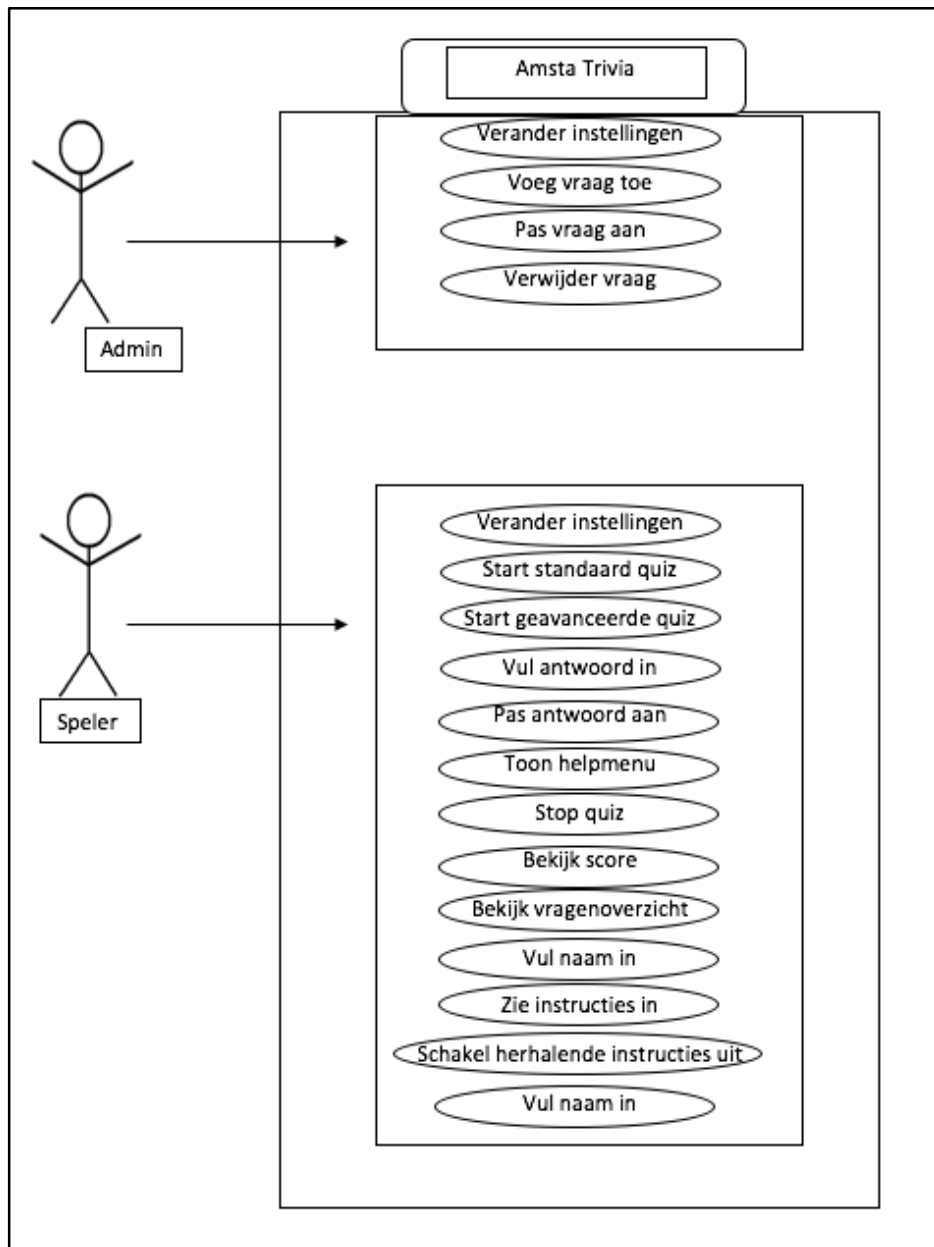


Testrapport AMS09

Use case diagram



Testcases

Use Case ID	1
Test case naam:	Beantwoord een vraag
Beschrijving:	Beantwoord een vraag in de Quiz
Voorwaarde:	Applicatie loopt, Quiz is gestart
Stappen:	<ol style="list-style-type: none">1. Systeem biedt een vraag aan met optionele antwoorden.2. Speler kiest een antwoord.3. Speler drukt op de knop "Volgende"
Verwachte resultaat:	De vraag is beantwoord en de score van de vraag wordt opgeteld bij de score.

