



TCS

Test Case Specification

LUPUS IN CAMPUS

Riferimento	NC12_TCS
Versione	1.3
Data	17/02/2025
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 Grazioso	FG	f.grazioso1@studenti.unisa.it
Stefano Gagliarde	SG	s.gagliarde@studenti.unisa.it
Christian Izzo	CI	c.izzo43@studenti.unisa.it

Sommario

1 Registrazione e Autenticazione	4
1.1 Registrare un giocatore	4
2 Gestione lobby	8
2.1 Entrare in una Lobby Online Pubblica tramite Mostra lobby	8
2.2 Creare una lobby	10
3 Gestione Amici	11
3.1 Inviare una Richiesta di amicizia tramite Ricerca Manuale	11

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	
Oracolo	
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			

Test case ID	TC_1.2_2	Test frame	VN2, RN2, VE2, FE1
--------------	----------	------------	--------------------

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@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

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

Test case ID	TC_2.2_1	Test frame	DLL2, QTL
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 Marco e clicca su unisciti			
Oracolo			
Errore: Il giocatore non può accedere alla lobby perché il numero di giocatori è pari a 18 (numero massimo di giocatori in una lobby)			

Test case ID	TC_2.3_1	Test frame	DLL2, QTL2, ESL1
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 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"			
Oracolo			
Errore: il giocatore non crea la lobby perché è già entrato in una lobby			

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

Test case ID	TC_3.3	Test frame	PG2, TL2
Pre-condizione			
Il giocatore si trova nella sezione "Crea lobby"			

Flusso di eventi
1. Il giocatore seleziona l'opzione "Pubblica" o "Privata"
Oracolo
Corretto: lobby creata con successo e il giocatore accede alla schermata della lobby

3 Gestione Amici

3.1 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			
1. Inserisce il nickname del giocatore che vuole aggiungere tra gli amici			
Input		Valore	
nickname		Frank	
2. Clicca il tasto “Cerca”			
3. 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			
1. Inserisce il nickname del giocatore che vuole aggiungere tra gli amici			
Input		Valore	
nickname		Giulia	
2. Clicca il tasto “Cerca”			
3. Clicca il tasto “Aggiungi agli amici”			
Oracolo			
Errore: la richiesta di amicizia è già stata inviata			

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”			
3. Clicca il tasto “Aggiungi agli amici”			
Oracolo			
Corretto: la richiesta di amicizia è stata inviata con successo			