PTS groep 3

Marouan – Redmar – Gijs – kevin – herman - kelvin

Testplan

FireEmblem PVP

Inhoudsopgave

[Versiebeheer 2](#_Toc495397420)

[Inleiding 3](#_Toc495397421)

[Testplan 4](#_Toc495397422)

[Doel van het testplan 4](#_Toc495397423)

[Verantwoording van wat er wel en niet getest wordt 4](#_Toc495397424)

[Wanneer wordt de software goedgekeurd? 4](#_Toc495397425)

[Test Cases 5](#_Toc495397426)

[Testmatrix 7](#_Toc495397427)

# Versiebeheer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Versie | Aanpassingen | Opmerkingen |
| 1.0 | Opstellen Testcases  Opstellen Testmatrix |  |
| 1.1 | Invullen testplan |  |

# Inleiding

In dit document staat het test rapport. In het test rapport staan onze test cases uitgelegd. Het is belangrijk dat onze applicatie voldoet aan de vooraf gestelde requirements.

In onze URS document hebben wij requirements opgesteld. Onze opdrachtgever heeft die requirements bekeken en goedgekeurd. In dit document testen wij of de applicatie voldoet aan de vooraf gestelde requirements.

# Testplan

## Doel van het testplan

Het doel van dit testplan is om onze software te verbeteren. Dit testplan levert een bijdrage naar het streven van topkwaliteit code. Zo kunnen wij met een testplan onze kwaliteitszorg goed beheren. Door dit testplan wordt iedereen die bij dit project betrokken is geïnformeerd over de aanpak en het gewilde resultaat. We gaan een bepaalde teststrategie aanhouden om het testen zo gestructureerd mogelijk te laten verlopen.

## Verantwoording van wat er wel en niet getest wordt

We vinden het zeer belangrijk dat onze Must haves uit de requirements als eerst getest worden. Deze zijn essentieel om door de eerste oplevering te komen. De should haves hebben de 2e prioriteit, de could haves de 3e, en de won’t haves worden niet getest.

Hierna kunnen we testen of het gehele systeem werkt naar behoren.

## Wanneer wordt de software goedgekeurd?

De software wordt goedgekeurd wanneer de software getest is en het actuele resultaat overeenkomt met het verwachte resultaat. Zo kunnen we bepalen of het systeem zich naar de eisen gedraagt. Ook wordt dan duidelijk hoe het systeem zich gedraagt qua performance, storingen en/of crashes. De gebruiksvriendelijkheid van het systeem wordt na de test ook duidelijker.

De applicatie wordt goedgekeurd als alle geïmplementeerde Must Haves en Should Haves uit de requirements passed zijn. Could Haves mogen failed zijn, ook al zijn ze geïmplementeerd.

