P lan de testare pentru aplicația unui joc de table

Oblu Ionuț Adrian

Morteci Theodor

C112B

Academia Tehnică Militară „Ferdinand I”

Conținut

[Tabel versiuni 2](#_Toc130943320)

[1. Capitolul 1 3](#_Toc130943321)

[1.1. Scopul Proiectului 3](#_Toc130943322)

[1.2. Lista definițiilor 3](#_Toc130943323)

[1.3. Descrierea resurselor necesare testarii 3](#_Toc130943324)

[2. Capitolul 2 4](#_Toc130943325)

[2.1. Descrierea testelor 4](#_Toc130943326)

[1.1.1. 4](#_Toc130943327)

[1.1.2. 4](#_Toc130943328)

[1.1.3. 4](#_Toc130943329)

[1.1.4. 4](#_Toc130943330)

[1.1.5. 4](#_Toc130943331)

[1.1.6. 4](#_Toc130943332)

[1.1.7. 4](#_Toc130943333)

# Tabel versiuni

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul versiunii | Modificări adăugate |
| Versiunea finala | versiune finala |

# Capitolul 1

## Scopul Proiectului

**Scopul proiectului este de a dezvolta o aplicație care să permită jocul de table între doi adversari, versiune locala. Această aplicație trebuie să permită gestionarea utilizatorilor, precum și gestionarea și desfășurarea partidelor de table. Scopul final este de a crea o aplicație robustă, ușor de utilizat și care să ofere o experiență plăcută utilizatorilor. În cadrul jocului de table, clientul va fi utilizatorul care participă la joc**

**Astfel, atunci când un jucător dorește să joace un joc de table, acesta se va conecta la cu contul de utilizator si va putea porni o sesiune noua a unui joc de Table, jucand de pe acelasi device ca si adversarul.**

## Lista definițiilor

**DCS este abrevierea pentru document cu cerințe software.**

**Aplicație: o program software care rulează pe un sistem de calcul și care are ca scop realizarea unei funcționalități specifice.**

**Table: un joc de strategie pentru doi jucători, în care se folosește o tablă de joc cu 24 de triunghiuri și 30 de piese (15 pentru fiecare jucător).**

**Adversari: doi jucători care participă la un joc de table.**

**Utilizatori: persoanele care utilizează aplicația.**

**Gestionarea utilizatorilor: funcționalitatea prin care se administrează conturile utilizatorilor, inclusiv înregistrarea si autentificarea.**

## Descrierea resurselor necesare testarii

Platforma hardware necesară pentru jocul de table este un dispozitiv cu suport pentru aplicații software->computer și o placă de rețea pentru conexiunea la internet.

Produsul software este dezvoltat pentru platforma sistemul de operare Windows 11 x64 sau orice altă versiune, utilizând sistemul inter-platformă de dezvoltare Qt pentru interfața grafică prezentată utilizatorului și mediul de dezvoltare Microsoft Visual Studio. Alte specificații ar include procesorul: 2.7 GHz sau mai rapid, Memoria 16GB RAM.

# Capitolul 2

## Descrierea testelor

### 

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 1 | | | | |
| Cerinta verificata | Posibilitatea de a crea un cont de utilizator prin introducerea unui nume și a unei parole (Cerința funcțională 1) | | | |
| Documentul justificativ | | DCS al proiectului "Table", versiunea finala, Capitolul 3 - Detalierea cerințelor specifice, secțiunea 3.1.1 | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Accesați pagina de autentificare. | Pasul 2: Introduceți un nume de utilizator și o parolă valide în câmpurile specifice. | Pasul 3. Apăsați butonul "Logare" sau tasta Enter. |  |
| Rezultate asteptate | Va fi afișată interfața principală a produsului software. | Se afiseaza un mesaj de “Autentificare cu succes” |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

