Remy

Društvena kartaška igra

Test Specifikacija

Verzija 1.0

Istorija revizija

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 13.05.2018. | 1.0 | Inicijalna verzija | Nenad Golubović  Stefan Joković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Test slučajevi 4

1.1 Registrovanje 4

1.2 Prijavljivanje 4

1.3 Uredjivanje profila 5

1.4 Ažuriranje podataka 5

1.5 Promena slike 5

1.6 Izbor karata 6

1.7 Pregled statistike 6

1.8 Pobede igrača 7

1.9 Gubitci igrača 7

1.10 Odigranih partija 8

1.11 Chat servis 8

1.12 Slati i primati poruke 8

1.13 Brisati zahtev za prijateljstvo 9

1.14 Q&A 10

1.15 Priključiti se igri 11

1.16 Napustiti igru 11

1.17 Chat(in-game) 12

1.18 Pozvati prijatelja 12

1.19 Kreirati igru 13

1.20 Izbor pozadine karata 14

1.21 Dodavanje igrača 14

1.22 Izbacivanje igrača 14

1.23 Odredjivanje broja rundi 15

1.24 Startovanje partije 15

[2.Izveštaj o izvršenom testiranju](https://docs.google.com/document/d/1H0mMjHmr8lvz4fkTFWK7XbhLVsxO2jhci3NfJSMe30s/edit#heading=h.2u6wntf) 19

Test specifikacija

# 

# Test slučajevi

* 1. **Registrovanje**

**Opis testa:**

Provera registrovanja korisnika na server u cilju kreiranja naloga za korišćenje aplikacije.

**Preduslovi:**

Korisnik nije prijavljen. Korisnik nije registrovan.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za registrovanje.
2. Otvara se forma za unos osnovnih podataka.
3. Uneti osnovne podatke.
4. Potvrditi unos.
5. Vrši se provera unetih podataka. [izuzetak: unos nevalidnih podataka]
6. Pojavljuje se poruka da je na mail korisnika prosledjen zahtev za verifikaciju.
7. Verifikovati zahtev.
8. Korisnik dobija obaveštenje na mail da je uspešno registrovan. [izuzetak: nije prihvaćen zahtev]

**Očekivani rezultati:**

Korisnik je dobio na mail obaveštenje da je uspešno registrovan.

Ukoliko su uneti nevalidni podaci pri registrovanju prikazuje se poruka o grešci.

**Napomene:**

Izvršiti proveru registrovanja za korektno unete podatke, pogrešno unete podatke.

* 1. **Prijavljivanje**

**Opis testa:**

Provera prijavljivanja korisnika cilju pristupa aplikaciji.

**Preduslovi:**

Korisnik nije prijavljen.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Prikazuje se dijalog za logovanje.
2. Uneti korisničko ime i lozinku i kliknuti na dugme za prijavljivanje.
3. Uneti podaci se proveravaju. [izuzetak: nisu uneti korektni podaci(korisničko ime, lozinka)]

**Očekivani rezultati:**

Korisnik je prijavljen ukoliko su uneti korektni podaci (korisničko ime, lozinka), a u suprotnom se prikazuje poruka o grešci.

**Napomene:**

Proveriti prijavljivanje i za korektno unete i za pogresno unete podatke (korisničko ime, lozinka).

* 1. **Uredjivanje profila**

**Opis testa:**

Provera uredjivanja profila korisnika..

**Preduslovi:**

Otvoren glavni prozor.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Korisnik bira opciju za izmenu profila.
2. Prelazi se sa glavnog prozora u prozor za profil.
3. Vrši se željena promena profila.

**Očekivani rezultati:**

Promena profila u zavisnosti od korisnikovog odabira.

**Napomene:**

Nema.

* 1. **Ažuriranje podataka**

**Opis testa:**

Provera ažuriranja podataka profila korisnika.

