SWEN2 Assessment

Week 3: Testen



Naam: Lars Rijnen

Student nummer: 2165562

School: Avans Hogeschool

Opleiding: Informatica

Datum: 4-juni-2020

Introductie

In dit document ga ik aan de slag met verschillende testtechnieken. Deze testen worden uitgevoerd op basis van de applicatie vanuit het vak projecten. Deze document is vanuit opdracht van de course Software Engineering 2. De testtechnieken die we gaan toepassing in dit document zijn grenswaarde analyse, pairwise testing en procescyclus.

Inhoudsopgave

Introductie	2
Inhoudsopgave	3
Grenswaarde analyse	4
Methode informatie	4
Test informatie	4
Test resultaten	4
Conclusie	4
Pairwise testing	5
Procescyclus testen	6
Methode informatie	6
Diagram	6
Test resultaten	6
Testgevallen	7
Test1	7
Test2	7
Test3	7

Grenswaarde analyse

Methode informatie

Class: controllers/game/BoardController

Methode: giveNewLetterInHand()

Line: 503 - 509Branch: develop

Commit: 96f536292a3ef49a8a2e338f41fbc889ee7f0a5e

Permalink: https://github.com/daanh432/Avans-

VSOPRJ2/blob/96f536292a3ef49a8a2e338f41fbc889ee7f0a5e/src/main/java/nl/ava

ns/vsoprj2/wordcrex/controllers/game/BoardController.java#L503

Test informatie

Nadat allebei de spelers in een potje gepast hebben, wordt de functie giveNewLettersInHand() aangeroepen. Binnen deze functie wordt een belangrijke beslissing gemaakt. Als het aantal letters in de pot en in de hand samen minder is dan zeven, dan moet het potje beëindigd worden. Deze check is ervoor verantwoordelijk dat beide spelers niet blijven passen en steeds de zelfde letters blijven ontvangen.

Test resultaten

	6	7	8
This.game.getAmountOfPoolLetters >= 7	0	1	1
This.game.getAmountOfPoolLetters > 7	0	0	1
This.game.getAmountOfPoolLetters <= 7	1	1	0
This.game.getAmountOfPoolLetters < 7	1	0	0
This.game.getAmountOfPoolLetters == 7	0	1	0
This.game.getAmountOfPoolLetters != 7	1	0	1
Lichte variant		х	х
Normale variant	Х	х	Х

Conclusie

Uiteindelijk is het dus dat <= de juiste operator wanneer het getal 7. We hadden ook kunnen kiezen voor < operator maar dan moest het getal 8 worden. Ik vind de huidige operator beter want dat ziet er ook beter uit. Als je kijkt naar de test resultaten hier boven zie je ook dat alleen <= de juiste resultaten heeft 1, 1, 0. Bij deze test zou ik kiezen voor de Normale variant dit omdat ik wil werken met een <= operator en dan wil je alle drie van de dingen wel aftesten.

Pairwise testing

Bij pairwise testing is het de bedoeling om meerdere parameters te kunnen testen op tekst basis bijvoorbeeld meerdere enums. In het project dat wij als groep hebben gemaakt komt geen stuk code vinden waar meerderde parameters aan de orde zijn. Daarom kan ik geen pairwise testing test uitvoeren op dit project. Dit is ook in twee meetings uitgebreid besproken met de docent Eric Kuijpers.

Procescyclus testen

Methode informatie

Class: controllers/SettingsController

Branch: develop

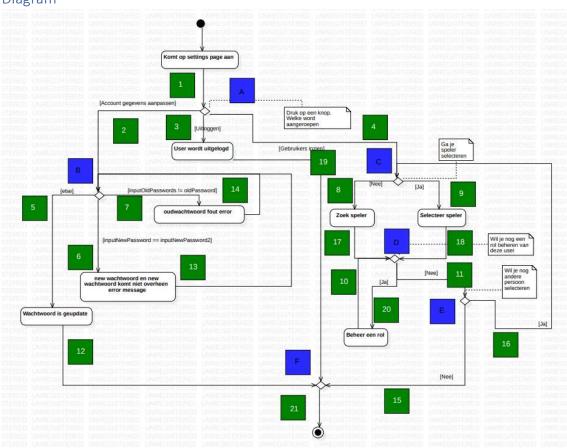
Commit: 96f536292a3ef49a8a2e338f41fbc889ee7f0a5e

Permalink: https://github.com/daanh432/Avans-

VSOPRJ2/blob/96f536292a3ef49a8a2e338f41fbc889ee7f0a5e/src/main/java/nl/ava

ns/vsoprj2/wordcrex/controllers/SettingsController.java#L1

Diagram



Test resultaten

Knooppunt	Inkomend	Uitgaand	Combinaties
Α	1	2, 3, 4	1-2, 1-3, 1-4
В	2, 13	5, 6, 7	2-5, 2-6, 2-7, 13-5, 13-
			6, 13-7
С	4, 16	8, 9	4-8, 4-9, 16-8, 16-9
D	17, 18, 10	11, 20	17-11, 17-20, 18-11,
			18-20, 10-11, 10-20
E	11	15, 16	11-15, 11-16
F	12, 15, 19	21	12-21, 15-21, 19-21

Testgevallen

Test1

Stappen volgorde:

1-2-6-13-7-14-5-12-21

Stappen beschrijving:

Hierin ga je de functionaliteit testen of je een wachtwoord kan wijzigen. Er word getest wanneer er foute input gegeven worden en het daadwerkelijke update van je wachtwoord.

Test2

Stappen volgorde:

1-3-19-21

Stappen beschrijving:

In deze test ga je testen of de uit loggen functionaliteit werkt.

Test3

Stappen volgorde:

1-4-8-17-20-10-11-16-9-18-11-15-21

Stappen beschrijving:

Binnen deze test gaan we kijken of de rollen van personen veranderd kan worden. Je zoekt eerst een persoon op en vervolgens ga je zijn rollen beheren.