# Accepttest

Accepttestene laves med det formål at sørge for, at alle de stillede krav er opfyldt. De er udfærdiget i et tidligt stadie af projektet, således at de er direkte relaterede til de opstillede krav for projektet.

| Use Case | Test | Forventet resultat | Resultat | Godkendt / kommentar |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Use Case 1: **”Login”** | * Brugeren indstiller den korrekte kode ”00101010” på SW0 - SW7 * Brugeren trykker på den første trykknap fra venstre (KEY3) * Mens KEY3 trykkes, måles med et multimeter på [ikke-endnu specificeret pin] på DE2 boardet[[1]](#footnote-1) * Brugeren skubber SW0 - SW7 ned igen * Mens KEY3 trykkes, måles med et multimeter på [ikke-endnu specificeret pin] på DE2 boardet[[2]](#footnote-2) * Det testes visuelt på systemets PC-interface, hvorvidt brugeren er logget ind. | De ønskede pins på DE2-boardet er høj, når KEY3 trykkes ind.  Brugeren er logget på systemet |  |  |
| Use Case 1:  ”Login”  Undtagelse 1a | * Brugeren indstiller den forkerte kode ”11001100” på SW0 - SW7 * Brugeren trykker på den første trykknap fra venstre (KEY3) * Mens KEY3 trykkes, måles med et multimeter på [ikke-endnu specificeret pin] på DE2 boardet * Brugeren skubber SW0 - SW7 ned igen * Mens KEY3 trykkes, måles med et multimeter på [ikke-endnu specificeret pin] på DE2 boardet [[3]](#footnote-3) * Det testes visuelt på systemets PC-interface, hvorvidt brugeren er logget ind. | Den ønskede pin på DE2-boardet er konstant lav, når KEY3 trykkes, mens den forkerte kode er indtastet.  Brugeren logges IKKE på systemet. |  |  |
| Use Case 2:  **”Log off”** | * Brugeren trykker på ”Log Af” på systemets PC-interface * Systemets UI aflæses, hvorvidt der logges af systemet. - beskeden; ”Du er nu logget af” vises sammen med beskeden ”indtast kode for at logge ind”. | Brugeren logges af, og har ikke længere adgang til at styre systemets døre. |  |  |
| Use Case 3:  **”Toggle door”** | * Brugeren trykker på en ønsket dørs ”Toggle” knap * Der foretages en visuel test, om hvorvidt døren lukker - eller åbner. Alt efter dørens tidligere status. * Dørens status aflæses på systemets UI | Døren åbner/lukker på kortere tid end 4 sekunder.  Dørens status på UI skifter til ”Opening” eller ”Closing” |  |  |
| Use Case 4:  **”Open all doors”** | * Hav mindst 1 lukket dør * Systemets UI aflæses, og der noteres hvilke døre er lukkede * Brugeren trykker på knappen ”Open all doors” * Der foretages en visuel test om hvorvidt alle vedkommende døre åbner. * Dørenes status aflæses på systemets UI | Alle lukkede døre åbner.  Status for vedkommende døre ændres til ”Opening” på UI |  |  |
| Use Case 5:  **”Close all doors”** | * Hav mindst 1 åben dør * Systemets UI aflæses, og der noteres hvilke døre er åbne * Brugeren trykker på knappen ”Close all doors” * Der foretages en visuel test af, hvorvidt alle vedkommende døre lukker * Dørenes status på UI aflæses | Alle lukkede døre åbner  Status for vedkommende døre ændres til ”Closing” på UI |  |  |
| Use Case 6:  **”Get Status”** | * Systemet sættes op med computer, master µcontroller og slave µcontroller * ??????????????? |  |  |  |

1. Hvilken Pin der skal sende et ”ok-signal” er endnu ikke fastlagt [↑](#footnote-ref-1)
2. Hvilken Pin der skal sende et ”ok-signal” er endnu ikke fastlagt. [↑](#footnote-ref-2)
3. Hvilken Pin der skal sende et ”ok-signal” er endnu ikke fastlagt. [↑](#footnote-ref-3)