Testplan

Test 1: De applicatie start op

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

Test 2: De applicatie tekent een speelveld

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

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.

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.

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

Test 6: De spelers kunnen elkaars schepen raken

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

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.

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.