TestCase Progetto LAN Ice Hockey

## Protocollo di test

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-001  REQ-1 | **Nome:** | Tutti gli elementi sommati creano una rappresentazione simile alla realtà |
| **Descrizione:** | Provare il gioco e controllare che tutti gli elementi assieme generino una specie di partita di hockey. | | |
| **Prerequisiti:** | TC-003 TC-004 TC-005 TC-006 TC-009 | | |
| **Procedura:** | Accedere al gioco in 4 o più e provare a fare una partita. | | |
| **Risultati attesi:** | Il gioco ricorda una partita di hockey. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-002  REQ-2 | **Nome:** | Nessun limite di giocatori |
| **Descrizione:** | Bisogna provare a giocare con diversi dispositivi in maniera da controllare che non ci siano limiti nelle persone che giocano. | | |
| **Prerequisiti:** | TC-001 | | |
| **Procedura:** | Collegheremo più dispostivi alla partita. | | |
| **Risultati attesi:** | Riusciremo a collegare tutti i dispositivi. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-003  REQ-3 | **Nome:** | Controllo collegamento in LAN |
| **Descrizione:** | Bisogna controllare che i telefoni collegati alla LAN dove si hosta una partita riescano a collegarsi e a giocare. | | |
| **Prerequisiti:** |  | | |
| **Procedura:** | Innanzitutto, bisogna collegarsi alla stessa rete, in seguito bisognerà accedere all’applicazione, bisognerà vedere sul PC host che si è aggiunto un nuovo giocatore e sul telefono saranno comparsi i controlli per muovere il giocatore. | | |
| **Risultati attesi:** | Sullo schermo sarà effettivamente comparso un giocatore nuovo. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-004  REQ-4 | **Nome:** | L’avatar risponde ai comandi del giocatore |
| **Descrizione:** | Bisogna essere sicuri che l’avatar segua le istruzioni dell’utente e non si muova casualmente all’interno del campo o che non stia fermo. | | |
| **Prerequisiti:** | TC-003 | | |
| **Procedura:** | Una volta collegati alla partita si proverà a fare un giro del campo magari facendo qualche zig zag per verificare che si muova correttamente. | | |
| **Risultati attesi:** | L’avatar segue i comandi del giocatore. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-005  REQ-5 | **Nome:** | Controllare che l’avatar possa tirare. |
| **Descrizione:** | Una volta che il giocatore ha premuto il tasto del tiro l’avatar deve lanciare in avanti il disco. | | |
| **Prerequisiti:** | TC-004 | | |
| **Procedura:** | Una volta fatto un giro di prova per controllare i comandi si recupera il disco e si preme il pulsante e il disco dovrebbe essere lanciato in avanti. | | |
| **Risultati attesi:** | Il disco parte effettivamente in avanti. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-006  REQ-6 | **Nome:** | Controllare che ci siano 2 squadre |
| **Descrizione:** | I giocatori una volta entrati in partita saranno assegnati automaticamente ad una squadra, quella con meno giocatori, le squadre sono 2, blu e rossi. Il giocatore potrà cambiare squadra a sua scelta. | | |
| **Prerequisiti:** | TC-003 | | |
| **Procedura:** | una volta collegati alla partita si vedranno giocatori blu e rossi, poi potrò cambiare squadra grazie a un pulsantino. | | |
| **Risultati attesi:** | Vedere 2 squadre una rossa e una blu. Cambiando squadra cambierà il mio colore. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-007  REQ-7 REQ-8 | **Nome:** | Controllare che il nome sia scelto dall’utente ma che non lo possa cambiare a partita in corso. |
| **Descrizione:** | Una volta collegati prima di essere creati si dovrà scegliere un nome, questo nome non potrà essere cambiato. | | |
| **Prerequisiti:** | TC-003 | | |
| **Procedura:** | Collegarsi, dovremmo vedere una schermata che ci chiede il nome. In seguito, non sarà presente nessuna opzione per farlo. | | |
| **Risultati attesi:** | Il nome inserito verrà memorizzato e verrà mostrato sopra l’avatar corrispondente. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-008  REQ-9 | **Nome:** | Controllare che nello schermo dell’host ci sia una classifica. |
| **Descrizione:** | Bisognerà guardare in alto a destra nello schermo dell’host per vedere che è presente la classifica dei top-scorer. | | |
| **Prerequisiti:** | TC-005  TC-007 | | |
| **Procedura:** | Entrando nella partita dovremo segnare per vedere comparire il nostro nome in classifica, se ciò accadrà vorrà dire che funziona correttamente. | | |
| **Risultati attesi:** | Il nome inserito inizialmente verrà inserito nella classifica con a fianco quanti gol ho fatto. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-009  REQ-10  REQ-11  REQ-12 | **Nome:** | Controllare che il campo venga visualizzato dall’alto sul monitor dell’host e che i giocatori sui loro schermi vedano solo il controller. |
| **Descrizione:** | Una volta collegati guarderemo lo schermino del telefono e vedremo i controlli, una volta guardato il monitor dell’host vedremo invece il campo visto dall’alto con i giocatori che si muovono. | | |
| **Prerequisiti:** | TC-003 | | |
| **Procedura:** | Collegarsi, dovremmo vedere una schermata che ci chiede il nome. In seguito, non sarà presente nessuna opzione per farlo. | | |
| **Risultati attesi:** | Il nome inserito verrà memorizzato e verrà mostrato sopra l’avatar corrispondente. | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-010  REQ-13 | **Nome:** | Partita infinita |
| **Descrizione:** | La partita terminerà solo quando l’host smetterà la sua attività | | |
| **Prerequisiti:** | TC-003 | | |
| **Procedura:** | Non è semplice da testare ma si può lasciare andare la partita per un po’ di tempo e vedere che non si ferma. | | |
| **Risultati attesi:** | Non sarà presente nessun timer, e la partita non si fermerà se non interrotta dall’host. | | |