

Bijlage D: eind tests

Het testen voor de deadline

Toelichting

Deze test is afgenomen vlak voor de oplevering/deadline van het project. Aan de hand van deze test kan de kwaliteit van het project bepaald worden. De test is opgesteld aan de hand van de vooraf opgesteld eisen van het project.

Uitbreiden van het framework		CODE:	ET01
Omschrijving: Het framework moet zonder dat de interne werking hoeft worden aangepast kunnen worden uitbreid met nieuwe spellen. (F1)			
Beoordeling:	Aanwezig, niet toegepast		
Toelichting: Er is een systeem aanwezig die dynamisch .jars kan laden. Deze wordt momenteel niet gebruikt omdat er op het laatste moment ontdekkingen werden gedaan waarbij de in te laden klassen veranderden en er geen tijd was om dit voor de oplevering werkende te kunnen krijgen.			

Nieuwe spellen toevoegen		CODE:	ET02
Omschrijving: Spelen die gemaakt worden voor het framework moeten voldoen aan het al bestaande protocol van de StrategicGameServer. (F2)			
Beoordeling:	Succes		
Toelichting: De nieuwe modules voldoen aan de eisen die gesteld zijn aan het implementeren van nieuwe spellen.			

Tic Tac Toe (boter, kaas en eieren)		CODE:	ET03
Omschrijving: Voor de proof-of-concept moet het spel tic tac toe (boter, kaas en eieren) worden gespeeld. (F3)			
Beoordeling:	Succes		
Toelichting: Het is mogelijk om Tic Tac Toe te spelen op alle drie de mogelijke manieren. (zie eisen 7.1 t/m 7.3)			

Reversi (othello)		CODE:	ET04
Omschrijving: Voor de proof-of-concept moet het spel reversi (othello) worden gespeeld. (F4)			
Beoordeling:		Deels succesvol	
Toelichting: Het is mogelijk om Othello tegen elkaar te spelen. Echter is de kwaliteit van de AI niet uitstekend.			

Kiezen wie er begint		CODE:	ET05
Omschrijving: De speler moet kunnen kiezen wie er begint. (F5)			
Beoordeling:		Fail	
Toelichting: Het is niet mogelijk om te kiezen wie er begint. Dit was vooraf ook al opgenomen in de eisen toen er bleek dat de server niet over deze functionaliteit beschikte.			

Symbool kiezen		CODE:	ET06
Omschrijving: De speler moet kunnen kiezen met welk symbool hij/zij speelt. (F6)			
Beoordeling:	Succes		
Toelichting: Het is mogelijk om te kiezen met welke symbolen er gespeeld gaat worden.			

Speler vs Speler		CODE:	ET07.1
Omschrijving: Twee spelers moeten tegen elkaar kunnen spelen. (F7.1)			
Beoordeling:	Succes		
Toelichting: Het is mogelijk om te spelen tegen andere spelers als het desbetreffende spel aanwezig is.			

Speler vs Computer		CODE:	ET07.2
Omschrijving: Een spelers moet tegen een computer kunnen spelen. (F7.2)			
Beoordeling:		Succes	
Toelichting: Het is mogelijk voor een speler om tegen een AI te spelen als er beschikking is over een AI voor het desbetreffende spel.			

Computer vs Computer		CODE:	ET07.3
Omschrijving: Twee computers moeten tegen elkaar kunnen spelen. (F7.3)			
Beoordeling:	Succes		
Toelichting: Het is mogelijk om twee computers tegen elkaar te laten spelen wanneer beide computers beschikken over de juiste AI-module.			