



TCS

# Test Case Specification

LUPUS IN CAMPUS

|               |                      |
|---------------|----------------------|
| Riferimento   | NC12_RAD             |
| Versione      | 0.12                 |
| Data          | 17/11/2024           |
| Destinatario  | Prof Carmine Gravino |
| Presentato da | NC12 Team            |
| Approvato da  |                      |

# Revision History

---

| Data       | Versione | Descrizione  | Autori        |
|------------|----------|--|---------------|
| 27/12/2024 | 0.1      | Prima stesura  | Tutto il team |
| 28/12/2024 | 0.2      | Creazione dei Test case specification di Entrare in lobby con lista invito   | S.G           |
| 29/12/2024 | 0.3      | Creazione del test case specification Aggiungi amico tramite ricerca manuale | C.I           |
| 12/02/2025 | 1.3      | Riscritti i test case  | S.G           |
| 17/02/2025 | 1.3      | Revisione  | F.G           |

# Team members

---

| Nome              | Acronimo | Informazioni di contatto      |
|-------------------|----------|-------------------------------|
| Angelo Ascione    | AA       | a.ascione19@studenti.unisa.it |
| Federica Graziuso | FG       | f.graziuso1@studenti.unisa.it |
| Stefano Gagliarde | SG       | s.gagliarde@studenti.unisa.it |
| Christian Izzo    | CI       | c.izzo43@studenti.unisa.it    |

# Test Case

---

## 1 Registrazione e Autenticazione

### 1.1 Registrare un giocatore

|  |          |                  |     |
|--|----------|------------------|-----|
| Test case ID   | TC_1.1_1 | Test frame       | VN1 |
| Pre-condizione   |          |                  |     |
| Ci si trova nella schermata di Registrazione                                 |          |                  |     |
| Flusso di eventi   |          |                  |     |
| 1. Il giocatore inserisce i campi richiesti                                  |          |                  |     |
| Input  |          | Valore           |     |
| nickname   |          |                  |     |
| email  |          | franco@gmail.com |     |
| password   |          | franchinello12   |     |
| 2. Il giocatore clicca sul pulsante di conferma                              |          |                  |     |
| Oracolo  |          |                  |     |
| Errore: La registrazione non va a buon fine perché il campo nickname è vuoto |          |                  |     |

|  |          |            |          |
|--|----------|------------|----------|
| Test case ID                                 | TC_1.1_2 | Test frame | VN2, RN1 |
| Pre-condizione                               |          |            |          |
| Ci si trova nella schermata di Registrazione |          |            |          |
| Flusso di eventi                             |          |            |          |
| 1. Il giocatore inserisce i campi richiesti  |          |            |          |
| Input  |          | Valore     |          |

|   |                  |
|---|------------------|
| nickname  | frank            |
| email   | franco@gmail.com |
| password  | franchinello12   |
| 2. Il giocatore clicca sul pulsante di conferma   |                  |
| <b>Oracolo</b>  |                  |
| Errore: La registrazione non va a buon fine perché il nickname "frank" è stato già utilizzato da un altro giocatore |                  |

|   |          |                |               |
|---|----------|----------------|---------------|
| Test case ID  | TC_1.2_1 | Test frame     | VN2, RN2, VE1 |
| Pre-condizione  |          |                |               |
| Ci si trova nella schermata di Registrazione                              |          |                |               |
| Flusso di eventi  |          |                |               |
| 1. Il giocatore inserisce i campi richiesti                               |          |                |               |
| Input   |          | Valore         |               |
| nickname  |          | frank1         |               |
| email   |          |                |               |
| password  |          | franchinello12 |               |
| 2. Il giocatore clicca sul pulsante di conferma                           |          |                |               |
| Oracolo   |          |                |               |
| Errore: La registrazione non va a buon fine perché il campo email è vuoto |          |                |               |

|  |          |                   |                    |
|--|----------|-------------------|--------------------|
| <b>Test case ID</b>                          | TC_1.2_2 | <b>Test frame</b> | VN2, RN2, VE2, FE1 |
| <b>Pre-condizione</b>                        |          |                   |                    |
| Ci si trova nella schermata di Registrazione |          |                   |                    |
| <b>Flusso di eventi</b>                      |          |                   |                    |