### 

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 2 | | | | |
| Cerinta verificata | Posibilitatea de a conecta doi jucători în rețea pentru a juca table (Cerința funcțională 2) | | | |
| Documentul justificativ | | DCS al proiectului "Table", versiunea finala, Capitolul 3 - Detalierea cerințelor specifice, secțiunea 3.1.2 | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Utilizatorii A si B se autentifică în conturi. | Pasul 2: Utilizatorul A îl invită pe Utilizatorul B la un joc de table. | Pasul 3. Utilizatorul B acceptă invitația. | Pasul 4. Jocul de table începe. |
| Rezultate asteptate | Ambii jucători vor fi conectați în rețea. | Ambii jucători vor putea juca table. |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 3 | | | | |
| Cerinta verificata | Posibilitatea de a afișa un mesaj de eroare în cazul în care utilizatorul nu este găsit în baza de date (Cerința funcțională 3) | | | |
| Documentul justificativ | | DCS al proiectului "Table", versiunea finala, Capitolul 3 - Detalierea cerințelor specifice, secțiunea 3.1.3 | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Accesați pagina de autentificare. | Pasul 2: Introduceți un nume de utilizator sau o parolă incorecte în câmpurile specifice. | Pasul 3. Apăsați butonul "Conectare" sau tasta Enter. |  |
| Rezultate asteptate | Interfața va afișa un mesaj de eroare, cum ar fi "Utilizatorul nu a fost găsit în baza de date” |  |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

### 

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 4 | | | | |
| Cerinta verificata | Afișarea stării jocului (rândul cui este, numărul de piese rămase, punctajul etc.); (Cerința funcțională 4) | | | |
| Documentul justificativ | | DCS al proiectului "Table", versiunea finala, Capitolul 3 - Detalierea cerințelor specifice, secțiunea 3.1.4 | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se deschide aplicația și se accesează statusul pentru jocul de table. | Pasul 2: Se verifică dacă starea jocului este afișată corect: rândul cui este, numărul de piese rămase, punctajul etc. |  |  |
| Rezultate asteptate | Starea jocului este afișată corect în interfața grafică a jocului. |  |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

### 

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 5 | | | | |
| Cerinta verificata | Posibilitatea de a muta piesele în conformitate cu regulile jocului de table; (Cerința funcțională 5) | | | |
| Documentul justificativ | | DCS al proiectului "Table", versiunea finala, Capitolul 3 - Detalierea cerințelor specifice, secțiunea 3.1.5 | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se deschide aplicația și se accesează statusul pentru jocul de table. | Pasul 2: Se efectuează o mutare de piesă în conformitate cu regulile jocului. | Pasul 2: Se verifică dacă mutarea a fost acceptată și piesa a fost plasată corespunzător pe tabla de joc. |  |
| Rezultate asteptate | Mutarea pieselor este realizată conform regulilor jocului și piesa este plasată corespunzător pe tabla de joc. |  |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

### 

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 6 | | | | |
| Cerinta verificata | Validarea mutărilor, astfel încât să se evite mutări nepermise; (Cerința funcțională 6) | | | |
| Documentul justificativ | | DCS al proiectului "Table", versiunea finala, Capitolul 3 - Detalierea cerințelor specifice, secțiunea 3.1.6 | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se deschide aplicația și se accesează statusul pentru jocul de table. | Pasul 2: Se efectuează o mutare nepermisă în conformitate cu regulile jocului. | Pasul 3: Se verifică dacă mutarea nu este acceptată |  |
| Rezultate asteptate | Mutările nepermise sunt identificate și nu sunt acceptate. | Un mesaj corespunzător este afișat în interfața grafică. |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

### 

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 7 | | | |
| Cerinta verificata | Testul pentru posibilitatea de a abandona jocul și de a începe unul nou (Cerința funcțională 7) | | |
| Documentul justificativ | | DCS al proiectului "Table", versiunea finala, Capitolul 3 - Detalierea cerințelor specifice, secțiunea 3.1.7 | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Deschide jocul și începe un joc nou. | Pasul 2: Apasă butonul "Abandon" din interfața jocului. |
| Rezultate asteptate | Jocul va fi părăsit și un joc nou poate fi început. |  |
| Rezultate obtinute |  | | |
| Test trecut | DA | NU |  |