**Preduslovi:**

Otvoren prozor za uredjivanje profila.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati podatak koji se treba ažurirati.
2. Otvara se prozor za unos.
3. Uneti željenu vrednost.
4. Kliknuti na OK dugme.

**Očekivani rezultati:**

Promena vrednosti podataka.

**Napomene:**

Nema.

## Promena slike

**Opis testa:**

Provera promene slike profila.

**Preduslovi:**

Otvoren prozor za uredjivanje profila.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za promenu slike.
2. Prikazuje se prozor sa ponudjenim slikama za izbor.
3. Kliknuti na željenu sliku.
4. kliknuti OK dugme.

**Očekivani rezultati:**

Promena slike profila korisnika.

**Napomene:**

Nema.

## Izbor karata

**Opis testa:**

Provera promene dizajna karata za igru.

**Preduslovi:**

Otvoren prozor za uredjivanje profila..

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za promenu karata.
2. Prikazuje se prozor sa ponudjenim dizanjima karata.
3. Kliknuti na željeni dizajn.
4. Kliknuti OK dugme.

**Očekivani rezultati:**

Promena dizajna karata kojim igrač igra.

**Napomene:**

Nema.

## Pregled statistike

**Opis testa:**

Prikaz prozora sa informacijama o odigranim partijama igraca.

**Preduslovi:**

Nema.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Korisnik bira opciju za statistiku.
2. Prikazuje se prozor sa informacijama o statistici.

**Očekivani rezultati:**

Prikazuje se prozor sa informacijama o odigranim partijama igraca.

**Napomene:**

Nema.

* 1. **Pobede igrača**

**Opis testa:**

Provera prikaza svih pobeda igrača.

**Preduslovi:**

Otvoren je prozor za pregled statistike.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za prikaz informacija o pobedama.
2. Prikazuje se prozor sa informacijama o svim pobedjenim partijama, kada su odigrane i protiv koga.

**Očekivani rezultati:**

Prikaz svih pobeda igrača.

**Napomene:**

Nema.

* 1. **Gubitci igrača**

**Opis testa:**

Provera prikaza svih gubitaka igrača.

**Preduslovi:**

Otvoren je prozor za pregled statistike.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za prikaz informacija o pobedama.
2. Prikazuje se prozor sa informacijama o svim pobedjenim partijama, kada su odigrane i protiv koga.

**Očekivani rezultati:**

Prikaz svih gubitaka igrača.

**Napomene:**

Nema.

## Odigranih partija

**Opis testa:**

Provera prikaza svih odigranih partija igrača.

**Preduslovi:**

Otvoren je prozor za pregled statistike.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za prikaz informacija o odigranim partijama.
2. Prikazuje se prozor sa informacijama o svim odigranim partijama, kada su odigrane i protiv koga.

**Očekivani rezultati:**

Prikaz svih odigranih partija igrača.

**Napomene:**

Nema.

## Chat servis

**Opis testa:**

Provera medjusobne komunikacije korisnika.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Korisnik bira opciju za chat.
2. Prikazuje se chat prozor sa listom prijatelja.
3. Bira se korisnik za komunikaciju.
4. Otvara se chat prozor.
5. Vrši se prijem/slanje poruka.

**Očekivani rezultati:**

Komunikacija medju korisnicima.

**Napomene:**

Nema.

## Slati i primati poruke

**Opis testa:**

Provera slanja i prijema poruka.

**Preduslovi:**

Otvoren je Chat prozor.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Kliknuti na TextBox.[sender]
2. Prelazi se na TextBox.[sender]
3. Kucati sadržaj poruke.[sender]
4. Pretisnuti Enter.[sender]
5. Poruka se šalje.[sender]
6. Poruka se prima.[reciever]
7. Sadržaj poruke se ispisuje u Chat prozor.[reciever]

**Očekivani rezultati:**

Razmena poruka izmedju korisnika.

**Napomene:**

Nema.

## Brisati zahtev za prijateljstvo

**Opis testa:**

Provera mogućnosti brisanja zahteva za prijateljstvo.

