

3.2.1. Caso de Teste ID EUCB-01

Requisitos a Ser Testados

1. Captar a atenção do utilizador para o módulo;
2. Visualização do best score (Repouso);
3. Visualização da energia acumulada total (Repouso).

Passos para Execução de Teste em Ambiente Simulado

1. Correr o programa com uma entrada nula (simulando a bicicleta em repouso);
2. Verificar se, para esta entrada, é gerado o ecrã em modo de repouso;
3. Verificar se os valores de energia acumulada em um dia e um mês e a melhor pontuação obtida se mantêm corretos e os mesmos enquanto a entrada continuar nula.

Passos para Execução de Teste em Ambiente Real

1. Ligar o sistema;
2. Verificar se aparece o ecrã em modo de repouso com os devidos valores de energia acumulada em um dia e um mês, melhor pontuação obtida e algo que chame a atenção do utilizador;
3. Verificar também se, após um certo tempo definido sem ser utilizado, o ecrã passa a ser o de modo de repouso.

Resultados Esperados

Se os testes realizados apresentarem os resultados esperados, teremos um ecrã em modo de repouso que chama a atenção do utilizador e exibe valores corretos das energias acumuladas e da melhor pontuação obtida por um utilizador em uma tentativa.

Resultados Obtidos

Aprovado

Observações

3.2.2. Caso de Teste ID EUCB-02

Requisitos a Ser Testados

1. Visualização do best score (Atividade);
2. Visualização do live score.

Passos para Execução de Teste em Ambiente Simulado

1. Correr o programa e utilizar como entrada, valores aleatórios de voltagem (dentro da faixa que a bicicleta atinge);
2. Verificar se, para valores diferentes de zero, é gerado o ecrã em modo de atividade;
3. Verificar se o valor que o utilizador está a gerar (em tempo real) está a ser guardados de forma correta;
4. Verificar se a melhor pontuação de sempre se mantém a mesma (a não ser que o valor aleatório gerado ultrapasse o melhor valor de sempre).

Passos para Execução de Teste em Ambiente Real

1. Começar a pedalar
2. Verificar se o ecrã passa ao modo de atividade, a exibir o devido melhor valor de energia de sempre e o valor que o utilizador está a gerar, em tempo real.

Resultados Esperados

Se os testes realizados apresentarem os resultados esperados, teremos um ecrã em modo de atividade que apresenta os valores corretos da melhor pontuação de sempre e o valor que o utilizador está a gerar enquanto pedala.

Resultados Obtidos

Aprovado

Observações

Trocar nome do "Melhor Pontuação"

3.2.3. Caso de Teste ID EUCB-03

Requisitos a Ser Testados

1. Período de finalização de tarefa.

Passos para Execução de Teste em Ambiente Simulado

1. Correr o programa e utilizar como entrada valores aleatórios de voltagem (dentro da faixa que a bicicleta atinge);
2. Depois de parar de gerar valores aleatórios, verificar se é gerado o ecrã de transição.

Passos para Execução de Teste em Ambiente Real

1. Começar a pedalar e, após algum período, parar.
2. Verificar se aparece o ecrã de transição, a dizer que a pontuação do utilizador está a ser calculada.

Resultados Esperados

Se os testes realizados apresentarem os resultados esperados, teremos um ecrã de transição que informa o utilizador que o seu resultado está a ser calculado, com uma bicicleta que se move enquanto o software está carregando (loading bar). *conclui*

Resultados Obtidos

Aprovado

Observações

3.2.4. Caso de Teste ID EUCB-04 e EUCB-05

Requisitos a Ser Testados

1. Visualização do best score (Update best score);
2. Atualização ou não do best score overall;
3. Visualização do score do utilizador;
4. Visualização de estatísticas comparativas;
5. Visualização de um countdown para nova atividade;
6. Visualização da energia acumulada por atividade de utilizador;
7. Visualização da distância percorrida por atividade de utilizador;
8. Visualização de uma conversão energética por atividade de utilizador.

