

Συγγραφέας: < <i>Project Genesis</i> >	Κωδικός: < <i>1/Project Genesis /1.0</i> >
Έγκριση: < <i>Κουτσουσίμος Βαγγέλης</i> >	Ημερομηνία: < <i>12-04-2013</i> >

< IT Creations >

< *Jungle WarriorZ – Project Genesis* >
Πλάνο Ελέγχου

Συγγραφέας: < <i>Project Genesis</i> >	Κωδικός: < <i>1/Project Genesis /1.0</i> >
Έγκριση: < <i>Κουτσουσίμος Βαγγέλης</i> >	Ημερομηνία: < <i>12-04-2013</i> >

Ιστορικό

Ημερομηνία	Έκδοση	Περιγραφή	Συγγραφέας
<12/04/2013>	< 1.0 >	< Ολοκλήρωση εγγράφου >	< Giannoutas >

Συγγραφέας: < <i>Project Genesis</i> >	Κωδικός: < <i>1/Project Genesis /1.0</i> >
Έγκριση: < <i>Κουτσουσίμος Βαγγέλης</i> >	Ημερομηνία: < <i>12-04-2013</i> >

Πίνακας Περιεχομένων

1. Εισαγωγή	4
1.1 Σκοπός	4
1.2 Στρατηγική Ελέγχου	4
1.3 Στοιχεία που πρόκειται να ελεγχθούν	4
1.4 Ορισμοί, Ακρωνύμια και Συντομογραφίες	4
1.5 Αναφορές	4
2. Περιπτώσεις Ελέγχου	5
2.1 Έναρξη SinglePlayer	5
2.2 Έναρξη Multi-Player για Host Game	6
2.3 Έναρξη Multi-Player για Join Game	7
2.4 Επιλογή Options	8
2.5 Επιλογή Credits	8
2.6 Επιλογή Exit	9

Συγγραφέας: < Project Genesis >	Κωδικός: < 1/Project Genesis /1.0 >
Έγκριση: < Κουτσουσίμος Βαγγέλης >	Ημερομηνία: < 12-04-2013>

1. Εισαγωγή

1.1 Σκοπός

Είναι ένα παιχνίδι το οποίο αναπτύσσεται στα πλαίσια του μαθήματος τεχνολογίας λογισμικού.

Στο πλάνο ελέγχου αναφέρουμε τις βασικές και εναλλακτικές ροές χρήσης που χρησιμοποιούνται στο συγκεκριμένο προϊόν λογισμικού.

1.2 Στρατηγική Ελέγχου

Ο έλεγχος Επικύρωσης (Validation Testing) που θα πραγματοποιηθεί αφορά Έλεγχο Συστήματος (System Testing). Η λειτουργικότητα του συστήματος θα διενεργηθεί με **περιπτώσεις ελέγχου** βασισμένες στις περιπτώσεις χρήσης του Εγγράφου Περιγραφής Απαιτήσεων Λογισμικού. Κατά συνέπεια πρόκειται για έλεγχο "μαύρου κουτιού" (black-box testing), δεδομένου ότι δεν απαιτείται γνώση της εσωτερικής σχεδίασης ή υλοποίησης του συστήματος.

1.3 Στοιχεία που πρόκειται να ελεγχθούν

Πρόκειται να ελεγχθούν όλες οι περιπτώσεις χρήσης που καταγράφονται στο Έγγραφο Περιγραφής Απαιτήσεων Λογισμικού. Αναλυτικά ελέγχεται η βασική ροή και μία εναλλακτική ροή των περιπτώσεων χρήσης.

1.4 Ορισμοί, Ακρωνύμια και Συντομογραφίες

Single Player : Είναι το παιχνίδι στο οποίο αναμένεται είσοδος μόνο από ένα παίκτη.

Multi-Player : Είναι το παιχνίδι στο οποίο αναμένεται είσοδος από δύο παίκτες.

Host Game : Η δημιουργία του server του παιχνιδιού

H/Y : Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές

Server : Ο H/Y που είναι η πηγή όλων των γεγονότων του παιχνιδιού.

Join Game : Η σύνδεση σε ένα server του παιχνιδιού.

1.5 Αναφορές

Έγγραφο Περιγραφής Απαιτήσεων Λογισμικού (ΕΠΑΛ): 1/Project Genesis/1.0

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗ: UML, ΑΡΧΕΣ, ΠΡΟΤΥΠΑ ΚΑΙ ΕΥΡΕΤΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ "Σύγγραμμα, ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ Ν. ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΙΟΥ, 2005, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΕΠΕ

Συγγραφέας: < Project Genesis >	Κωδικός: < 1/Project Genesis /1.0 >
Έγκριση: < Κουτσουσίμος Βαγγέλης >	Ημερομηνία: < 12-04-2013 >

2. Περιπτώσεις Ελέγχου

2.1 Έναρξη SinglePlayer

Περίπτωση Ελέγχου: TC<01>		
Στόχοι: <Έλεγχος κύριας ροής γεγονότων >		
Προσυνθήκες: Ο χρήστης είναι στην κύρια οθόνη	Είσοδος: Ο χρήστης διαλέγει την επιλογή SinglePlayer Ο χρήστης εισάγει nickname Ο χρήστης διαλέγει χαρακτήρα	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα: Το παιχνίδι ξεκινάει

