

# SWEN2 Testen

Daan Hendriks

2165653

Avans Hogeschool

HBO Informatica

4-6-2020

## Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Grenswaarde analyse	3
Methode informatie	3
Test	3
Omschrijving	3
Pairwise testen	3
Procescyclus testen	4
Diagram	4
Methode informatie	5
Knooppunten tabel	5
Testgevallen	5
Testgeval 1	5
Testgeval 2	5
Testgeval 3	5
Testgeval 4	5

## Grenswaarde analyse

### Methode informatie

Code is te vinden in commit [9bf74f50203e5ee5651cc4deb92f2ed15b7636cf](https://github.com/nl-avans/vsoprj2-wordcrex/commit/9bf74f50203e5ee5651cc4deb92f2ed15b7636cf) bestand `nl.avans.vsoprj2.wordcrex.controls.scoreboard.RoundRow` regel 76 – 82.

**Let op!** De link kan alleen worden geopend als u bent ingelogd op GitHub. De repository staat op privé. U bent een paar weken geleden al uitgenodigd voor de repository.

### Test

	PlayerTwoWon	Tie	PlayerOneWon
<code>totalScorePlayerOne &lt;= totalScorePlayerTwo</code>	1	1	0
<code>totalScorePlayerOne &lt; totalScorePlayerTwo</code>	1	0	0
<code>totalScorePlayerOne == totalScorePlayerTwo</code>	0	1	0
<code>totalScorePlayerOne != totalScorePlayerTwo</code>	1	0	1
<code>totalScorePlayerOne &gt;= totalScorePlayerTwo</code>	0	1	1
<code>totalScorePlayerOne &gt; totalScorePlayerTwo</code>	0	0	1
Lichte controle		X	X
Normale controle	X	X	X

De lichte variant maakt geen onderscheid tussen niet gelijk aan en groter dan en kleiner of gelijk aan en gelijk aan. Als er per ongeluk een van deze operators is gebruikt kan er een heel andere uitkomst uitkomen dan de bedoeling is.

### Omschrijving

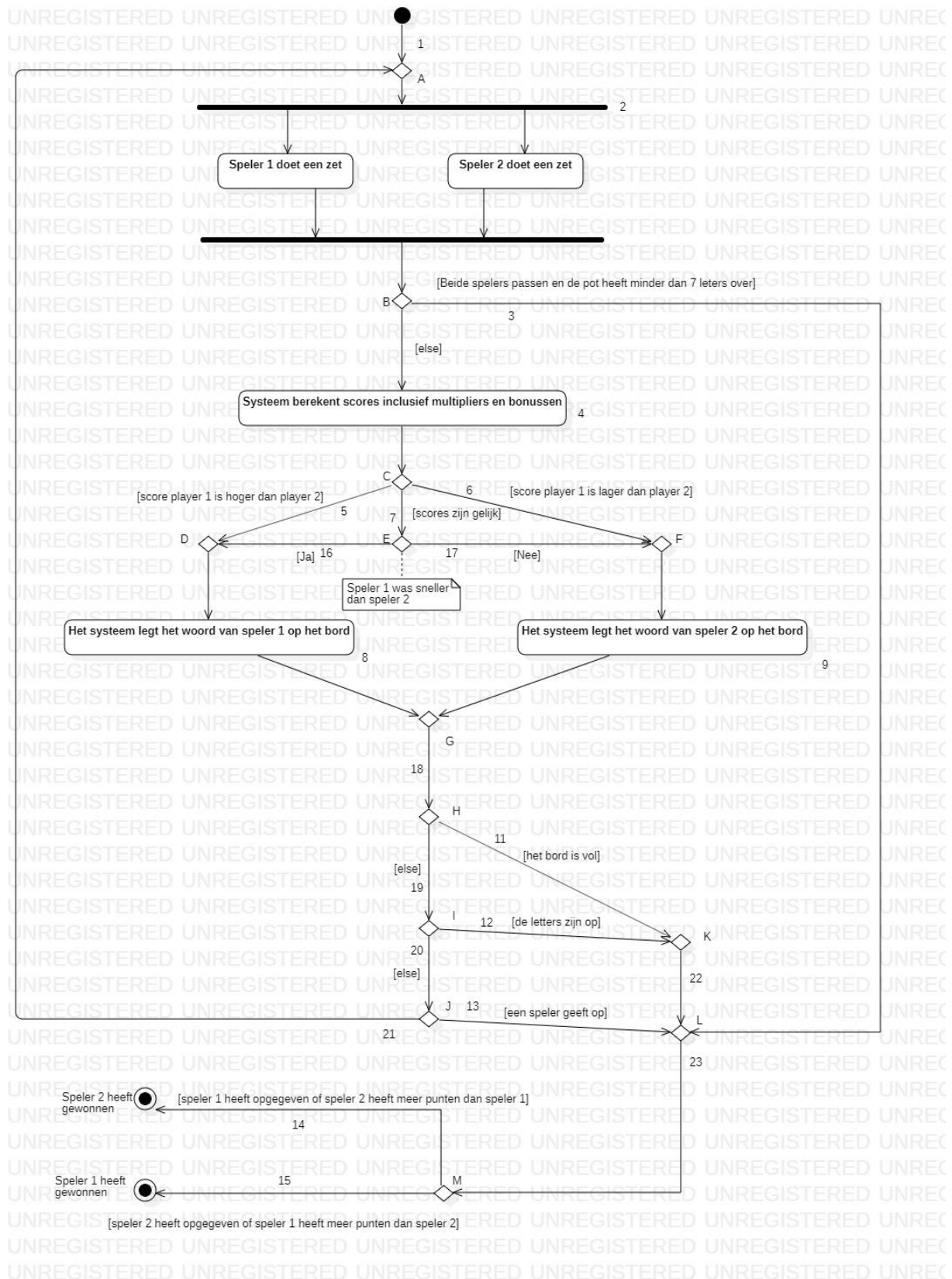
Bij het bepalen wie de winnaar is per regel op het scorebord wordt gekeken naar de score. De speler met de hoogste score heeft de ronde gewonnen. Hier wordt getest of de operator die wordt gebruikt in de code wel klopt bij de logica die hierachter hangt.

