A thick dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow-shaped banner points to the right from this bar, containing the date '3-6-2020'. In the bottom-left corner, there are several thin, curved lines in dark blue and light grey.

3-6-2020

SWEN2 Testen

WordCrex

Max van de Vossenberg - 2165096
AVANS HOGESCHOOL | HBO INFORMATICA

Inhoud

Grenswaarde analyse	2
Uitleg code.....	2
Beschrijving functie	2
Pairwise testing	3
Procescyclus testen	4
Diagram	4
Code Informatie.....	4
Knooppunten tabel.....	6
Testgevallen.....	6
Testgeval 1.....	6
Testgeval 2.....	6

Grenswaarde analyse

Uitleg code

Om de geteste code te zien moet je er eerst voor zorgen dat je ingelogd bent in GitHub en dat je toegang hebt tot de repository. Nadat je dit hebt gedaan gebruik dan op de volgende link:

<https://github.com/daanh432/Avans->

[VSOPRJ2/blob/ef6d3d0aa0bc57cebca626237aee02ced508c821/src/main/java/nl/avans/vsoprj2/wordcrex/controllers/game/BoardController.java#L123](https://github.com/daanh432/Avans-VSOPRJ2/blob/ef6d3d0aa0bc57cebca626237aee02ced508c821/src/main/java/nl/avans/vsoprj2/wordcrex/controllers/game/BoardController.java#L123)

Het gaat om de code vanaf regel 123 t/m 131.

Beschrijving functie

Om te bepalen wie het spel gewonnen heeft moet de totale score van de eerste en tweede speler vergeleken worden met elkaar. De persoon die de hoogste score heeft wint het spel.

	Speler 1 wint	Gelijk	Speler 2 wint
Speler 1 score >= Speler 2 score	1	1	0
Speler 1 score > Speler 2 score	1	0	0
Speler 1 score <= Speler 2 score	0	1	1
Speler 1 score < Speler 2 score	0	0	1
Speler 1 score == Speler 2 score	0	1	0
Speler 1 score != Speler 2 score	1	0	1
Lichte variant	x		x
Normale variant	x	x	x

In de code is de lichte variant toegepast. Er kan dus geen onderscheid worden gemaakt het winnen van een speler en gelijk spel. Het zou misschien beter zijn als je de normale variant toepast. De kans is klein dat de spelers dezelfde scores hebben maar de kans is wel aanwezig.

Pairwise testing

Bij pairwise testing is het de bedoeling dat je de verschillende uitkomsten van vastgestelde parameters gaat testen, deze parameters zijn gelimiteerd tot een aantal opties (voorbeeld enumeraties). In het project WordCrex wordt hier geen gebruik van gemaakt, daarom is het niet mogelijk om een pairwise test uit te voeren.

