
MASTERMIND: JOCS DE PROVA

Albert Canales Ros
Mar Gonzàlez Català
Kamil Przybyszewski
Arnau Valls Fusté

Projectes de Programació
Facultat d'Informàtica de Barcelona
Universitat Politècnica de Catalunya

En aquest document es detatallaran els jocs de prova preparats per l'aplicació. Per executar els jocs de prova s'ha d'utilitzar el *Makefile* proporcionat en FONTS. Concretament, hi ha les targets següents

```
make run_db0
make run_db1
make run_db2
```

que executaran el programa amb les bases de dades necessàries per a cada joc de prova (indicat en la seva descripció).

1 Base de dades inexistent

Casos d'ús: -

Base de dades: db0

Procediment:

Iniciar l'aplicació

Resultat Esperat:

L'aplicació hauria d'iniciar correctament i crear una DB buida

2 Base de dades corrupta

Casos d'ús: -

Base de dades: db1

Procediment:

Iniciar l'aplicació

Resultat Esperat:

L'aplicació hauria d'indicar que la DB està corrupta i tancar-se.

3 Intent de registre amb username existent

Casos d'ús: Registrar Usuari

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i es clica al botó *Registra't*. S'introdueix les següents dades:

- Nom d'usuari: a
- Nom complet: Albert

- Contrasenya: prova
- Confirmació de contrasenya: prova

I es clica en el botó de *Registra't*.

Resultat Esperat:

Es rep un missatge avisant que ja existeix un usuari amb el nom d'usuari indicat i no es realitza cap registre.

4 Registre correcte d'usuari amb d'altres ja existents

Casos d'ús: Registrar Usuari

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i es clica al botó *Registra't*. S'introdueix les següents dades:

- Nom d'usuari: albert
- Nom complet: Albert
- Contrasenya: prova
- Confirmació de contrasenya: prova

I es clica en el botó de *Registra't*.

Resultat Esperat:

Tot i que l'aplicació ja compta amb diversos usuaris en la base de dades, el registre del nou usuari es fa correctament i també se li inicia sessió. El redirigeix a l'actor a la pantalla de benvinguda.

5 Inici de sessió amb contrasenya incorrecta

Casos d'ús: Iniciar Sessió

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i es clica al botó *Inicia sessió*. S'introdueix les següents dades:

- Nom d'usuari: a
- Contrasenya: b

I es clica en el botó que diu *Inicia sessió*.

Resultat Esperat:

S'indica a l'actor que no existeix cap combinació de nom d'usuari i contrasenya com la que ha indicat a la base de dades.

6 Inici de sessió correcte amb d'altres ja existents

Casos d'ús: Iniciar Sessió

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i es clica al botó *Inicia sessió*. S'introdueix les següents dades:

- Nom d'usuari: a
- Contrasenya: a

I es clica en el botó que diu *Inicia sessió*.

Resultat Esperat:

S'inicia sessió amb l'usuari indicat i es redirigeix a l'actor a la pantalla de benvinguda

7 Veure estadístiques per defecte d'un usuari

Casos d'ús: Iniciar Sessió, Veure estadístiques pròpies

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i s'inicia sessió amb l'usuari i contrasenya *a*. Es clica al botó de *Estadístiques*.

Resultat Esperat:

L'actor pot veure com totes les estadístiques de l'usuari (en totes les dificultats i algorismes) tenen els valors per defecte.

8 Veure estadístiques completes d'un usuari

Casos d'ús: Iniciar Sessió, Veure estadístiques pròpies

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i s'inicia sessió amb l'usuari i contrasenya *b*. Es clica al botó de *Estadístiques*.

Resultat Esperat:

L'actor pot veure com aquest usuari si que ha jugat partides en totes les dificultats i algorismes (menys dificultat fàcil) i els nombres ho reflecteixen.

9 Carregar una partida com a codeBreaker no acabada

Casos d'ús: Iniciar Sessió, Jugar Partida codeBreaker

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i s'inicia sessió amb l'usuari i contrasenya *a*. Es clica al botó **Carregar Partida**.

Resultat Esperat:

L'actor veu com l'usuari *a* té una partida carregada que encara està jugant. Va pel seu segon intent, el qual té ple.

10 Carregar una partida com a codeBreaker acabada

Casos d'ús: Iniciar Sessió, Jugar Partida codeBreaker

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i s'inicia sessió amb l'usuari i contrasenya *e*. Es clica al botó **Carregar Partida**.

Resultat Esperat:

L'actor veu com l'usuari *a* té una partida carregada però que ja està acabada, i per tant no pot clicar cap bola del taulell. L'usuari ha perdut la partida durant el tercer intent per mirar la solució.