1. Il giocatore inserisce i campi richiesti

| Input    | Valore         |
|----------|----------------|
| nickname | frank1         |
| email    | franco@com     |
| password | franchinello12 |

2. Il giocatore clicca sul pulsante di conferma

#### Oracolo

Errore: La registrazione non va a buon fine perché il campo email non rispetta il formato: [a-z0-9.\_%+\-]+@[a-z0-9.\-]+\.[a-z]{2,}\$

|              |          |            |                         |
|--------------|----------|------------|-------------------------|
| Test case ID | TC_1.2_3 | Test frame | VN2, RN2, VE2, FE2, RE1 |
|--------------|----------|------------|-------------------------|

#### Pre-condizione

Ci si trova nella schermata di Registrazione

#### Flusso di eventi

1. Il giocatore inserisce i campi richiesti

| Input    | Valore           |
|----------|------------------|
| nickname | frank1           |
| email    | franco@gmail.com |
| password | franchinello12   |

2. Il giocatore clicca sul pulsante di conferma

#### Oracolo

Errore: La registrazione non va a buon fine perché l'email è già registrata

|              |          |            |                              |
|--------------|----------|------------|------------------------------|
| Test case ID | TC_1.3_1 | Test frame | VN2, RN2, VE2, FE2, RE2, VP1 |
|--------------|----------|------------|------------------------------|

| Pre-condizione   |                   |
|--|-------------------|
| Ci si trova nella schermata di Registrazione                                 |                   |
| Flusso di eventi   |                   |
| 1. Il giocatore inserisce i campi richiesti                                  |                   |
| Input  | Valore            |
| nickname   | frank1            |
| email  | franco1@gmail.com |
| password   |                   |
| 2. Il giocatore clicca sul pulsante di conferma                              |                   |
| Oracolo  |                   |
| Errore: La registrazione non va a buon fine perché il campo password è vuoto |                   |

|   |        |                   |                              |
|---|--------|-------------------|------------------------------|
| Test case ID                                    | TC_1.4 | Test frame        | VN2, RN2, VE2, FE2, RE2, VP2 |
| Pre-condizione                                  |        |                   |                              |
| Ci si trova nella schermata di Registrazione    |        |                   |                              |
| Flusso di eventi                                |        |                   |                              |
| 1. Il giocatore inserisce i campi richiesti     |        |                   |                              |
| Input   |        | Valore            |                              |
| nickname  |        | frank1            |                              |
| email   |        | franco1@gmail.com |                              |
| password  |        | franchinello12    |                              |
| 2. Il giocatore clicca sul pulsante di conferma |        |                   |                              |
| Oracolo   |        |                   |                              |
| Corretto: La registrazione va a buon fine       |        |                   |                              |

## 2 Gestione lobby

### 2.1 Entrare in una Lobby Online Pubblica tramite Mostra lobby

|  |          |                   |      |
|--|----------|-------------------|------|
| <b>Test case ID</b>  | TC_2.1_1 | <b>Test frame</b> | DLL1 |
| <b>Pre-condizione</b>  |          |                   |      |
| Il giocatore si trova nella schermata "Mostra lobby" e visualizza le lobby pubbliche disponibili |          |                   |      |
| <b>Flusso di eventi</b>  |          |                   |      |
| 1. La lista delle lobby pubbliche è vuota: non si sono lobby                                     |          |                   |      |
| <b>Oracolo</b>   |          |                   |      |
| Errore: Il giocatore non può accedere ad una lobby perché non ce ne sono                         |          |                   |      |