Περίπτωση Ελέγχου: TC<01>		
Στόχοι: <Έλεγχος εναλλακτικής ροής γεγονότων>		
Προσυνθήκες: -	Είσοδος: Ο χρήστης δεν συμπληρώνει το πεδίο nickname	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα: Εμφανίζεται μήνυμα λάθους Ο χρήστης πρέπει να συμπληρώσει τα απαιτούμενα πεδία απ' την αρχή

Συγγραφέας: < Project Genesis >	Κωδικός: < 1/Project Genesis /1.0 >
Έγκριση: < Κουτσουσίμος Βαγγέλης >	Ημερομηνία: < 12-04-2013 >

2.2 Έναρξη Multi-Player για Host Game

Περίπτωση Ελέγχου: TC<02>		
Στόχοι: <Έλεγχος κύριας ροής γεγονότων>		
Προσυνθήκες: Ο χρήστης είναι στην κύρια οθόνη	Είσοδος: Ο χρήστης διαλέγει την επιλογή MultiPlayer Ο χρήστης διαλέγει την επιλογή Host Game Ο χρήστης εισάγει nickname Ο χρήστης διαλέγει χαρακτήρα Ο χρήστης πατάει το κουμπί Host	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα: Το σύστημα συνδέεται με τον server και περιμένει μέχρι να μπει ο αντίπαλος για να αρχίσει το παιχνίδι.

Περίπτωση Ελέγχου: TC<02>		
Στόχοι: <Έλεγχος εναλλακτικής ροής γεγονότων>		
Προσυνθήκες: -	Είσοδος: Ο χρήστης δεν συμπληρώνει το πεδίο nickname	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα: Το σύστημα δεν συνδέεται με τον server και εμφανίζει μήνυμα σφάλματος και επισήμανσης του λάθους. Ο χρήστης πρέπει να συμπληρώσει τα απαιτούμενα πεδία απ' την αρχή

Συγγραφέας: < Project Genesis >	Κωδικός: < I/Project Genesis /1.0 >
Έγκριση: < Κουτσουσίμος Βαγγέλης >	Ημερομηνία: < 12-04-2013>

2.3 Έναρξη Multi-Player για Join Game

Περίπτωση Ελέγχου: TC<03>		
Στόχοι: <Έλεγχος κύριας ροής γεγονότων>		
Προσυνθήκες: Ο χρήστης είναι στην κύρια οθόνη	Είσοδος: Ο χρήστης διαλέγει την επιλογή MultiPlayer Ο χρήστης διαλέγει την επιλογή Join Game Ο χρήστης εισάγει nickname Ο χρήστης διαλέγει χαρακτήρα Ο χρήστης πατάει το κουμπί Join	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα: Το σύστημα συνδέεται με τον server και αρχίζει το παιχνίδι.

Περίπτωση Ελέγχου: TC<02>		
Στόχοι: <Έλεγχος εναλλακτικής ροής γεγονότων>		
Προσυνθήκες: -	Είσοδος: Ο χρήστης δεν συμπληρώνει το πεδίο nickname	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα: Το σύστημα δεν συνδέεται με τον server και εμφανίζει μήνυμα σφάλματος και επισήμανσης του λάθους. Ο χρήστης πρέπει να συμπληρώσει τα απαιτούμενα πεδία απ' την αρχή

Συγγραφέας: < Project Genesis >	Κωδικός: < 1/Project Genesis /1.0 >
Έγκριση: < Κουτσουσίμος Βαγγέλης >	Ημερομηνία: < 12-04-2013>

2.4 Επιλογή Options

Περίπτωση Ελέγχου: TC<04>		
Στόχοι: <Έλεγχος κύριας ροής γεγονότων>		
Προσυνθήκες: Ο χρήστης είναι στην κύρια οθόνη	Είσοδος: Ο χρήστης διαλέγει την επιλογή Options. Ο χρήστης αλλάζει τις επιλογές ήχου ή χειρισμού.	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα: Αποθηκεύονται οι αλλαγές και ο χρήστης επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

Περίπτωση Ελέγχου: TC<04>		
Στόχοι: <Έλεγχος εναλλακτικής ροής γεγονότων>		
Προσυνθήκες: -	Είσοδος: Ο χρήστης διαλέγει την επιλογή Cancel.	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα: Ο χρήστης επιστρέφει στην αρχική οθόνη και οι αλλαγές δεν αποθηκεύονται.

2.5 Επιλογή Credits

Περίπτωση Ελέγχου: TC<05>		
Στόχοι: <Έλεγχος κύριας ροής γεγονότων>		
Προσυνθήκες: Ο χρήστης είναι στην κύρια οθόνη	Είσοδος: Ο χρήστης διαλέγει την επιλογή Credits.	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα: Εμφανίζεται η οθόνη με τα ονόματα των συντελεστών του παιχνιδιού.

Συγγραφέας: < <i>Project Genesis</i> >	Κωδικός: < <i>1/Project Genesis /1.0</i> >
Έγκριση: < <i>Κουτσουσίμος Βαγγέλης</i> >	Ημερομηνία: < <i>12-04-2013</i> >

2.6 Επιλογή Exit

Περίπτωση Ελέγχου: TC<06>		
Στόχοι: <Έλεγχος κύριας ροής γεγονότων>		
Προσυνθήκες: Ο χρήστης είναι στην κύρια οθόνη	Είσοδος: Ο χρήστης πατάει το κουμπί exit game	Αναμενόμενο Αποτέλεσμα: Το παιχνίδι τερματίζει.