

# Лабораторна 8

Тема: Проектування та створення тестових випадків (Test Cases)

Виконав:  
ст. гр. ПІ-14-1  
Гавриляк Д. Р.

# Мета роботи

Навчитися для тестових умов писати **test cases** з певним рівнем деталізації.

# Порядок виконання роботи

2.1. Підготовка до виконання роботи (попереднє ознайомлення з методичними вказівками до лабораторної роботи та опрацювання теоретичного матеріалу за конспектом лекцій)

2.2. Виконання завдання.

2.3. Захист роботи.




# Завдання

Специфікація до проекту “Tic Tac Toe Online”  
для середовища менеджменту проектів Redmine:

- перевірити, чи система знаходить опонента для користувача за допомогою функції швидкого пошуку “Quick Search” для гри онлайн.

# Test case в Redmine

## Test case #235

 Edit  Log time  Watch

### MultiPlayer\_opponents\_quickSearch

Added by [UserName LastName Admin](#) about 1 hour ago. Updated 2 minutes ago.

Status:	In Progress	Start date:	05/30/2017
Priority:	High	Due date:	06/02/2017
Assignee:	<a href="#">Wowa Wolodymyrowych</a>	% Done:	<div></div> 0%
Target version:	v. 1.0		
Sprint:	Sprint2		

### Description

Цей тест кейс перевіряє, що користувач може знайти випадкового опонента для гри онлайн за допомогою функції швидкого пошуку.

Step 1: Запустити додаток 'Tic-Tac-Toe Online'.

Step 2: Під'єднатись до мережі Інтернет.

Step 3: Ввійти за допомогою облікового запису в сервісі Google (кнопка "Sign In"). Ввести електронну пошту та пароль у відповідну форму.

Step 4: Вибрати режим "Multiplayer" у головному меню за допомогою однойменної кнопки.

Step 5: Вибрати режим "Online Battle" у меню режиму Multiplayer за допомогою однойменної кнопки.




Step 6: Вибрати функцію швидкого пошуку опонентів ("Quick Game").

Input data:

3. email=default\_user\_tic@gmail.com; password=qwerty1234tictactoe

Expected results:

1. Система запущена. Завантаження головного меню гри.
2. Підключення до мережі Інтернет.
3. Повідомлення про правильні логін та пароль. Поява нікнейму гравця (закріплений до облікового запису) у заголовку основного меню.
4. Меню режиму Multiplayer/
5. Меню режиму Online battle.
6. Видача повідомлення із ніком знайденого опонента. Система запускає матч. Гравець переходить на ігрове поле.

 [nick\\_name.jpg](#)  (136 KB)  [UserName LastName Admin](#), 05/30/2017 08:37 PM

# Додаток до Test case

Приклад вигляду головного меню після авторизації користувача

Your nickname  BITAЄМО  
dimaGoodPlayer 

VS.



Player1 vs. Player2



BATTLE



sign out

ONLINE BATTLE

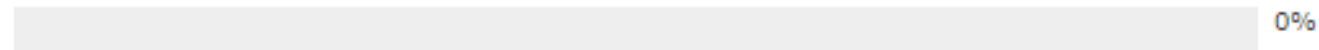


# Створена версія 'v. 1.0' для проекту в Redmine

**v. 1.0**

**Due in 4 days** (06/03/2017)

First version without global testing



1 issue (0 closed — 1 open)

Related issues

Test case #235: MultiPlayer\_opponents\_quickSearch

# Підготовка test case до тестування

Execution suite:	<input type="text" value="Tic Tac"/>
Version:	<input type="text" value="v. 1.0"/>
Environment:	<input type="text" value="Default"/>

- Tic Tac
  - 235-MultiPlayer\_opponents\_quickSearch

## Execution Info

### 235-MultiPlayer\_opponents\_quickSearch

#### Description:

Цей тест кейс перевіряє, що користувач може знайти випадкового опонента для гри онлайн за допомогою функції швидкого пошуку.

Step 1: Запустити додаток 'Tic-Tac-Toe Online'.

Step 2: Під'єднатись до мережі Інтернет.

Step 3: Ввійти за допомогою облікового запису в сервісі Google (кнопка "Sign In"). Ввести електронну пошту та пароль у відповідну форму.

Step 4: Вибрати режим "Multiplayer" у головному меню за допомогою однойменної кнопки.

Step 5: Вибрати режим "Online Battle" у меню режиму Multiplayer за допомогою однойменної кнопки.

Step 6: Вибрати функцію швидкого пошуку опонентів ("Quick Game").

#### Input data:

3. email=default\_user\_tic@gmail.com; password=qwerty1234tictactoe

#### Expected results:

1. Система запущена. Завантаження головного меню гри.

2. Підключення до мережі Інтернет.