**Preduslovi:**

Korisnik je primio zahtev za prijateljstvo.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Korisnik biva obavešten o pristiglom zahtevu za prijateljstvo.
2. Korisnik ima izbor, prihvatiti ili odbiti zahtev.

3. Korisnik bira opciju odbijanja zahteva za prijateljstvo.

**Očekivani rezultati:**

Zahtev za prijateljstvo je odbijen. Pošiljaoc zahteva može ponovo poslati zahtev istom korisniku, zbog mogućnosti da korisnik greškom odbije zahtev.

**Napomene:**

Nema.

## Q&A

**Opis testa:**

Pregled pitanja I odgovora, kao I mogućnost postavljanja pitanja.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na Remy sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati Q&A opciju.
2. Korisniku se otvara Q&A sekcija aplikacije.
3. Korisnik ima mogućnost pregledavanja pitanja, kao I postavljanja pitanja.

**Očekivani rezultati:**

Ako korisnik postavi pitanje, u što kraćem vremenskom intervalu treba novonastalo pitanje prikazati u listi pitanja.

**Napomene:**

Nema.

## Priključiti se igri

**Opis testa:**

Provera mogućnosti korisnika da se priključi igri.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na Remi sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju priključivanja igri.
2. Izabrati opciju priključivanja kreiranoj igri od strane prijatelja, ako postoji poziv za igru od strane prijatelja, ili, izabrati opciju priključivanja igri sa nasumičnim igračima.

3. U zavisnosti od odabrane opcije, kreće igra.

**Očekivani rezultati:**

Korisnik se u zavisnosti od navedenog izbora, priključuje partiji.

**Napomene:**

## Napustiti igru

**Opis testa:**

Provera mogućnosti korisnika da napusti igru.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na Remy system I trenutno se nalazi u partiji.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za izlazak iz igre.
2. Prikazuje se upit, da li je korisnik siguran da želi da napusti igru.
3. Izabrati opciju da.
4. Korisnik napušta igru, vraća se u glavni meni.

**Očekivani rezultati:**

Korisnik napušta partiju, nakon čega se nalazi u glavnom meniju.

**Napomene:**

Nema.

## Chat (in-game)

**Opis testa:**

Provera mogučnosti ćaskanja sa saigračima u partiji.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na Remy system I trenutno se nalazi u partiji.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Kliknuti na opciju Game Chat.
2. Prikaz chat prozora.
3. Kucanje odredjenog teksta na tastaturi.
4. Provera funkcionalnosti chat-a.

**Očekivani rezultati:**

Ako svim korisnicima stigne poruka od strane izabranog korisnika, potvrdjuje se funkcionalnost chat-a.

**Napomene:**

Nema.

## Pozvati prijatelja

**Opis testa:**

Provera mogučnosti slanja poziva za igru.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na Remy sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za poziv prijatelja.
2. Prikazuje se lista trenutno aktivnih prijatelja.
3. Izabrati opciju “pozovi” u okviru liste trenutno aktivnih prijatelja.
4. Prijatelju pristiže zahtev za igru.
5. Izabrati opciju “prihvati"

**Očekivani rezultati:**

Prijatelj je dodat u lobby.

**Napomene:**

Nema.

## Kreirati igru

**Opis testa:**

Provera mogućnosti korisnika da kreira igru.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na Remy sistem.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju kreiraj igru.
2. Prikazuje se “lobby” segment.
3. Izabrati opciju “pozovi” iz liste prijatelja.

**Očekivani rezultati:**

“lobby” se popunjava prijateljima koji su prihvatili zahtev za igru.

**Napomene:**

Nema.

## Izbor izgleda karata

**Opis testa:**

Provera mogućnosti kreatora igre da izabere izgled karata.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na Remy sistem I u procesu je kreiranja igre.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju “Izgled karata”.
2. Prikazuje se prozor sa mogućnošću izbora nekoliko različitih izgleda kara.

