tanks - SRS

Std. Cap. Leancă Răzvan-Andrei

Std. Cap. Răileanu Ștefan

Catalog

**1.Tabele Testare** 1

**1.Tabele Testare**

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Logare și înregistrare la server |
| Referință | Cerințe client - 1 |
| Modalitate de testare | Inregistrarile - se introduc datele si se apasa butonul 'Register'  Autentificare - se introduc datele se apasa butonul 'Login' |
| Rezultatul așteptat | Inregistrare-se intoarce la pagina de login si se afiseaza un mesaj in consola serverului  Autentificare-apare meniul principal si apare un mesaj in consloa serverului |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Memorare a ultimei logări |
| Referință | Cerințe client - 2 |
| Modalitate de testare | Se introduc datele , se apasa butonul de 'remeber me' se inchide si redeschide programul |
| Rezultatul așteptat | Programul are campurile de logare deja completate |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Afișarea informațiilor despre harti |
| Referință | Cerințe client - 3 |
| Modalitate de testare | Dupa logare, jucatorul va selecta harta dorita |
| Rezultatul așteptat | Afisarea corespunzatoare a hartilor |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Afișarea informatiilor despre harta dorita |
| Referință | Cerințe client - 4 |
| Modalitate de testare | Se va intra pe harta dorita pe modul singleplayer |
| Rezultatul așteptat | Vor aparea tancul jucatorului si cele bot, baza si obstacolele |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Afișarea informatiilor despre harta dorita |
| Referință | Cerințe client - 5 |
| Modalitate de testare | Se va intra pe harta dorita pe modul multiplayer |
| Rezultatul așteptat | Vor aparea tancul primului jucator si celui de al doilea jucator, bazele acestora si obstacolele |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Posibilitatea de a trage catre tancul inamic |
| Referință | Cerințe client - 6 |
| Modalitate de testare | Tragerea catre tancul inamic |
| Rezultatul așteptat | Daca este light-tank sa fie distrus, daca este medium-tank va mai ramane cu o viata si daca este heavy-tank va ramane cu doua vieti |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Posibilitatea de a se camufla tancul |
| Referință | Cerințe client - 7 |
| Modalitate de testare | Tancul va intra intr-un tufis |
| Rezultatul așteptat | Tancul va deveni invizibil |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Posibilitatea de a trage de pe apa |
| Referință | Cerințe client - 8 |
| Modalitate de testare | Tancul va ajunge pe apa |
| Rezultatul așteptat | Tancul va putea sa traga, insa nu se va putea mobiliza in acest timp |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Gestionarea conexiunii unui client nou înregistrat și trecerea datelor acestuia în baza de date |
| Referință | Cerinte server - 1 |
| Modalitate de testare | In mod automat testarea incontinua a unei conexiuni noi pana la stabilirea acesteia prin protocolul tcp |
| Rezultatul așteptat | Mesaj pe consola cu ip-ul care s-a conectat |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Numărul și textul cerinței | Conexiunea server->clienți |
| Referință | Cerinte server - 2 |
| Modalitate de testare | In mod automat testarea incontinua a unei conexiuni noi pana la stabilirea acesteia prin protocolul tcp |
| Rezultatul așteptat | Afișajul conexiunilor în consolă |
| Rezultatul obținut |  |
| Observații |  |
| Calificativ test |  |