



RAPORT Z WYKONANYCH TESTÓW APLIKACJI STATKI (APLIKACJA KLIENT-SERWER)

1. Testowanie serwera

Lp.	Nazwa testowanego modułu	Ilość testów	Uwagi	Rodzaj testu	Wynik testu
1.	Wielokrotne tworzenia serwera gry	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
2.	wysyłaniu pojedynczych pakietów przez klienta	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
3.	naprzemienne wysyłanie komunikatów przez klientów (graczy)	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
4.	jednoczesne wysyłanie wielu komunikatów przez klientów (graczy)	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
5.	wymiana danych obrazowych, dźwiękowych w celu sprawdzenia wydajności aplikacji klient-serwer	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
6.	dołączanie gracza do rozgrywki	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny



2. Testowanie aplikacji – wpisywanie nazwy gracza

Lp.	Nazwa testowanego modułu	Ilość testów	Uwagi	Rodzaj testu	Wynik testu
1.	nie wpisanie nazwy w ogóle	30	Wpisanie nazwy gracza może odbyć się po połączeniu użytkowników	Wewnętrzny	+ pozytywny
2.	wpisywanie normalnej nazwy gracza (tzn. kilku znakowej do 10)	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
3.	wpisywanie bardzo długich nazw gracza (ponad 15 znaków i więcej)	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
4.	próba wpisania znaków specjalnych lub wartości liczbowych	30	Dopuszczone liczby, brak możliwości wpisania znaków specjalnych	Wewnętrzny	+ pozytywny



3. Testowanie aplikacji – rozpoczynanie rozgrywki

Lp.	Nazwa testowanego modułu	Ilość testów	Uwagi	Rodzaj testu	Wynik testu
1.	rozpoczynanie rozgrywki z wybranym awatarem i wpisaną nazwą gracza	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
2.	rozpoczynanie rozgrywki bez wpisania nazwy gracza	30	Komunikat nakazujący wpisanie nazwy gracza	Wewnętrzny	+ pozytywny
3.	dołączenie do serwera z podaniem odpowiedniego numeru ip	30	Nieemożliwe	Wewnętrzny	+ pozytywny
4.	wpisanie adresu ip z poza zakresu (nieodpowiedni adres)	30	Możliwe, ale nie połączy (łapie błąd)	Wewnętrzny	+ pozytywny
5.	dołączenie do serwera nie podając numeru ip	30	Nie połączy	Wewnętrzny	+ pozytywny
6.	dołączenie do serwera z podaniem błędnego numeru ip	30	Nie połączy	Wewnętrzny	+ pozytywny



4. Testowanie aplikacji – przygotowanie rozgrywki

Lp.	Nazwa testowanego modułu	Ilość testów	Uwagi	Rodzaj testu	Wynik testu
1.	rozmieszczanie statków losowe	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
2.	czyszczenie planszy po każdorazowym rozmieszczeniu, co drugie rozmieszczenie oraz co czwarte rozmieszczenie	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
3.	próba rozstawienia bez wyboru rodzaju statku	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
4.	wybranie rodzaju statku, po wcześniejszym wyczerpani u ilościowym danego rodzaju	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
5.	próba rozstawienia statku bez wyboru sposobu rozmieszczenia	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
6.	próba zaznaczenia dwóch sposobów rozmieszczenia	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny



Sky Games

7.	rozmieszczenie wszystkich statków ręcznie w odpowiednich odległościach	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
8.	próba rozmieszczenia statku na miejscu rozmieszczonego już statku	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
9.	rozmieszczenie części statków ręcznie w odpowiednich odległościach	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
10.	rozmieszczenie statków bez zachowania odległości na planszy	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+pozytywny



5. Testowanie aplikacji – prowadzenie rozgrywki

Lp.	Nazwa testowanego modułu	Ilość testów	Uwagi	Rodzaj testu	Wynik testu
1.	trafianie w pole przeciwnika poprzez kliknięcie myszką	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
2.	próba podwójnego trafienia w pole po chybionym strzale	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
3.	testowanie komunikatora z wysyłaniem bardzo długich wiadomości tekstowych	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
4.	testowanie komunikatora z wysyłaniem wielu gotowych komunikatów	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
5.	Testowanie komunikatora korzystając z gotowych komunikatów poprzez znaki specjalne	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
6.	Testowanie wysyłania komunikatów poprzez kliknięcie „entera”	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny



7.	próby kapitulacji w różnych turach rozgrywki	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
8.	proponowanie rewanżu	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
9.	przeglądanie wyników	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+ pozytywny
10.	opuszczenie gry	30	Brak uwag	Wewnętrzny	+pozytywny

6. Dodatkowe testy – badanie opinii publicznej

Testy zostały wykonane na grupie 10osobowej w różnym przedziale wiekowym, wyniki zgrupowane przedstawione poniżej:

Oceny w skali od 1 do 10,

Nazwa	Średnia ocena	Uwagi
Wygląd Graficznego Interfejsu Użytkownika	8,0	Brak uwag
Szybkość pracy aplikacji	8,0	Brak uwag
Czy aplikacja jest przyjazna dla użytkownika?	Tak	Brak uwag
Czy poleciłbyś/poleciłabyś aplikację znajomym?	Tak	Brak uwag
Czy jakiś element aplikacji jest nie do zaakceptowania?	Nie	Brak uwag
Ocena Ogólna	7,5	Brak uwag