### Pairwise testen

Bij het pairwise testen is het de bedoeling een test te schrijven voor code waarin meerdere parameters met een gelimiteerd aantal opties bepalen wat de code gaat doen. In ons project WordCrex wordt geen gebruik gemaakt van stukken code waarin meerdere parameters staan met een gelimiteerd aantal opties zoals enumeraties. Om deze reden is het pairwise testen in het project WordCrex niet mogelijk.

## Procescyclus testen

## Diagram



## Methode informatie

Code is te vinden in commit [ef6d3d0aa0bc57cebca626237aee02ced508c821](https://github.com/ef6d3d0aa0bc57cebca626237aee02ced508c821) bestand  
nl.avans.vsoprj2.wordcrex.controllers.game.BoardController

## Knooppunten tabel

Knooppunt	Inkomend	Uitgaand	Combinaties
A	1, 21	2	1-2, 21-2
B	2	3, 4	2-3, 2-4
C	4	5, 6, 7	4-5, 4-6, 4-7
D	5, 16	8	5-8, 16-8
E	7	16, 17	7-16, 7-17
F	6, 17	9	6-9, 17-9
G	8, 9	18	8-18, 9-18
H	18	11, 19	18-11, 18-19
I	19	12, 20	19-12, 19-20
J	20	13, 21	20-13, 20-21
K	11, 12	22	11-22, 12-22
L	3, 13, 22	23	3-23, 13-23, 22-23
M	23	14, 15	23-14, 23-15

## Testgevallen

## Testgeval 1

**Volgorde:** 1-2-4-5-8-18-19-20-21-2-3-23-15

**Omschrijving:**

Spelers doen hun zet. Een nieuwe ronde start. Beide spelers passen en er zijn minder dan 7 letters over en het spel wordt beëindigd.

## Testgeval 2

**Volgorde:** 1-2-4-6-9-18-11-22-23-15

**Omschrijving:**

Spelers doen hun zet en het bord is vol. Het spel wordt beëindigd en de winnaar geselecteerd.

## Testgeval 3

**Volgorde:** 1-2-4-7-16-8-18-19-12-22-23-14

**Omschrijving:**

Spelers doen hun zet en hebben een gelijke score. De snelste wint. Hierna zijn de letters op en wordt het spel beëindigd en de winnaar geselecteerd.

## Testgeval 4

**Volgorde:** 1-2-4-7-17-9-18-19-20-13-23-15

**Omschrijving:**

Spelers doen hun zet en hebben een gelijke score. Echter besluit een van de spelers om op te geven. Het spel wordt beëindigd en de persoon die opgaf heeft verloren.