Passos para Execução de Teste em Ambiente Simulado

1. Correr o programa e utilizar como entrada, valores aleatórios de voltagem (dentro da faixa que a bicicleta atinge), havendo duas possibilidades de resultado: valor gerado foi o melhor de sempre – seguir para ponto 2, ou valor gerado não foi o melhor de sempre – seguir para ponto 3;
2. Verificar se o valor da melhor pontuação foi devidamente atualizado, assim como os respetivos valores de distância percorrida e energia acumulada no dia e no mês, a estatística comparativa de desempenho e um exemplo de conversão energética consoante energia gerada pelo utilizador;
3. Verificar se a melhor pontuação se mantém a mesma e a pontuação final do utilizador é atualizada, assim como os respetivos valores de distância percorrida e energia acumulada no dia e no mês, a estatística comparativa de desempenho e um exemplo de conversão energética consoante energia gerada pelo utilizador.

Passos para Execução de Teste em Ambiente Real

1. Começar a pedalar de forma a atingir a melhor pontuação;
2. Verificar se, após passar pelo ecrã de transição, aparece o ecrã de pós atividade a dizer que o utilizador obteve a melhor pontuação (assim como o seu valor), a distância percorrida, a energia acumulada no dia e no mês, estatística comparativa de desempenho e exemplo de conversão energética consoante energia gerada pelo utilizador;
3. Realizar a mesma atividade, porém sem atingir a melhor pontuação;

4. Verificar se aparece o ecrã de pós atividade com a pontuação obtida pelo utilizador, a melhor pontuação, a energia acumulada no dia e no mês, a distância percorrida, a estatística comparativa e o exemplo de conversão energética consoante a energia gerada pelo utilizador.

Resultados Esperados

Se os testes realizados apresentarem os resultados esperados, teremos um ecrã de pós atividade que mostrará os valores corretos da pontuação obtida, da melhor pontuação, da energia acumulada no dia e no mês, da distância percorrida, da estatística comparativa (caso o utilizador tenha obtido a melhor pontuação, aparecerá esta informação) e um exemplo coerente de conversão energética consoante a energia gerada pelo utilizador.

Resultados Obtidos

Aprovado

Observações

Melhor valor gerado durante a atividade não coincide com o valor obtido no final da atividade. Foi relembrado que o valor no final da atividade não é o best score e sim uma média, 2ª melhor solução para a apresentação.

Foi observado que não há tempo suficiente para ler toda a informação neste ecrã. Talvez seja interessante colocar mais tempo e um contador para que o utilizador saiba quanto tempo ainda tem para ler tudo (requisito 5).

Comparação estatística (quantos fizeram mesma pontuação que você) não funciona.

3.2.5. Caso de Teste ID EUCB-06

Requisitos a Ser Testados

1. Visualização do best score (Manutenção);
2. Visualização da energia acumulada total (Manutenção);
3. Visualização de uma mensagem/elemento de avaria;
4. Visualização de elemento de erro

Passos para Execução de Teste em Ambiente Simulado

1. Provocar propositadamente um erro no programa;
2. Verificar se é gerado o ecrã de manutenção;
3. Verificar se o valor da energia total acumulada no dia e no mês e a melhor pontuação de sempre se mantêm corretas.

Passos para Execução de Teste em Ambiente Real

1. Provocar propositadamente uma falha no software;
2. Verificar se aparece o ecrã de manutenção, com a energia total acumulada no dia e no mês, a melhor pontuação e uma mensagem, no rodapé, a dizer que o módulo está temporariamente em manutenção.

Resultados Esperados

Se os testes realizados apresentarem os resultados esperados, teremos um ecrã de manutenção que mostra os valores corretos de energia total acumulada no dia e no mês, o valor correto da melhor pontuação e uma mensagem de que o módulo está temporariamente em manutenção.

Resultados Obtidos

Observações

Alex disse que não tinha como testar