|  |  |
| --- | --- |
| 測試案例編號 | UML-Test-1 |
| 測試案例名稱 | 創造UML class物件 |
| 測試目的 | 測試 class按鈕 |
| 前置條件 | UMLEditor主程式 |
| 事前準備 | 執行UMLEditor，並按下class，讓按鈕變黑 |
| 測試程序 | 1. 按下按鈕之後按鈕的顏色變黑，以告知使用者目前欲建立的物件的mode。  2. 使用者移動游標至編輯區域。  3. 於座標(x,y) 按下左鍵，則以x,y為左上角建立所選定的物件（在編輯區中，繪製一個空白的物件）  4. 使用者可重複2-3 一直在編輯區域內建立同樣的物件，直到mode被改變 |
| 預期結果 | 出現一個class或多個class物件於編輯區 |
| 結束狀態 | 切換按鈕或關掉程式 |

|  |  |
| --- | --- |
| 測試案例編號 | UML-Test-2 |
| 測試案例名稱 | 創造UML use case物件 |
| 測試目的 | 測試 use case按鈕 |
| 前置條件 | UMLEditor主程式 |
| 事前準備 | 執行UMLEditor，並按下use case，讓按鈕變黑 |
| 測試程序 | 1. 按下按鈕之後按鈕的顏色變黑，以告知使用者目前欲建立的物件的mode。  2. 使用者移動游標至編輯區域。  3. 於座標(x,y) 按下左鍵，則以x,y為左上角建立所選定的物件（在編輯區中，繪製一個空白的物件）  4. 使用者可重複2-3 一直在編輯區域內建立同樣的物件，直到mode被改變 |
| 預期結果 | 出現一個use case或多個use case物件於編輯區 |
| 結束狀態 | 切換按鈕或關掉程式 |

|  |  |
| --- | --- |
| 測試案例編號 | UML-Test-3 |
| 測試案例名稱 | 創造UML association line物件 |
| 測試目的 | 測試 association line按鈕 |
| 前置條件 | UMLEditor主程式 |
| 事前準備 | 執行UMLEditor、兩個以上的class或use case物件、並按下association line，讓按鈕變黑 |
| 測試程序 | 1. 使用者在編輯地區的某個 class 或 use case 物件範圍內按下 mouse的左鍵，但是不放開(mouse pressed)  2. 使用者不放開左鍵，進行拖曳( drag)的動作。  3. 使用者拖曳到另外一個 class 或 use case 物件範圍內，放開左鍵(mouse released)  4. 在編輯區內，建立一個 association line 的物件。連接兩個物件。 |
| 預期結果 | 從其中一個class或use case物件，拉一條association line到另一個class或use case物件，起點跟終點必為物件的東南西北點 |
| 結束狀態 | 切換按鈕或關掉程式 |

|  |  |
| --- | --- |
| 測試案例編號 | UML-Test-4 |
| 測試案例名稱 | 創造UML generalization line物件 |
| 測試目的 | 測試 association line按鈕 |
| 前置條件 | UMLEditor主程式 |
| 事前準備 | 執行UMLEditor、兩個以上的class或use case物件、並按下generalization line，讓按鈕變黑 |
| 測試程序 | 1. 使用者在編輯地區的某個 class 或 use case 物件範圍內按下 mouse的左鍵，但是不放開(mouse pressed)  2. 使用者不放開左鍵，進行拖曳( drag)的動作。  3. 使用者拖曳到另外一個 class 或 use case 物件範圍內，放開左鍵(mouse released)  4. 在編輯區內，建立一個generalization line的物件。連接兩個物件。 |
| 預期結果 | 從其中一個class或use case物件，拉一條generalization line到另一個class或use case物件，起點跟終點必為物件的東南西北點 |
| 結束狀態 | 切換按鈕或關掉程式 |

|  |  |
| --- | --- |
| 測試案例編號 | UML-Test-5 |
| 測試案例名稱 | 創造UML composition line物件 |
| 測試目的 | 測試 composition line按鈕 |
| 前置條件 | UMLEditor主程式 |
| 事前準備 | 執行UMLEditor、兩個以上的class或use case物件、並按下composition line，讓按鈕變黑 |
| 測試程序 | 1. 使用者在編輯地區的某個 class 或 use case 物件範圍內按下 mouse的左鍵，但是不放開(mouse pressed)  2. 使用者不放開左鍵，進行拖曳( drag)的動作。  3. 使用者拖曳到另外一個 class 或 use case 物件範圍內，放開左鍵(mouse released)  4. 在編輯區內，建立一個composition line的物件。連接兩個物件。 |
| 預期結果 | 從其中一個class或use case物件，拉一條composition line到另一個class或use case物件，起點跟終點必為物件的東南西北點 |
| 結束狀態 | 切換按鈕或關掉程式 |

