Testrapport

**Test 1: De applicatie start op**

Criteria: *De applicatie start op, creëert een PYGLET window en verbindt automatisch met de server*

Resultaat: *Functioneert naar behoren, zoals hierboven beschreven.*

**Test 2: De applicatie tekent een speelveld**

Criteria: *Er wordt een grid getekent als speelveld, deze moet aan vooraf vastgestelde afmetingen voldoen.*

Resultaat: *Functioneert naar behoren, zoals hierboven beschreven.*

**Test 3: De applicatie tekent een boot**

Criteria: *Er wordt een boot op de map geplaatst wanneer er geklikt wordt. Deze wordt uitsluitend geplaatst wanneer de positie valide (binnen de map en niet overlappend op andere boten) is.*

Resultaat: *Functioneert naar behoren, zoals hierboven beschreven.*

**Test 4: De applicatie stuurt zijn map door naar de server**

Criteria: *Wanneer de speler de mogelijke boten heeft geplaatst, wordt de map matrix naar de server doorgestuurd om hem met de tegenstander te delen.*

Resultaat: *Functioneert naar behoren, zoals hierboven beschreven.*

**Test 5: Het schieten kan pas van start wanneer het spel gereed is**

Criteria: *De spelers moeten wachten tot wanneer beide spelers elkanders map matrix hebben ontvangen.*

Resultaat: *Functioneert naar behoren, zoals hierboven beschreven.*

**Test 6: De spelers kunnen elkaars schepen raken**

Criteria: Wanneer er op een schip van te tegenstander wordt geklikt, zinkt deze.

Resultaat: *Functioneert naar behoren, zoals hierboven beschreven.*

**Test 7: De spelers kunnen om de beurt schieten**

Criteria: *De speler die als eerst verbindt met de server dient de eerst zet te krijgen. De zetten wisselen af nadat er op de map geklikt is.*

Resultaat: *Functioneert naar behoren, zoals hierboven beschreven.*

**Test 8: Win conditie**

Criteria: *Wanneer alle schepen van een speler gezonken zijn, wint de tegenstander. Er dient een aankondiging van deze staat geprint te worden binnen de GUI.*

Resultaat: *Functioneert naar behoren, zoals hierboven beschreven.*