Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ

УНИВЕРСИТЕТ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, МЕХАНИКИ И ОПТИКИ»

Факультет среднего профессионального образования

**ОТЧЕТ**

**О ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ № 8**

по теме: “События мыши”

по дисциплине: [Поддержка и тестирование](https://ifspo.ifmo.ru/journal/view?id=1981&t=lesson) программных модулей

Специальность:

09.02.07 Информационные системы и программирование

|  |  |
| --- | --- |
| Проверил:  Кононов С.С.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Дата: «..» … 2021г.  Оценка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Выполнил: Головачев Д.А,  студент группы Y2431  \_\_\_\_\_\_ |

Санкт-Петербург 2021

**Описание работы программного модуля:**

Игра «Накажи Котэ»

- при движении мыши за указателем следует изображение тапка

- периодически на две секунды в случайном месте экрана появляется морда наглого котэ, который хочет украсть колбасу

- пользователь должен успеть шлепнуть тапком по нему

- за каждое успешное попадание начисляется одно очко

- количество очков располагается внизу экрана и изменяется в реальном времени

- игра продолжается определенное время, отображаемое внизу экрана. По его истечению если набрано 10 очков, то отображается сообщение о победе..





Количество очков: 5

Оставшееся время: 7

**Цель Работы**: Провести тестирование программного модуля “События мыши”

**Описание особенностей тестируемого программного модуля**: В данном программном модуле особое внимание уделено использованию событий мыши.

**Выполненные виды тестирования**:

1. Тестирование функционала:
   1. Время уходит в минус, и, в этом же пункте меняем количество очков для вывода сообщения о победе.

Исправляем:

setInterval("if(time.innerHTML > 0) {time.innerHTML--;} else if(time.innerHTML == 0 && points.innerHTML > 10) {alert('А ты хорошь, парниша.');}", 1000);

* 1. Очки не перестают начисляться после конца времени.

Исправляем:

if (time.innerHTML != 0

&& (event.pageX > parseInt(cat.style.left))

&& (event.pageX < parseInt(cat.style.left) + 200) && (event.pageY > parseInt(cat.style.top))

&& (event.pageY < parseInt(cat.style.top) + 200)) {

points.innerHTML++;

};

* 1. Положение кота должно меняться раз в 2 секунды.

idNagliyKote = setInterval(nagliyKote, 2000);

1. Оценка интерфейса удобства использования веб-приложения:

Интерфейс приятен глазу, прост для понимания пользователем, нет никаких лишних деталей, но, также, он слишком прост, деталей, все же, слишком мало. Если бы все было, как обычно, этот интерфейс получил бы: «3 из 10», но, из-за крутого форматирования файла с кодом, интерфейс получает: «-97 из 10»

1. Оценка кроссбраузерности:

Chrome: работает исправно.

Opera: работает исправно.

Edge: работает исправно.

Explorer: почему то, ничего не происходит.

1. Оценка безопасности (для серверной части):

**Вывод**: было проведено тестирование представленной программы, исправлены некоторые функциональные недочеты, проверена кроссбраузерность. Дана оценка интерфейсу программы.