Use Case ID	2
Test case naam:	Stop de Quiz
Beschrijving:	Stopt de quiz en brengt je naar het hoofdmenu van Speler.
Voorwaarde:	Applicatie loopt, Quiz is gestart
Stappen:	<ol style="list-style-type: none">1. Speler selecteert "Stop quiz".2. Pop up verschijnt en Speler selecteert "Ja".3. Systeem toont het Hoofdmenu van Speler.
Verwachte resultaat:	Systeem brengt je naar Hoofdmenu van Speler.

Use Case ID	3
Test case naam:	Toon het Hoofdmenu
Beschrijving:	Toont het hoofdmenu
Voorwaarde:	Applicatie is opgestart
Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Speler kiest optie hoofdmenu 2. Systeem toont een scherm met buttons om de quiz snel te starten, of de quiz op te zetten, of de spelinstructies in te zien.
Verwachte resultaat:	Speler komt op hoofdmenu terecht.

Use Case ID	4
Test case naam:	Toon admin menu
Gerelateerde Use Cases:	Toon menu van admin
Beschrijving:	Toont een menu voor admin
Voorwaarde:	Applicatie is opgestart en is bij het hoofdmenu van de admin.
Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kies in splash screen voor "Admin". 2. Systeem toont een menu van admin
Verwachte resultaat:	Het admin menu wordt getoond nadat er op het splashscreen op admin is gedrukt

Use Case ID:	5
Test case naam:	Start standaardquiz
Beschrijving:	De quiz gaat starten
Voorwaarde:	Applicatie is gestart en de view hoofdmenu is ingeladen.
Stappen:	1. Speler start de quiz
Verwachte resultaat:	Quiz is gestart, Systeem heeft de componenten ingeladen en de view is ingeladen.

Use Case ID:	6
Test case naam:	Start geavanceerd quiz
Beschrijving:	De quiz start met zelf gekozen instellingen.
Voorwaarde:	De applicatie is opgestart en de view hoofdmenu is ingeladen.
Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Speler opent het spel opzetten menu. 2. Speler kiest voor start spel .
Verwachte resultaat:	Quiz is gestart en de vragen, antwoorden en timers zijn ingeladen.

Use Case ID:	7
Test case naam:	Antwoord aanpassen
Beschrijving:	Het antwoord kan worden aangepast. De keuzes zijn A,B,C en D
Voorwaarde:	De applicatie is gestart. Het spel is begonnen. Vraag 1 is ingeladen. De timer is niet om.
Stappen:	1. Speler drukt op Bijv. antwoord A. 2. Speler drukt op volgende. 3. Speler drukt op vorige. 4. Speler past het antwoord aan in bijv. B
Verwachte resultaat:	Het antwoord is aangepast.

Use Case ID:	8
Test case naam:	Toon Help menu
Beschrijving:	Het help menu wordt getoond.
Voorwaarde:	De applicatie is gestart. Applicatie bevindt zich in het hoofdmenu.
Stappen:	1. Speler drukt op de 'Help' button.
Verwachte resultaat:	Een scherm verschijnt met uitleg over de applicatie.

