|  |  |
| --- | --- |
| **Teszt az. 6 Dátum: 2021.11.29** | |
| **Tesztelő: Simonyák János Verzió: 1.0** | |
| **Teszt leírása** | |
| Online fiók létrehozásának tesztje. A teszt két, ugyanazon lokális hálózaton levő számítógépen zajlik, amelyek közül ez egyik a szerverszoftvert, a másik magát a játékot futtatja. | |
| **Előfeltétel** | |
| A teszt előfeltétele a meglévő, stabil internetkapcsolat, és hogy éppen ne legyen bejelentkezett felhasználó. | |
| **Teszt lépések** | |
| 1. A játék elindítása 2. A „Settings” menün belüli „Account” menün belül a „Register” gomb megnyomása 3. Szükséges adatok bevitele 4. Regisztráció elküldése | |
| **Paraméterek, beállítások** | |
| A két számítógép routeren keresztül csatlakozik egymáshoz, kábelesen.  A szerverszámítógépen nyitva van a 16520-as port.  A teszt build úgy lett konfigurálva, hogy a 192.168.100.101-es IP-címen csatlakozzon a szerverhez, a 16520-as porton.  A játéknak beállításaitól függetlenül kapcsolódnia kell a szerverhez. | |
| Szerverszámítógép   * IP-cím: 192.168.100.101 * OS: Debian 11.1 „*bullseye*” | Kliensszámítógép   * IP-cím: 192.168.100.102 * OS: Windows 10 Professional 21H2 |
| **Eredmények** | |
| Mind a kliensszoftver, mind a szerverszoftver az elvártak szerint működtek. | |
| **Elvárt eredmények** | |
| * A szerverszámítógép adatbázisában létrejön egy új bejegyzés az éppen létrehozni próbált fiókra. * A kliensszámítógép pozitív visszajelzést kap a fiók létrehozásáról, majd belépteti a játékost a szerverre. | |
| **Utó hatások** | |
| A játék online funkciói – például a más játékosok elleni harc – elérhetővé válnak. | |
| **Megjegyzések** | |
| A teszt nem veszi figyelembe, hogy létezik-e már a megadott adatokkal egyező adatokkal rendelkező felhasználói fiók, pusztán a szerver-kliens közötti kapcsolattal, és a kapott adatok feldolgozásával foglalkozik. | |
| **Teszt eredmény**   |  |  | | --- | --- | | **Átment** | **Bukott** | | |