3. Повідомлення про правильні логін та пароль. Поява нікнейму гравця (закріплений до облікового запису) у заголовку основного меню.

4. Меню режиму Multiplayer/

5. Меню режиму Online battle.

6. Видача повідомлення із ніком знайденого опонента. Система запускає матч. Гравець переходить на ігрове поле.

📎 nick\_name.jpg

#### Comment:

test passed

Result:

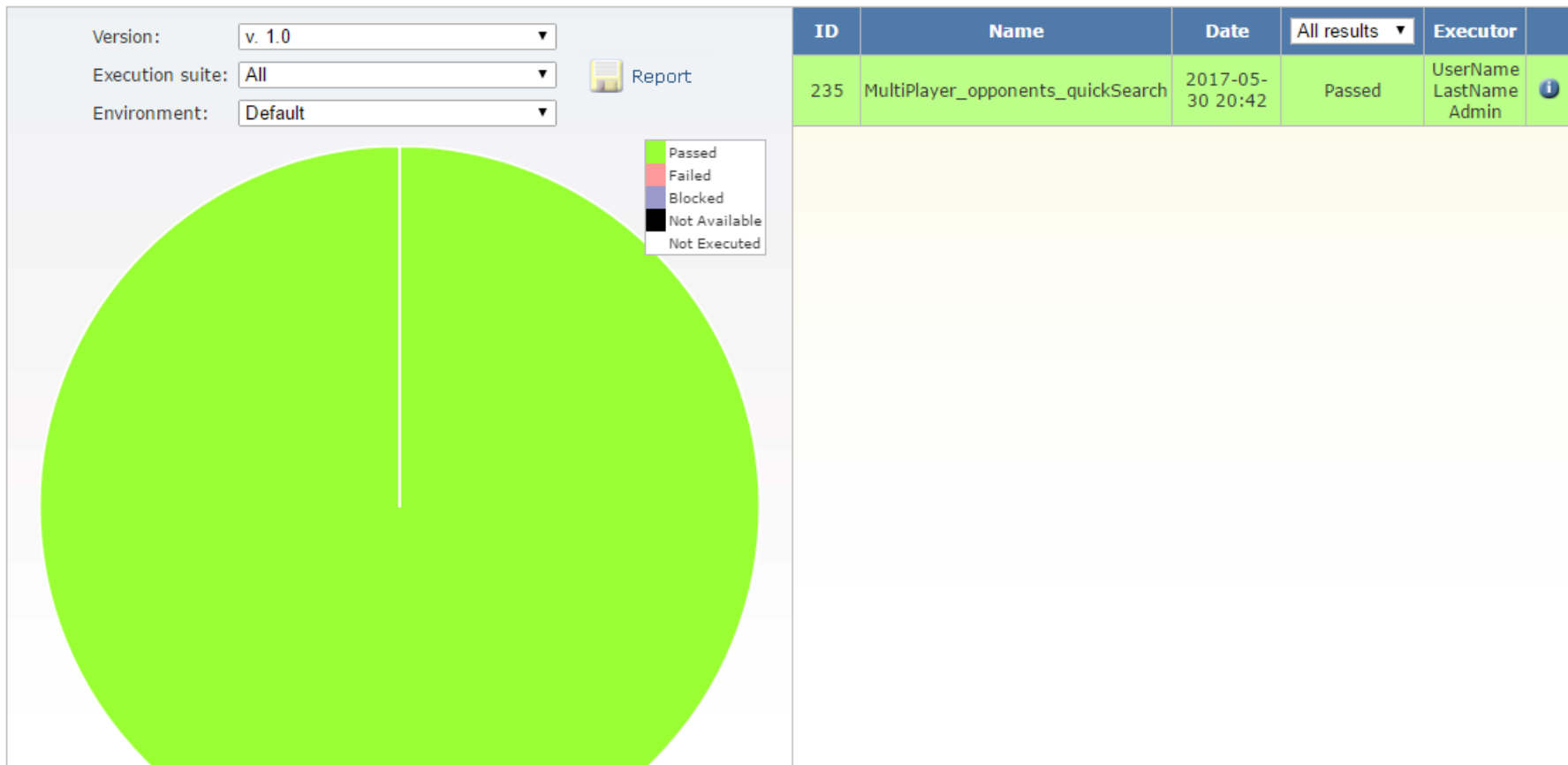


# Результати тестування (1)

## History

date	result	comments	executor	environment	version
30.05.2017 20:42:31	Passed	test passed	UserName LastName Admin	Default	v. 1.0
30.05.2017 20:09:55	Passed	test passed	UserName LastName Admin	Default	v. 1.0

# Результати тестування (2)



# Висновки

Виконуючи дану лабораторну роботу, ми навчилися для тестових умов писати test cases з певним рівнем деталізації.