

Projekat iz predmeta

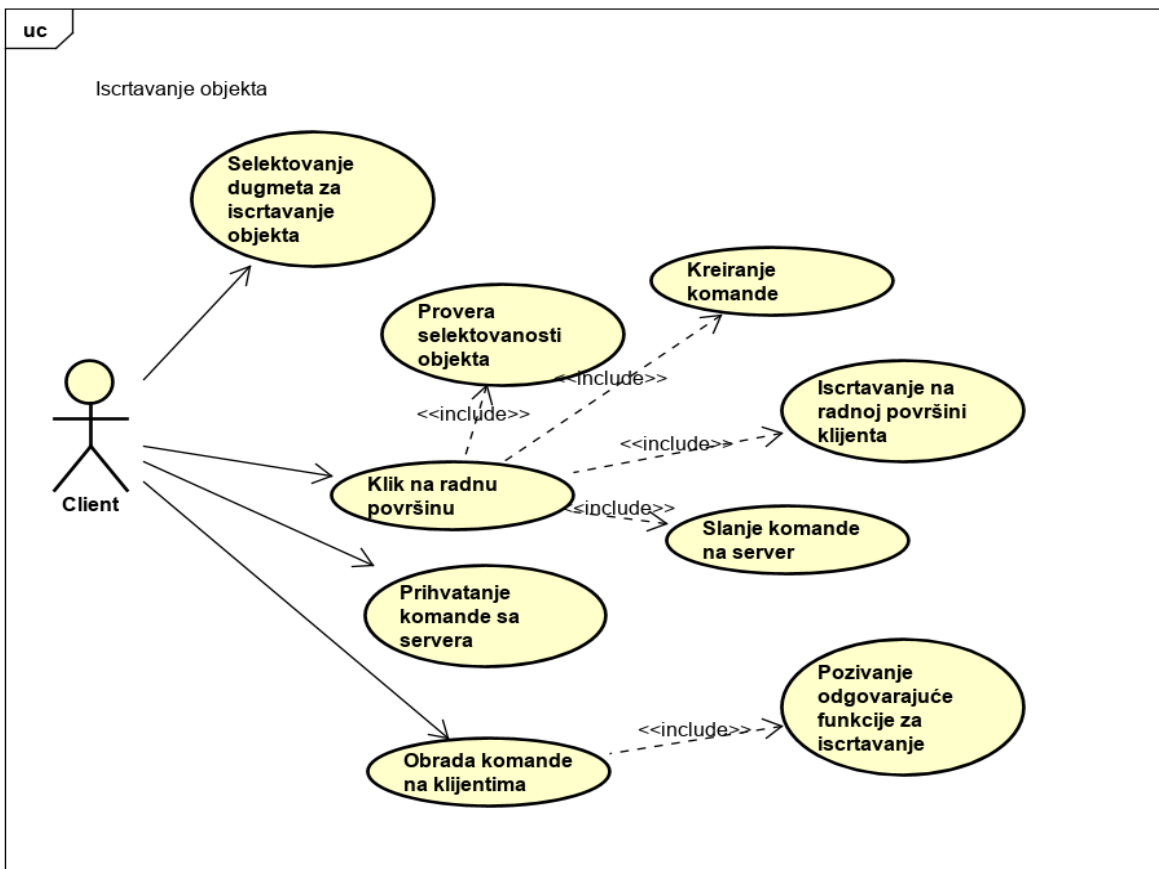
# **Osnove testiranja softvera**

## **Collaborative Model Editor**

- Iscrtavanje objekta na radnoj površini -

**Collaborative Model Editor** je aplikacija koja predstavlja jednostavnu verziju grafičkog editora razvijenu za kolaborativni način rada. Osnovne funkcionalnosti koje ova aplikacija omogućava su:

- **Iscrtavanje objekata** - podrazumeva da se na klik mišem preko radne površine iscrtavaju različiti objekti, čiji je tip prethodno selektovan. U smislu kolaborativnosti u aplikaciji, ova funkcionalnost neće imati nikakvih ograničenja i korisnici će slobodno moći da dodaju objekte, pri čemu će oni biti vidljivi svim ostalim korisnicima.
- **Selektovanje objekata** - podrazumeva se da će se klikom preko nacrtanog objekta na radnoj površini obezbediti prepoznavanje tog objekta, menjanje njegove boje i omogućavanje dodatnih funkcija sa istim.
- **Brisanje objekata** - omogućava uništavanje objekta u okviru same aplikacije i moguće je samo ako je objekat prethodno selektovan. Prilikom ove funkcije, postoje određena ograničenja s obzirom na činjenicu da je reč o kolaborativnom tipu aplikacije.
- **Undo** - podrazumeva poništavanje poslednje izvršene aktivnosti u kontekstu aplikacije. U skladu sa konceptima kolaborativnog rada, ova aktivnost biće omogućena samo pod određenim uslovima, a korisnik može poništiti samo aktivnost koju je sam prethodno izvršio.
- **Redo** - podrazumeva ponovno izvršavanje prethodno poništene aktivnosti. Korisniku je dozvoljeno da izvrši ovu funkcionalnost samo jednom.



Is crtavanje objekata na radnoj površini:

1. Selektovanje tipa objekta koji se želi is crtati - klikom na dugme u okviru forme koje reprezentuje taj tip objekta.
2. Klik na radnu površinu - ova aktivnost podrazumevaće pozivanje funkcije *pnICenter\_MouseClick* koja se nalazi u okviru modula *Client* klase *Canvas*. Prvo se proverava koji je od tipova objekata selektovan u prvom koraku, na osnovu selektovanog dugmeta na formi. Na osnovu identifikacionog obeležja objekta koji se želi nacrtati, kreira se komanda za crtanje. Kada je komanda kreirana objekat se is crtava lokalno kod klijenta koji je inicirao to slanje i tada se ona šalje na server.
3. Prihvatanje komande sa servera - kada je komanda upisana u niz svih komandi, ona se šalje ostalim klijentima koji imaju zadatak da je raspakuju i izvrše odgovarajuću aktivnost.
4. Obrada komande na klijentima - podrazumeva prepoznavanje aktivnosti koja se treba izvršiti i pozivanje odgovarajuće funkcije za to (*DrawRectBlue*, *DrawRectRed*, *DrawRectLabel*)

