

Testovacie scenáre – user interface								Avatar
Test ID	Popis	Očakávaný výsledok	Predpoklady	Kroky k vykonaniu požiadavky	Status	Dátum ukončenia	Tester	Komentáre
1	Vytvorenie kompletného okna pre prácu s Avatarom	Systém po stlačení tlačidla grafickej plochy pre Avatara otvorí nové okno s prvkami grafická plocha, na ktorú sa dajú premiestňovať grafické objekty z lišty, v ktorej sú zobrazené. Ďalej sa bude zobrazovať ovládaci panel obsahujúci tlačidlá potrebné pre ovládanie udalostí objektov na grafickej ploche	Systém korektné načítal všetky potrebné moduly	Stlačením tlačidla Avatar v panely aplikácii sa otvorí okno s požadovanými funkčnými prvkami na tvorbu Avatara	Passed	20.11.2015	Michal Rakovský	
2	Umiestňovanie grafických objektov na plátno	Systém umiestni grafické objekty z lišty objektov po interakcii užívateľom na grafickú plochu na náhodné pozície	Je k dispozícii grafická téma, obsahujúca grafické objekty a okno Avatar sa kompletne načítalo	Keď užívateľ klikne na požadovaný objekt v lište grafických objektov, tento objekt sa vytvorí ako nový objekt a systém mu nastaví súradnice z intervalu rozmerov grafickej plochy. Tento objekt sa zobrazí na plátne	Passed	20.11.2015	Michal Rakovský	
3	Posun, rotácia a zmena veľkosti grafických objektov na plátne	Systém umožňuje interaktívnu prácu s vytvorenými objektami na grafickej ploche. Zmení ich atribútov, ako sú súradnice, uhol, veľkosť	Na grafickej ploche sa nachádza grafický objekt a okno Avatar sa kompletne načítalo	Používateľ klikne na požadovaný grafický objekt na plátne, tento systém určí za označený, následne sa objektu sprístupní interaktívne rozhranie, ktoré zabezpečí prácu s jeho súradnicami, uhlom a veľkosťou pomocou udalostí riadených myšou, alebo iným zariadením umožňujúcim riadenie kurzora	Passed	20.11.2015	Michal Rakovský	
4	Vyčistenie grafickej plochy, odstraňovanie jednotlivých objektov	Systém pomocou prvkov ovládacieho panela grafickej plochy zabezpečí odstraňovanie grafických objektov jednotlivito a taktiež hromadne každý objekt, ktorý plátno obsahuje	Odstraňovanie objektov grafickej plochy z knižnice jabric.js zabezpečuje vhodné použitie tejto knižnice	Používateľ označí interakciou myši objekt grafickej plochy. Stlačením tlačidla pre jednotlivé mazanie objektov sa zmaže objekt, ktorý je systémom určený ako označený objekt. Ak používateľ zvolí tlačidlo pre vyčistenie plátna, systém vymaže akýkoľvek grafický objekt nachádzajúci sa na danom plátne	Passed	20.11.2015	Michal Rakovský	
5	Zmena úrovni vrstiev objektov na plátne	Systém umožňuje zmenu vrstvy daného objektu pomocou prvkov na ovládacom paneli grafickej plochy		Používateľ kliknutím myši označí grafický objekt na plátne, tento sa nastaví systémom za označený. Pomocou tlačidiel je možné upravovať úrovne jeho vrstvy a teda je možné nim prekryvať iné objekty, alebo ho iným objektom prekryť	Passed	20.11.2015	Michal Rakovský	
6	Uloženie grafických objektov Avatara do databázy	Systém uloží všetky grafické prvky v podobe serializácie objektov typu JSON do databázy	Grafické objekty splnili požiadavky na uloženie	Používateľ interakciou na tlačidlo uloženia Avatara pošle systému požiadavku. Systém následne prekontroluje plochu a jednotlivé objekty, ktoré po splnení požiadaviek serializuje do podoby JSON a následne odošle ORM modulom Sequelize na databázový server.	Passed	18.12.2015	Michal Rakovský	
7	Načítanie uloženého Avatara do grafickej plochy	Systém z databázy načíta serializované objekty, preloží ich do objektov grafickej plochy a následne zobrazí na grafickej ploche	V databáze sa nachádza aspoň jeden objekt Avatar pre daného používateľa	Používateľ zvolí zo zoznamu Avatarov kliknutím tlačidla myši, systém ho určí ako označený. Následne používateľ stlačením tlačidla pre načítanie Avatara odošle systému požiadavku, systém ju spracuje, deserializuje objekty z JSON do grafických objektov, ktoré následne vykreslí na plátno	Passed	18.12.2015	Michal Rakovský	