Use Case ID:	9
Test case naam:	Stop trivia
Beschrijving:	Het spel kan gestopt worden.
Voorwaarde:	De applicatie is gestart. De view Hoofdmenu is ingeladen.
Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Speler start het spel 2. Speler drukt op hoofdmenu 3. Speler drukt op Afsluiten. 4. Systeem geeft een popup weet u het zeker? ja/nee 5. Speler drukt op ja.
Verwachte resultaat:	De applicatie is afgesloten

Use Case ID:	10
Test case naam:	Timer uitzetten
Beschrijving:	Een quiz starten zonder timer.
Voorwaarde:	De applicatie is opgestart en de view hoofdmenu is geladen.
Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Speler opent het spel opzetten menu. 2. Speler kiest bij "wilt u een timer gebruiken?": Nee. 3. Speler kiest voor start spel.
Verwachte resultaat:	Quiz is gestart en de timer is niet geladen.

Use Case ID:	11
Test case naam:	Score zien
Beschrijving:	High score scherm verschijnt na naaminvoering of nadat de quiz klaar is.
Voorwaarde:	De applicatie is opgestart en de quiz is beeindigt.
Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Volgende selecteren na naaminvoering of na quiz klaar view nee selecteren 2. Toont scherm met de volgende gegevens: Ranknummer, Vragen goed, Vragen fout, Naam, datum, Tijd, Score percentage.
Verwachte resultaat:	Score kan gezien worden in de highscore lijst met Ranknummer, Vragen goed, Vragen fout, Naam, datum, Tijd, Score percentage.

Use Case ID:	12
Test case naam:	Invullen naam
Beschrijving:	Het invullen van een naam voor bij de highscores na de quiz door middel van buttons.
Voorwaarde:	Applicatie is opgestart, Quiz is geeindigt
Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Speler drukt op alle buttons. Backspace werkt ook. 2. Letters komen in tekstvak terecht. 3. Selecteert volgende en komt bij highscore scherm terecht.
Verwachte resultaat:	Als de naam is ingevuld en als er op volgende gedrukt is dat het highscore scherm dan verschijnt

Use Case ID:	13
Test case naam:	Instructies/help zien en weg doen
Beschrijving:	Beschrijft wat elke button doet en hoe de applicatie werkt.
Voorwaarde:	Applicatie is opgestart.
Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecteer help 2. Applicatie toont instructies op het huidige scherm 3. Selecteer help nog een keer om de instructies weg te doen.
Verwachte resultaat:	Als er instructies op het huidige scherm verschijnen. En als er de 2de keer op help wordt gedrukt dat de instructies dan verdwijnen.

Use Case ID:	14
Test case naam:	Overzicht beantwoorde vragen
Beschrijving:	Toont een scherm met welke vragen goed en fout zijn. Als een vraag fout was toont het ook welk antwoord het dan wel moest zijn.
Voorwaarde:	De applicatie is opgestart en de quiz is beeindigt.
Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Volgende selecteren na naaminvoering volgende of na quiz klaar view nee selecteren 2. Toont scherm met de volgende gegevens: Ranknummer, Vragen goed, Vragen fout, Naam, datum, Tijd, Score percentage.
Verwachte resultaat:	Score kan gezien worden in de highscore lijst met Ranknummer, Vragen goed, Vragen fout, Naam, datum, Tijd, Score percentage.

Use Case ID:	15
Test case naam:	Zoekfunctie scoreboard
Beschrijving:	score in de scoreboard kunnen zoeken met behulp van een zoekfunctie
Voorwaarde:	De applicatie is opgestart en de quiz is beëindigd.
Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Volgende selecteren na naaminvoering of na quiz klaar view nee selecteren 2. Toont scherm met de volgende gegevens: Ranknummer, Vragen goed, Vragen fout, Naam, datum, Tijd, Score percentage.
Verwachte resultaat:	Score kan gezien worden in de highscore lijst met Ranknummer, Vragen goed, Vragen fout, Naam, datum, Tijd, Score percentage.

Use Case ID:	16
Test case naam:	Controller gebruiken
Beschrijving:	Het is mogelijk om met een controller door de applicatie te werken.
Voorwaarde:	De applicatie is opgestart
Stappen:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alle input via de controller werkt op de applicatie.
Verwachte resultaat:	Dat door middel van een controller er door de applicatie genavigeerd kan worden.