|   |          |                   |           |
|---|----------|-------------------|-----------|
| <b>Test case ID</b>   | TC_2.2_1 | <b>Test frame</b> | DLL2, QTL |
| <b>Pre-condizione</b>   |          |                   |           |
| Il giocatore si trova nella schermata "Mostra lobby" e visualizza le lobby pubbliche disponibili                                      |          |                   |           |
| <b>Flusso di eventi</b>   |          |                   |           |
| 1. Il giocatore sceglie di entrare nella lobby di Marco e clicca su unisciti  |          |                   |           |
| <b>Oracolo</b>  |          |                   |           |
| Errore: Il giocatore non può accedere alla lobby perché il numero di giocatori è pari a 18 (numero massimo di giocatori in una lobby) |          |                   |           |

|  |          |                   |                  |
|--|----------|-------------------|------------------|
| <b>Test case ID</b>  | TC_2.3_1 | <b>Test frame</b> | DLL2, QTL2, ESL1 |
| <b>Pre-condizione</b>  |          |                   |                  |
| Il giocatore si trova nella schermata "Mostra lobby" e visualizza le lobby pubbliche disponibili |          |                   |                  |



| Flusso di eventi   |
|--|
| 1. Il giocatore sceglie di entrare nella lobby di Luca e clicca su unisciti                          |
| Oracolo  |
| Errore: Il giocatore non può accedere alla lobby perché la lobby di Luca ha già cominciato a giocare |

| Test case ID   | TC_2.4 | Test frame | DLL2, QTL2, ESL2 |
|--|--------|------------|------------------|
| Pre-condizione   |        |            |                  |
| Il giocatore si trova nella schermata "Mostra lobby" e visualizza le lobby pubbliche disponibili   |        |            |                  |
| Flusso di eventi   |        |            |                  |
| 1. Il giocatore sceglie di entrare nella lobby di Pippo  |        |            |                  |
| Oracolo  |        |            |                  |
| Corretto: Il giocatore viene aggiunto con successo alla lobby e accede alla schermata della lobby. |        |            |                  |

## 2.2 Creare una lobby

| Test case ID                                     | TC_3.1_1 | Test frame | PG1 |
|--|----------|------------|-----|
| Pre-condizione                                   |          |            |     |
| Il giocatore si trova nella sezione "Crea lobby" |          |            |     |
| Flusso di eventi                                 |          |            |     |

|  |
|--|
| 1. Il giocatore seleziona l'opzione "Pubblica" o "Privata"               |
| <b>Oracolo</b>   |
| Errore: il giocatore non crea la lobby perché è già entrato in una lobby |

|   |          |                   |          |
|---|----------|-------------------|----------|
| <b>Test case ID</b>   | TC_3.2_1 | <b>Test frame</b> | PG2, TL1 |
| <b>Pre-condizione</b>   |          |                   |          |
| Il giocatore si trova nella sezione "Crea lobby"                            |          |                   |          |
| <b>Flusso di eventi</b>   |          |                   |          |
| 1. Il giocatore riesce a inviare un'altra opzione                           |          |                   |          |
| <b>Oracolo</b>  |          |                   |          |
| Errore: il giocatore non crea la lobby perché la tipologia non è supportata |          |                   |          |

|  |        |                   |          |
|--|--------|-------------------|----------|
| <b>Test case ID</b>  | TC_3.3 | <b>Test frame</b> | PG2, TL2 |
| <b>Pre-condizione</b>  |        |                   |          |
| Il giocatore si trova nella sezione "Crea lobby"                                     |        |                   |          |
| <b>Flusso di eventi</b>  |        |                   |          |
| 1. Il giocatore seleziona l'opzione "Pubblica" o "Privata"                           |        |                   |          |
| <b>Oracolo</b>   |        |                   |          |
| Corretto: lobby creata con successo e il giocatore accede alla schermata della lobby |        |                   |          |