|  |  |
| --- | --- |
| 測試案例編號 | UML-Test-6 |
| 測試案例名稱 | UML Select 單一物件 |
| 測試目的 | 測試 select按鈕 |
| 前置條件 | UMLEditor主程式 |
| 事前準備 | 執行UMLEditor、一個或多個class或use case物件，讓按鈕變黑 |
| 測試程序 | 1.使用者點選某個基本物件  2.若有其他物件處於被 select 的狀態，取消它們被 select 的狀態。  3.將此基本物件的4個connection ports做明確的顯示 |
| 預期結果 | 被點選的基本物件4個connection ports做明確的顯示(即東南西北的點) |
| 結束狀態 | 切換按鈕或關掉程式 |

|  |  |
| --- | --- |
| 測試案例編號 | UML-Test-7 |
| 測試案例名稱 | UML Select多個物件 |
| 測試目的 | 測試 select按鈕 |
| 前置條件 | UMLEditor主程式 |
| 事前準備 | 執行UMLEditor、多個class或use case物件，讓按鈕變黑 |
| 測試程序 | 1. 使用者在編輯區座標 x1,y1 按住 mouse 左鍵不放， x1,y1 不屬於任何基本物件的範圍內。  2.若原本其他物件處於被 select 的狀態，取消它們被 select 的狀態。  5.使用者不放開左鍵，進行拖曳( drag)的動作。  3. 使用者拖曳到另外一個座標 x2,y2 ，放開左鍵 (mouse released)  4. (x1,y1,x2,y2) 形成一個四方形的區域。在該區域內的基本物件若完全落於此四方形區域，則處於被select的狀態 |
| 預期結果 | 落於此四方形區域的基本物件4個connection ports做明確的顯示(即東南西北的點) |
| 結束狀態 | 切換按鈕或關掉程式 |

|  |  |
| --- | --- |
| 測試案例編號 | UML-Test-8 |
| 測試案例名稱 | 創造UML Group objects |
| 測試目的 | 測試 Group功能 |
| 前置條件 | UMLEditor主程式 |
| 事前準備 | 執行UMLEditor、多於兩個class或use case物件處於Selected狀態， |
| 測試程序 | 1. 使用者到 Edit Menu 選取 Group 的功能  2. 將處於被選取狀態 的基本物件合併成一個 composite 基本物件 |
| 預期結果 | 出現一個四方區域，並將區域內的物件合成一個composite基本物件 |
| 結束狀態 | 切換按鈕或關掉程式 |

|  |  |
| --- | --- |
| 測試案例編號 | UML-Test-9 |
| 測試案例名稱 | 創造UML UnGroup objects |
| 測試目的 | 測試 UnGroup功能 |
| 前置條件 | UMLEditor主程式 |
| 事前準備 | 執行UMLEditor、唯一一個composite物件處於Selected狀態， |
| 測試程序 | 1. 使用者到 Edit Menu 選取 UnGroup 的功能  2. composite 物件解構一層 |
| 預期結果 | 將四方區域消除，並且將區域內的物件變回原基本物件 |
| 結束狀態 | 切換按鈕或關掉程式 |

|  |  |
| --- | --- |
| 測試案例編號 | UML-Test-10 |
| 測試案例名稱 | 移動物件 |
| 測試目的 | 測試select的移動功能 |
| 前置條件 | UMLEditor主程式 |
| 事前準備 | 執行UMLEditor、兩個基本物件中間有線連結或一個基本物件 |
| 測試程序 | 1. 使用者在編輯地區的某個基本物件 （包含 composite 物件） 範圍內按下 mouse 的左鍵，但是不放開 (mouse pressed)  2. 使用者不放開左鍵，進行拖曳(drag)的動作。  3. 使用者拖曳到另外一個座標x,y放開左鍵 (mouse released)  4. 該基本物件被移動到新座標x,y。  5. 所有連結到該基本物件的 connection lines 全部重新繪製。 |
| 預期結果 | 鼠標案住物件並拖拉到新位置，物件移動到新位置 |
| 結束狀態 | 切換按鈕或關掉程式 |

|  |  |
| --- | --- |
| 測試案例編號 | UML-Test-11 |
| 測試案例名稱 | 更改名稱 |
| 測試目的 | 測試select的改名功能 |
| 前置條件 | UMLEditor主程式 |
| 事前準備 | 執行UMLEditor、當某一個基本物件處於被select的狀態時 |
| 測試程序 | 1. 使用者到 Edit Menu 選取 change object name 的功能  2. 產生另外一個小視窗，包含一個 text area 以及 OK 鍵與 Cancel 鍵  3. 使用者在 text area 可以輸入新的名字，然後按 OK 鍵，更改基本物件的名稱，然後小視窗消失 |
| 預期結果 | 名稱改為輸入的名字 |
| 結束狀態 | 切換按鈕或關掉程式 |