# Test Cases

Elke test wordt uitgevoerd met de aanname dat de server en de cliënt beiden correct zijn opgestart.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Test ID | Case ID | Test | Verwachte resultaat | Geobserveerde resultaat | Akkoord |
| TLS1 | LS1  LS2  LS3  LS4 | Minimaal 3 gebruikers zullen de applicatie starten. Zij voeren een naam en en joinen de lobby. De eerste 2 gebruikers worden spelers en de derde en eventuele meerdere gebruikers zijn automatisch toeschouwers. Een speler verandert in de lobby de spelinstellingen. Vervolgens zullen de twee spelers zich op ready zetten, klikt er een speler op start game en wordt het spel gestart. | De game is opgestart met 2 spelers en 1 toeschouwer. De map wordt nu getoond. En ook de juiste spelinstellingen worden getoond. |  | Failed |
| TLS2 | LS1  LS2 | TLS1 wordt uitgevoerd, maar één van de spelers geeft zich niet als ‘ready’ aan. Vervolgens wordt er op start geklikt. | De game wordt niet opgestart, maar geeft een melding dat niet alle spelers ‘ready’ zijn. |  | Passed |
| TGS1 | GS1 | Wanneer het spel is gestart, selecteert de speler die aan de beurt is een karakter en klikt hierna op een vakje in de aangegeven reikwijdte van het karakter. | Het geselecteerde karakter wordt verplaatst naar het geselecteerde vakje. |  | Passed |
| TGS2 | GS1 | TGS1 wordt uitgevoerd, maar de speler verplaatst zijn karakter minder dan zijn maximale aantal bewegingspunten. Nu wordt TGS1 nogmaals uitgevoerd. | De speler kan zijn karakter nu nogmaals verplaatsen, de aangegeven reikwijdte is nu wel verkleind. |  | Passed |
| TGS3 | GS1 | TGS1 wordt uitgevoerd, maar de speler klikt ditmaal op een vakje buiten de reikwijdte van het karakter. | Het karakter wordt niet verplaatst en wordt gedeselecteerd. |  | Passed |
| TGS4 | GS1 | TGS1 wordt uitgevoerd door een speler die niet aan de beurt is. | Het karakter kan niet worden verplaatst. |  | Passed |
| TGS5 | GS1 | TGS1 wordt uitgevoerd, maar de speler selecteert nu een vakje waar het karakter niet geplaatst mag worden. | Het karakter wordt niet verplaatst en wordt gedeselecteerd. |  | Passed |
| TGS6 | GS1  GS2  GS3 | De speler verplaatst volgens TGS1 zijn karakter voor een karakter van de tegenstander. Nu selecteert de speler nogmaals zijn karakter en vervolgens het karakter die voor hem staat. De speler klikt nu op ‘end turn’. | Het karakter doet schade aan het karakter van de tegenstander gebaseerd op de aanvals- en verdedigingspunten. De speler eindigt de beurt, nu is de tegenstander aan de beurt. |  | Passed |
| TGS7 | GS1  GS2  GS3 | De speler voert TGS6 uit, maar de levenspunten van de tegenstander zijn nu minder dan de aanvalspunten van de speler. | Het karakter doet schade aan het karakter van de tegenstander. Deze wordt nu verwijderd en is niet meer zichtbaar in het spel. De speler eindigt de beurt, nu is de tegenstander aan de beurt. |  | Passed |
| TCS1 | LS1  CS1 | Een speler maakt een naam aan en joint de lobby. Vervolgens typt hij/zij in de chatbox en klikt op verstuur. | De getypte tekst plus naam worden weergegeven in de chatbox en is zichtbaar voor iedereen. |  | Passed |
| TCS2 | LS1  CS1  CS2 | TCS1 wordt uitgevoerd, maar de speler vult een vloekwoord in. | De getypte tekst plus naam worden weergegeven in de chatbox, maar de vloekwoorden zijn gecensureerd. |  | Passed |

# Testmatrix

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Test / REQ | LS1 | LS2 | LS3 | LS4 | GS1 | GS2 | GS3 | CS1 | CS2 |
| TLS1 | x | x | x | x |  |  |  |  |  |
| TLS2 |  | x | x |  |  |  |  |  |  |
| TGS1 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |
| TGS2 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |
| TGS3 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |
| TGS4 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |
| TGS5 |  |  |  |  | x |  |  |  |  |
| TGS6 |  |  |  |  | x | x | x |  |  |
| TGS7 |  |  |  |  | x | x | x |  |  |
| TCS1 | x |  |  |  |  |  |  | x |  |
| TCS2 | x |  |  |  |  |  |  | x | x |

# Conclusie

Opmerkingen met betrekking tot het resultaat:

Volgens de criteria uit bladzijde 4 van dit document kan de applicatie geaccepteerd worden.

Alle Testcases op één na zijn passed. De failed Testcase is in de requirements een Should Have. Deze requirement is in de huidige oplevering niet geïmplementeerd.

Resultaat van de acceptatietest: De applicatie wordt geaccepteerd.