### 3 Gestione Amici

Inviare una Richiesta di amicizia tramite Ricerca Manuale

|   |          |            |     |
|---|----------|------------|-----|
| Test case ID  | TC_4.1_1 | Test frame | TG1 |
| Pre-condizione  |          |            |     |
| Il giocatore si trova nella sezione “Cerca amico”                         |          |            |     |
| Flusso di eventi  |          |            |     |
| 1. Inserisce il nickname del giocatore che vuole aggiungere tra gli amici |          |            |     |
| Input   |          | Valore     |     |
| nickname  |          | Pier       |     |
| 2. Clicca il tasto “Cerca”  |          |            |     |
| Oracolo   |          |            |     |
| Errore: il giocatore non è stato trovato                                  |          |            |     |

|   |          |            |          |
|---|----------|------------|----------|
| Test case ID  | TC_4.2_1 | Test frame | TG2, AD1 |
| Pre-condizione  |          |            |          |
| Il giocatore si trova nella sezione “Cerca amico”                         |          |            |          |
| Flusso di eventi  |          |            |          |
| 2. Inserisce il nickname del giocatore che vuole aggiungere tra gli amici |          |            |          |
| Input   |          | Valore     |          |
| nickname  |          | Frank      |          |
| 3. Clicca il tasto “Cerca”  |          |            |          |
| 4. Clicca il tasto “Aggiungi agli amici”                                  |          |            |          |

| Oracolo  |
|--|
| Errore: il giocatore "Franck" è già presente nella lista amici |

|   |          |            |                |
|---|----------|------------|----------------|
| Test case ID  | TC_4.3_1 | Test frame | TG2, AD2, SRA1 |
| Pre-condizione  |          |            |                |
| Il giocatore si trova nella sezione “Cerca amico”                         |          |            |                |
| Flusso di eventi  |          |            |                |
| 2. Inserisce il nickname del giocatore che vuole aggiungere tra gli amici |          |            |                |
| Input   |          | Valore     |                |
| nickname  |          | Giulia     |                |
| 3. Clicca il tasto “Cerca”  |          |            |                |
| 4. Clicca il tasto “Aggiungi agli amici”                                  |          |            |                |
| Oracolo   |          |            |                |
| Errore: la richiesta di amicizia è già stata inviata                      |          |            |                |

| Test case ID  | TC_4.3_2 | Test frame | TG2, AD2, SRA2, IRA1 |
|---|----------|------------|----------------------|
| Pre-condizione  |          |            |                      |
| Il giocatore si trova nella sezione "Cerca amico"                         |          |            |                      |
| Flusso di eventi  |          |            |                      |
| 1. Inserisce il nickname del giocatore che vuole aggiungere tra gli amici |          |            |                      |
| Input   |          | Valore     |                      |
|   |          |            |                      |

|  |       |
|--|-------|
| nickname   | Sofia |
| 2. Clicca il tasto "Cerca"<br>3. Clicca il tasto "Aggiungi agli amici"                   |       |
| <b>Oracolo</b>   |       |
| Errore: la richiesta di amicizia non è stata inviata per errore tecnico o di connessione |       |

|   |        |            |                      |
|---|--------|------------|----------------------|
| Test case ID  | TC_4.4 | Test frame | TG2, AD2, SRA2, IRA2 |
| Pre-condizione  |        |            |                      |
| Il giocatore si trova nella sezione “Cerca amico”                         |        |            |                      |
| Flusso di eventi  |        |            |                      |
| 1. Inserisce il nickname del giocatore che vuole aggiungere tra gli amici |        |            |                      |
| Input   |        | Valore     |                      |
| nickname  |        | Sofia      |                      |
| 2. Clicca il tasto “Cerca”<br>3. Clicca il tasto “Aggiungi agli amici”    |        |            |                      |
| Oracolo   |        |            |                      |
| Corretto: la richiesta di amicizia è stata inviata con successo           |        |            |                      |