**Očekivani rezultati:**

Korisnik uspešno bira izgled karata za partiju koja se trenutno kreira.

**Napomene:**

Nema.

## Dodavanje igrača

**Opis testa:**

Provera mogučnosti dodavanja igrača.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na Remy sistem I u procesu je kreiranja igre.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za poziv prijatelja.
2. Prikazuje se lista trenutno aktivnih prijatelja.
3. Izabrati opciju “pozovi” u okviru liste trenutno aktivnih prijatelja.
4. Prijatelju pristiže zahtev za igru.
5. Izabrati opciju “prihvati"

**Očekivani rezultati:**

Prijatelj je dodat u lobby.

**Napomene:**

Nema.

## Izbacivanje igrača

**Opis testa:**

Provera mogučnosti izbacivanja igrača.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na Remy sistem I u procesu je kreiranja igre.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju za izbacivanje koja se nalazi pored imena svakog igrača.
2. Prikazuje se prozor sa pitanjem, “Da li ste sigurni da želite izbaciti X igrača?”

**Očekivani rezultati:**

Igrač je izbačen iz “lobby-a ”

**Napomene:**

Nema.

## Određivanje broja rundi

**Opis testa:**

Provera mogućnosti određivanja broja rundi.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na Remy sistem I u procesu je kreiranja igre.

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju “broj rundi”.
2. Uneti željen broj rundi.

**Očekivani rezultati:**

Igra se odvija u skladu sa izabranim brojem rundi.

**Napomene:**

Nema.

## Startovanje partije

**Opis testa:**

Provera mogućnosti startovanja partije.

**Preduslovi:**

Korisnik je prijavljen na Remy sistem I u procesu je kreiranja igre..

**Specifikacija ulaza/izlaza:**

1. Izabrati opciju “Pokreni partiju”.

**Očekivani rezultati:**

Partija je pokrenuta.

**Napomene:**

Uslov za start partije je da postoje bar 2 igrača u “lobby-u”.

**Izveštaj o izvršenom testiranju**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Projekat*** | | **Remy** | | | |
| **Tip testa** | | | **Tester** | | **Datum** |
|  | | |  | |  |
|  | | |  | |  |
|  | | |  | |  |
| **TestCase ID** | **Prošao (DA/NE)** | | **Težina greške** | **Komentar** | |
| Registrovanje (TS 1) | DA | |  |  | |
| Prijavljivanje (TS 2) | DA | |  |  | |
| Uredjivanje profila (TS 3) | DA | |  |  | |
| Ažuriranje podataka (TS 4) | DA | |  |  | |
| Promena slike (TS 5) | DA | |  |  | |
| Izbor karata (TS 6) | DA | |  |  | |
| Pregled statistike (TS 7) | DA | |  |  | |
| Pobede igrača (TS 8) | DA | |  |  | |
| Gubitci igrača (TS 9) | DA | |  |  | |
| Odigranih partija (TS 10) | DA | |  |  | |
| Chat servis (TS 11) | DA | |  |  | |
| Slati i primati poruke (TS 12) | DA | |  |  | |
| Brisati zahtev za prijateljstvo (TS 13) | DA | |  |  | |
| Q&A (TS 14) | DA | |  |  | |
| Priključiti se igri (TS 15) | DA | |  |  | |
| Napustiti igru (TS 16) | DA | |  |  | |
| Chat(in-game) (TS 17) | DA | |  |  | |
| Pozvati prijatelja (TS 18) | DA | |  |  | |
| Kreirati igru (TS 19) | DA | |  |  | |
| Izbor pozadine karata (TS 20) | DA | |  |  | |
| Dodavanje igrača (TS 21) | DA | |  |  | |
| Izbacivanje igrača (TS 22) | DA | |  |  | |
| Odredjivanje broja rundi publikacije (TS 23) | DA | |  |  | |
| Startovanje partije (TS 24) | DA | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |
|  |  | |  |  | |