Procescyclus testen

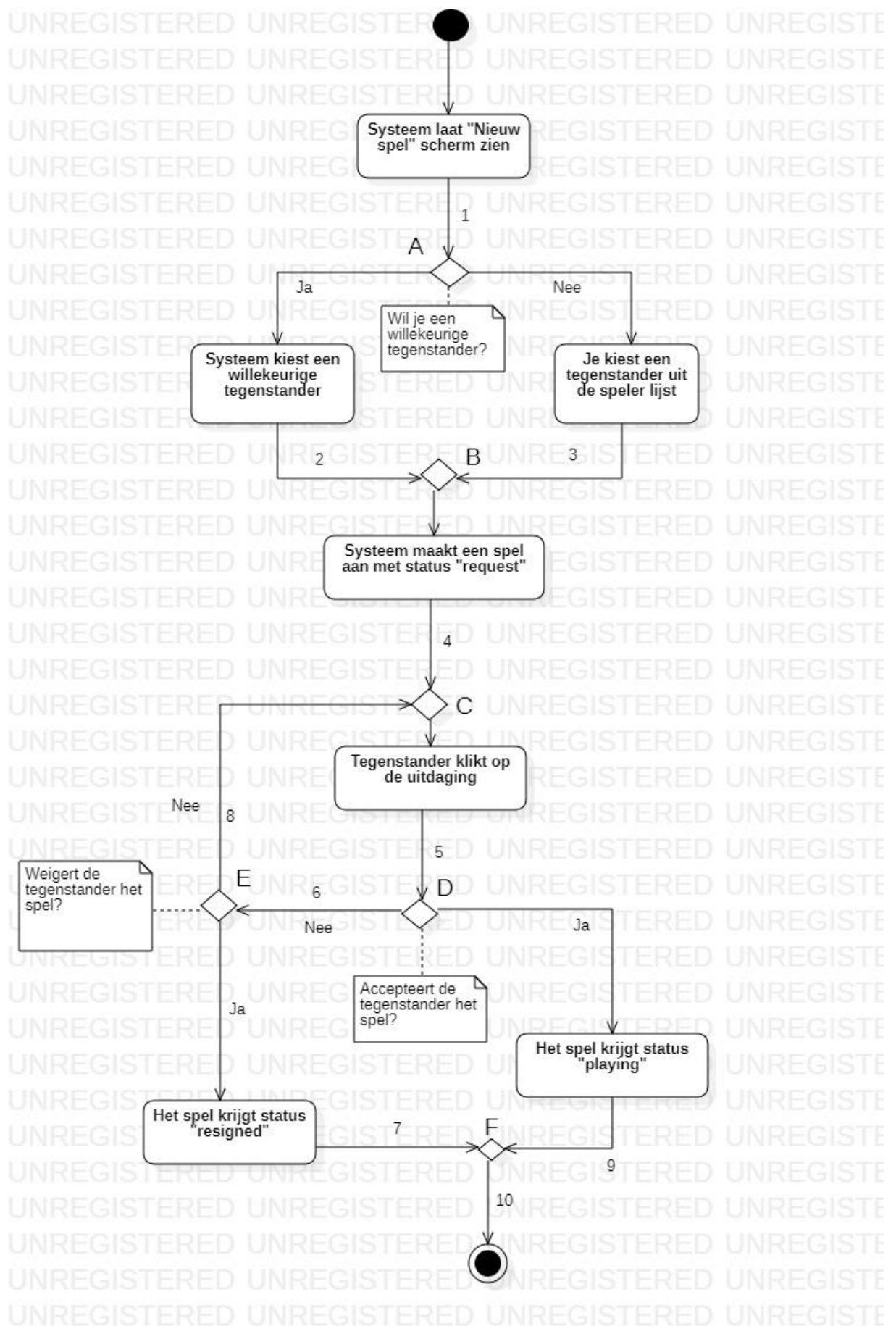
Diagram

Ik ga voor deze test de functie gebruiken waarmee een nieuw spel kan worden aangemaakt en het accepteren of weigeren van dit nieuwe spel. Een afbeelding van het diagram is te zien op de volgende pagina.

Code Informatie

Deze functionaliteit is verdeeld in de volgende klassen/methodes:

- NewController.java – createGameRequest.
 - <https://github.com/daanh432/Avans-VSOPRJ2/blob/4d566e3a500565b2e54f86c0e3eba3eaf33c21a1/src/main/java/nl/avans/vsoprj2/wordcrex/controllers/game/NewController.java#L87>
- GameController.java – gameRequest
 - <https://github.com/daanh432/Avans-VSOPRJ2/blob/4d566e3a500565b2e54f86c0e3eba3eaf33c21a1/src/main/java/nl/avans/vsoprj2/wordcrex/controllers/GamesController.java#L85>



Knooppunten tabel

Beslispunt	In	Uit	Pad combinaties
A	1	2 3	1-2; 1-3;
B	2 3	4	2-4; 3-4;
C	4 8	5	4-5; 8-5;
D	5	6 9	5-6; 5-9;
E	6	7 8	6-7; 6-8;
F	7 9	10	7-10; 9-10;

Testgevallen

Testgeval 1

Volgorde

1-3-4-5-9-10

Omschrijving

Je kiest zelf een tegenstander. De tegenstander klikt op de uitnodiging en accepteert hem vervolgens.

Testgeval 2

Volgorde

1-3-4-5-6-8-5-6-7-10

Omschrijving

Je laat het systeem een tegenstander voor je uitkiezen. De tegenstander klikt op de uitnodiging en klikt vervolgens op annuleren. De tegenstander klikt opnieuw op de uitnodiging en weigert hem vervolgens.