

Testovací protokol

1. JUnitové testy

Po domluvě se zadavatelem bylo požadováno několik JUnitových testů. Vytvořily jsme tedy testy pro třídu Stimul a její metody.

2. Testování aplikace při online měření

Aplikace byla otestována na dva scénáře při online měření. Dříve se do aplikace mohl vkládat jen scénář s 9-ti stimuly. Jelikož naším cílem bylo aplikaci upravit na libovolný počet stimulů, rozhodli jsme se aplikaci otestovat na dva scénáře. Jeden obsahoval 10 stimulů, druhý jen 8 stimulů. Toto testování proběhlo v pořádku.

3. Otestování aplikace uživatelem

Aplikace byla testována dvěma uživateli zároveň, kdy jeden byl součástí týmu, nejednalo se o programátora a druhý nebyl součástí týmu a jedná se o programátora.

3.1 Vyjádření testerů

Testováno bylo vytváření nových scénářů, vkládání a odstraňování stimulů, vytvoření nového scénáře pomocí importu a spuštění aplikace offline. Dále bylo otestováno odstraňování obrázku po vytvoření scénáře ze zdrojové a cílové složky. Na to aplikace zareagovala dobře. Místo obrázku zobrazila název stimulu. Kromě problémů níže uvedených, vše fungovalo tak, jak by mělo.

Dodatky k programu:

- Jestliže by se zadávalo větší množství scénářů, bylo by dobré, aby si aplikace pamatovala poslední složku, ze které se braly soubory pro stimul.
- Nerozumím, proč se po výběru stimulu vybraný řádek v tabulce vymaže.
- V okně se zadáváním stimulů se nemohu pohybovat v TextFieldu `File` a zkontrolovat tak, který soubor byl načten. Ve spojení s tím, že si aplikace nepamatuje poslední složku se soubory, nelze jakýmkoli způsobem zkontrolovat vkládaný obrázek.

Nalezené problémy:

- Do souboru `xml` se ukládají i prázdné stimuly.
- Po uložení scénáře se stejným jménem dojde k přepsání `xml` souboru v daném adresáři, ale obsah adresáře zůstává stejný. Navíc se neukáže ani varovná hláška, která by varovala před přepsáním `xml` souboru.
- Vždy dochází k odstranění předposledního stimulu (ať uživatel odstraní kterýkoli stimul).
- Pokud uživatel vkládá obrázky z různých složek, musí si hlídat názvy souborů, protože při shodných názvech se uloží pouze jeden ze stejně pojmenovaných obrázků (šlo by vyřešit pomocí ID stimulů - 0.png, 1.png, ...).
- V momentě, kdy mám k jednomu stimulu zvolené oba soubory (první - door, druhý - food), v hlavním okně v pravé části se mi zobrazuje 2x obrázek dveří (jak v pravé horní, tak v pravé dolní části).

3.2 Zpětné vyjádření programátorů

Vyjádření programátorů k jednotlivým bodům.

Dodatky:

- Tento dodatek jsme neřešili. Na funkcionalitu programu to nemá vliv. Výchozí adresář pro výběr souboru je umístění samotné aplikace. Uživatelem uložené scénáře se ukládají do složky configs, která má stejný adresář jako aplikace.
- Řádka se nevymaže, pouze se po vybrání nezobrazuje text. Tento problém již byl v předchozí verzi programu.
- Ve zmiňovaném textovém poli lze zkontrolovat soubor dle url.

Problémy:

- Vyřešeno – povinná položka Name *
- Vyřešeno – přidána varovné hlášení s možností výběru uložit/neuložit.
- Vyřešeno – problém s indexováním
- Nevýřešeno – uživatel si musí hlídat názvy souborů. Protože by v případech, kdy pro více stimulů bude chtít uživatel nastavit stejný obrázek, docházelo by ke zbytečnému kopírování stejných souborů a zatěžování paměti. Pokud existuje více souborů stejného názvu, ale jiného formátu, program překopíruje všechny .
- Vyřešeno – přepsání v názvu proměnné

4 Závěr

Během testování bylo nalezeno spousta chyb, které byly včas opraveny. Některé nalezené chyby ale nebyly v naší kompetenci a proto jsme se jim nevěnovali. Navíc také nebyly nějak závažné. Díky tomuto testování se chyby nedostali do běžného provozu aplikace. Aplikace by z naší strany je v pořádku.