11 Carregar una partida com a codeMaker

Casos d'ús: Iniciar Sessió, Jugar Partida codeMaker

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i s'inicia sessió amb l'usuari i contrasenya *f*. Es clica al botó **Carregar Partida**.

Resultat Esperat:

L'actor veu com l'usuari estava jugant una partida com a codeMaker, on podria veure el que ha jugat la màquina.

12 Canviar peça d'una partida de breaker

Casos d'ús: Iniciar Sessió, Jugar Partida codeBreaker, Canviar Peça

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i s'inicia sessió amb l'usuari i contrasenya *c*. Es clica al botó **Nova Partida**, es selecciona dificultat fàcil i es clica a *Jugar*. Es clica la peça vermella de la dreta i es situa en la segona posició del primer intent. Es torna a fer el mateix amb la peça blava. Es surt de la partida i carrega la partida.

Resultat Esperat:

En veure la partida per primer cop veiem que no hi ha cap intent. També veiem en inserir la peça blava que aquesta substitueix a la vermella. Finalment, quan es carrega la partida, veiem que només hi ha la peça blava.

13 Validar una seqüència per guanyar la partida

Casos d'ús: Iniciar Sessió, Jugar Partida codeBreaker, Validar seqüència

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i s'inicia sessió amb l'usuari i contrasenya *a*. Es carrega la partida. Es clica al botó *Validar* de sota.

Resultat Esperat:

S'indica a l'actor que ha guanyat la partida. Les boles del taulell que abans eren clicables deixen de ser-ho.

14 Validar una seqüència per perdre una partida

Casos d'ús: Iniciar Sessió, Jugar Partida codeBreaker, Validar seqüència

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i s'inicia sessió amb l'usuari i contrasenya *d*. Es carrega la partida. Es clica al botó *Validar* de sota.

Resultat Esperat:

S'indica a l'actor que ha perdut la partida per fer massa intents. Les boles del taulell que abans eren clicables deixen de ser-ho.

15 Veure la solució i perdre la partida

Casos d'ús: Iniciar Sessió, Jugar Partida codeBreaker, Mirar solució

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i s'inicia sessió amb l'usuari i contrasenya *a*. Es carrega la partida. Es clica a una de les boles de la seqüència solució i s'accepta l'avís.

Resultat Esperat:

Es mostra la solució de la partida (que coincideix amb l'intent que tenia en joc) i s'indica a l'actor que ha perdut la partida.

16 Nova entrada en rànkung buit

Casos d'ús: Iniciar Sessió, Jugar Partida codeBreaker, Validar Sequència, Sortir Partida, Veure rànkung

Base de dades: db2

Procediment:

Es mira el rànkung de dificultat fàcil. S'inicia sessió amb usuari i contrasenya *a*. Es carrega la partida. Es clica el botó de validar, s'accepta la victòria i es surt de la partida. Es torna a mirar el rànkung de dificultat fàcil.

Resultat Esperat:

El primer cop que es mira el rànkung de dificultat fàcil hauria d'aparèixer buit. El segon cop hauria d'aparèixer una sola entrada de l'usuari *a* amb dos intents.

17 Nova entrada en rànkung ple

Casos d'ús: Iniciar Sessió, Jugar Partida codeBreaker, Validar Sequència, Sortir Partida, Veure rànkung

Base de dades: db2

Procediment:

Es mira el rànquing de dificultat difícil. S'inicia sessió amb usuari b i contrasenya b . Es carrega la partida. Es clica el botó de validar, s'accepta la victòria i es surt de la partida. Es torna a mirar el rànquing de dificultat difícil.

Resultat Esperat:

El primer cop, del munt d'entrades que hi ha de dificultat difícil, només es mostren les 25 millors. El segon cop també veiem el mateix nombre, però la partida que acabem de jugar amb l'usuari b apareix en el primer lloc.

18 Tancar sobtadament l'aplicació

Casos d'ús: Iniciar Sessió, Jugar Partida codeBreaker, Canviar Peça, Sortir Partida

Base de dades: db2

Procediment:

S'obre l'aplicació i s'inicia sessió amb l'usuari i contrasenya a . Es carrega la partida. Es canvia la segona bola per una bola de color blau. Es tanca l'aplicació a través de la creueta. Es torna a obrir l'aplicació, iniciar sessió amb l'usuari i contrasenya a i carregar partida.

Resultat Esperat:

Es veu com la bola blava que hem modificat anteriorment s'ha guardat automàticament.