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)

[1.1.8. 4](#_Toc130943334)

[1.1.9. 4](#_Toc130943335)

[1.1.10. 4](#_Toc130943336)

# Tabel versiuni

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul versiunii | Modificări adăugate |
| Versiunea 1 | versiune inițială |

# Capitolul 1

## Scopul Proiectului

**Scopul proiectului este de a dezvolta o aplicație care să permită jocul de table între doi adversari, prin intermediul unei rețele de calculatoare. Această aplicație trebuie să permită gestionarea utilizatorilor, invitațiile la meciuri, 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 fiecare dintre cei doi jucători care participă la joc, iar serverul va fi un sistem centralizat care va gestiona jocul și va asigura comunicarea între jucători.**

**Astfel, atunci când un jucător dorește să joace un joc de table, acesta se va conecta la serverul jocului, care va crea o sesiune de joc și va începe să comunice cu celălalt jucător care s-a conectat. Fiecare jucător va avea propriul client de joc, care va comunica cu serverul și va asigura desfășurarea corectă a jocului.**

## 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.**

**Rețea: un grup de calculatoare conectate între ele, care permit transferul de date și comunicarea între ele.**

**Utilizatori: persoanele care utilizează aplicația.**

**Invitații la meciuri: funcționalitatea prin care un utilizator poate invita un alt utilizator să joace un joc de table.**

**Gestionarea utilizatorilor: funcționalitatea prin care se administrează conturile utilizatorilor, inclusiv înregistrarea, autentificarea, resetarea parolelor și gestionarea profilurilor utilizatorilor.**

## 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 Online", versiunea 1.0, 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 Online", versiunea 1.0, 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 Online", versiunea 1.0, 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 Online", versiunea 1.0, 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 Online", versiunea 1.0, 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 Online", versiunea 1.0, 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 și se afișează un mesaj corespunzător. |  |
| 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 Online", versiunea 1.0, 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. | Pasul 3: Confirmați dacă sunteți sigur că doriți să părăsiți jocul. | Pasul 4: Confirmați dacă un joc nou poate fi început. |
| Rezultate asteptate | Jocul va fi părăsit și un joc nou poate fi început. |  |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

### 

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 8 | | | | |
| Cerinta verificata | Testul pentru posibilitatea de a invita un jucător specific la jocul tău (Cerința funcțională 8) | | | |
| Documentul justificativ | | DCS al proiectului "Table Online", versiunea 1.0, Capitolul 3 - Detalierea cerințelor specifice, secțiunea 3.1.8 | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Deschide jocul și începe un joc nou. | Pasul 2: Selectați opțiunea "Invită un prieten" din interfața jocului. | Pasul 3: Introduceți numele de utilizator al jucătorului pe care doriți să-l invitați. | Pasul 4: Trimiteți invitația. |
| Rezultate asteptate | Jucătorul invitat va primi o invitație pentru a se alătura jocului. |  |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

### 

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 9 | | | | |
| Cerinta verificata | Testul pentru posibilitatea de a alege culoarea pieselor (Cerința funcțională 9) | | | |
| Documentul justificativ | | DCS al proiectului "Table Online", versiunea 1.0, Capitolul 3 - Detalierea cerințelor specifice, secțiunea 3.1.9 | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Deschide jocul și începe un joc nou. | Pasul 2: Selectați opțiunea "Alege culoarea pieselor" din interfața jocului. | Pasul 3: Alegeți o culoare. | Pasul 4: Confirmati alegerea. |
| Rezultate asteptate | Culoarea pieselor ar trebui să fie aceeași cu cea selectată anterior. |  |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |

### 

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Testul nr. 10 | | | | |
| Cerinta verificata | Testul pentru posibilitatea de notificare pentru a alerta jucătorii atunci când este rândul lor să realizeze o acțiune (Cerința funcțională 10) | | | |
| Documentul justificativ | | DCS al proiectului "Table Online", versiunea 1.0, Capitolul 3 - Detalierea cerințelor specifice, secțiunea 3.1.10 | | |
| Modalitate testare | Pasul 1: Se vor deschide două instanțe ale jocului și se vor conecta la același joc. | Pasul 2: Se va realiza o mutare pe tablă cu unul dintre jucători. | Pasul 3: Se va aștepta un timp determinat pentru a primi o notificare de alertă pentru jucătorul care trebuie să realizeze următoarea mutare. |  |
| Rezultate asteptate | Jucătorul care trebuie să realizeze următoarea mutare primește o notificare de alertă. |  |  |  |
| Rezultate obtinute |  | | | |
| Test trecut | DA | NU |  |  |