (BAŞARILI)  Oyunda sıranın karşı tarafa geçmesi (BAŞARILI)  X ve 0 değerlerinin yatayda, dikeyde ve çarpazda her hengi bir oyuncunun oyunu kazanması (BAŞARILI) |
|  |  |
| Fail Criterias |  |
| Test Procedure | Test kullanıcısı, yazılımı, desteklenen sistem ve cihazlarda çalıştırarak belirtilen girdilerle testi gerçekleştirmiştir. Tüm testlerden başarılı bir şekilde geçmiştir. |

## 





## 3.4. Test Case: Online Oynama Testi

|  |  |
| --- | --- |
| Risk Level | Yüksek |
| Purpose | Bu test durumunda oyuncunun Online olarak doğru bir şekilde oynayabilmesi test edilecektir. |
| Inputs | Oyuncunun Oyun Modu olarak “Online” modu seçmesi  Fare ile Online oynama resmine tıklaması ile tetiklenmesi |
| Expected Outputs | Bu test durumunun beklenen çıktısı kullanıcının başlattığı oyunun Online modunun doğru çalışıp çalışmadığı test edilecektir. |
|
| Pass Criterias | Kullanıcı iki kişilik oyun modu seçtiğinde formu doğru bir şekilde karşısına gelmesi (BAŞARISIZ)  Oyunda sıranın karşı tarafa geçmesi (BAŞARISIZ)  X ve 0 değerlerinin yatayda, dikeyde ve çarpazda her hengi bir oyuncunun oyunu kazanması (BAŞARILI) |
| Fail Criterias | Formun doğru bir şekilde açılması (BAŞARISIZ) |
| Test Procedure | Test kullanıcısı, yazılımı, desteklenen sistem ve cihazlarda çalıştırarak belirtilen girdilerle testi gerçekleştirmiştir. Tüm testlerden başarızı olmuştur. Form ekranı hiç gelmemektedir. |

## 3.5. Test Case: Süre Barı Testi

|  |  |
| --- | --- |
| Risk Level | Çok Yüksek |
| Purpose | Bu test durumunda oyuncunun beraberlik durumunu en az indiren süre barının çalışması test edilecektir. |
| Inputs | Oyuncunun Oyun Modu olarak herhangi bir modu seçmesi  Fare ile bir mod seçilerek oyunun tetiklenmesi |
| Expected Outputs | Bu test durumunun beklenen çıktısı kullanıcının başlattığı oyunun herhangi bir modunda süre barınını doğru çalışıp çalışmadığı test edilecektir. |
|
| Pass Criterias | Sıra hangi taraftaysa o tarafın süresinin bar üzerinde azalması (BAŞARILI)  Süre bittiğinde, süreyi bitiren tarafın oyunu kaybetmesi ve ekran mesajı (BAŞARILI) |
| Fail Criterias | Pc modunda süre barının pc nin hızından kaynaklı olarak hızlı azalmaması (BAŞARILSIZ) |
| Test Procedure | Test kullanıcısı, yazılımı, desteklenen sistem ve cihazlarda çalıştırarak belirtilen girdilerle testi gerçekleştirmiştir. Süre barı doğru bir şekilde çalışmaktadır. Sadece Pc modunda pc hızlı karar verdiği için süre hep kullanıcı yönünde ilerlemektedir. Oyun oynamaya engel bir durum yoktur. |

## 3.6. Test Case: Beraberlik Testi

|  |  |
| --- | --- |
| Risk Level | Çok Yüksek |
| Purpose | Bu test durumunda oyuncunun beraberlik durumunu test edilecektir. |
| Inputs | Oyuncunun Oyun Modu olarak iki kişilik modu seçmesi  Fare ile İki Kişilik oynama resmine tıklaması ile tetiklenmesi |
| Expected Outputs | Bu test durumunun beklenen çıktısı kullanıcının başlattığı oyunun herhangi bir modun da oyuncuların berabere kalması sonucunda süre barınının da ortada olma durunmunun çalışıp çalışmadığı test edilecektir. |
|
| Pass Criterias | Sıra hangi taraftaysa o tarafın süresinin bar üzerinde azalması (BAŞARILI)  Süre bittiğinde, süreyi bitiren tarafın oyunu kaybetmesi ve ekran mesajı (BAŞARILI)  Oyuncuların berabere kalması durumunda sürenin de berabere olma durumuna ekrana mesaj yazılması (BAŞARILI) |
| Fail Criterias |  |
| Test Procedure | Test kullanıcısı, yazılımı, desteklenen sistem ve cihazlarda çalıştırarak belirtilen girdilerle testi gerçekleştirmiştir. Oyuncular tahta üzerinde berabere kaldığı durumda süre de şayet eşit ise ekrana “Berabere Kaldınız” mesajı yazmaktadır. Bu istenilen durum da testimizden geçmiştir. |

# 4. TEST LOG FORMAT

**Proje Adı** XOX oyunu

Yapılan tüm testler sonucunda oyunun gereksinimleri %85 oranında karşılamaktadır. Oyunun sadece Online modu formu (%15) açılmamaktadır. Tüm testlerden (online mod hariç) başarılı bir şekilde geçmiştir. Süre barı doğru çalışmaktadır ve beraberlik durumunu en aza indirmektedir. Bu bağlamda yapılan testlerimizi derinleştirmiş ve iki kullanıcının berabere kalması ve süre barının da eşit olması durumu tek beraberlik durumu olduğu için kodlarda bununda yazıldığı görülmüştür.