8	Úprava atribútov grafických objektov načítaného Avatara	Systém umožňuje upravovať uloženého Avatara rovnakými prvkami, ktoré využíva pri vytváraní Avatara	Avatar bol úspešne načítaný a grafické objekty sú vykreslené na plátne	Používateľ klikne na požadovaný grafický objekt na plátne, tento systém určí za označený, následne sa objektu sprístupní interaktívne rozhranie, ktoré zabezpečí prácu s jeho súradnicami, uhlom a veľkosťou pomocou udalostí riadených myšou, alebo iným zariadením umožňujúcim riadenie kurzora	Passed	18.12.2015	Michal Rakovský	
9	Načítanie grafickej témy pri tvorbe nového Avatara	Systém umožňuje tvorbu Avatara s využitím tém z databázy	V databáze sa nachádza aspoň jedna grafická téma	Používateľ si kliknutím myši zvolí danú tému, ktorú bude používať na vytváranie Avatara, systém ju určí ako označenú. Následným kliknutím na tlačidlo načítania témy ju systém načíta a otvorí okno s grafickou plochou, a ďalšími prvkami tohto okna a v lište grafickej témy sa nachádzajú objekty zvolenej témy	Passed	18.12.2015	Michal Rakovský	

Testovacie scenáre – admin interface								Avatar
Test ID	Popis	Očakávaný výsledok	Predpoklady	Kroky k vykonaniu požiadavky	Status	Dátum ukončenia	Tester	Komentáre
1	Načítanie okna pre administráciu - vytvorenie témy	Systém po stlačení tlačidla grafickej plochy pre administráciu otvorí nové okno s prvkami ktoré umožňujú nahrávanie obrázkových súborov, ďalej textové polia pre zvolenie názvu témy a i.	Systém korektné načítal všetky potrebné moduly	Administrátor po interakcii s položkou administrácia odošle systému požiadavku na vytvorenie okna pre administráciu. Toto okno sa zobrazí podľa požiadaviek	Passed	6.1.2016	Michal Rakovský	
2	Načítanie .png obrázkov k novej téme	Systém nahráva obrázky do pamäte, následne ich zobrazuje v zozname	Administrátorské okno bolo korektné načítané	Administrátor vloží obrázok do komponentu pre načítanie obrázkov. Systém tento obrázok spracuje a uloží do pamäte	Passed	6.1.2016	Michal Rakovský	
3	Uloženie témy do databázy	Systém ukladá objekty témy z pamäte do databázy	V pamäti systému sa nachádza dostatočný počet obrázkov	Administrátor kliknutím na tlačidlo nahratia témy odošle systému požiadavku na uloženie témy. Systém spracuje obrázky, uloží ich na disk a do databázy uloží cestu k téme a potrebné informácie ako názov, počet prvkov a i.	Passed	6.1.2016	Michal Rakovský	
4	Načítanie dostupných tém z databázy a ich zobrazenie v okne	Systém načíta z databázy témy, v administrátorskom okne zobrazí zoznam dostupných tém	V databáze sa nachádza aspoň jedna grafická téma	Administrátor po kliknutí myšou na tlačidlo načítania témy odošle systému požiadavku na načítanie tém, systém ich vypíše v novom okne	Passed	20.1.2016	Michal Rakovský	
5	Úprava a mazanie uložených tém v databáze	Systém načíta z databázy témy, v administrátorskom okne zobrazí informácie o téme a náhľady k obrázkom témy. Všetky tieto zobrazenia sú upravovateľné. V zozname tém pribudne možnosť mazania témy	V databáze sa nachádza aspoň jedna grafická téma, ktorá bola zvolá administrátorom na úpravu	Systém odpovie na výber témy otvorením okna, v ktorom sú zobrazené obrázky a informácie o téme, ktoré možno meniť. Obrázky je možné vymazávať a nahrávať nové. Tieto zmeny sa po stlačení tlačidla uložia aplikujú aj na disk, aj v databáze. Ak administrátor v zozname tém zvolí tému, kliknutí tlačidla na odstránenie systém túto tému odstráni z databázy a taktiež odstráni cel jej súborový priečinok na disku	Passed	20.1.2016	Michal Rakovský	