|  |  |
| --- | --- |
| ID | 1 |
| Namn | Test av hämtning från API-server |
| Förberedelser | Skriv ut loggar för att kontrollera utskrift av viss information som ska hämtas från servern, exempelvis URL:er, viss JSON-data o.s.v. |
| Teststeg | Genomför teststegen ett antal gånger.  1. Sök på en spelare i aktiv match.  2. Kontrollera så att det visas masteries, runor, ranked data, vinstdata och summoner spells/ultimates. |
| Förväntat resultat | Att all information visas på korrekt sätt. Sökknappen indikerar om spelaren är i en match eller ej, antingen genom att bli röd eller grön respektive. |
| Krav | FK-S1, FK-S2, FK-S3, FK-S4, FK-S5, FK-A5, KK-A2 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 2 |
| Namn | Test av hämtning från olika regioner |
| Förberedelser | - |
| Teststeg | Genomför teststegen en gång per region.  1. Sök på en spelare i aktiv match.  2. Kontrollera att rätt namn visas (exempelvis att japanska och ryska namn visas korrekt). |
| Förväntat resultat | Att det hämtas rätt data från alla regioner och att namn visas korrekt. |
| Krav | FK-S1, FK-S2, FK-S3, FK-S4, FK-S5, FK-A1, FK-A5 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 3 |
| Namn | Test av navigation mellan flikar genom swipes |
| Förberedelser | Sök på en spelare i aktiv match. |
| Teststeg | 1. Testa dra till vänster och höger så att man kommer till fliken längst till vänster och sedan längst till höger. |
| Förväntat resultat | Att vid varje swipe så visas nästa flik, till vänster respektive höger. |
| Krav | FK-A3 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 4 |
| Namn | Test av navigation mellan flikar genom klick på flik |
| Förberedelser | Sök på en spelare som är i en match. |
| Teststeg | Klicka på ett par olika flikar för att navigera mellan dem. |
| Förväntat resultat | Att varje flik visas. |
| Krav | FK-A9 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 5 |
| Namn | Test för kontroll av responstid |
| Förberedelser | - |
| Teststeg | Genomför teststegen ett antal gånger.  1. Sök på en spelare i aktiv match.  2. Kontrollera att responstiden inte är för lång (från det att man trycker på ”Search” till det att MainActivity startas). |
| Förväntat resultat | Att responstiden inte är längre än cirka 5 sekunder. |
| Krav | KK-A3 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 6 |
| Namn | Test för kontroll av runes |
| Förberedelser | - |
| Teststeg | Genomför teststegen ett antal gånger.  1. Sök på en spelare i aktiv match.  2. Kontrollera så att runes visas enligt korrekt format (som exempel: vid ability power-runor visas dessa som exempelvis ”+8.52 ability power”). |
| Förväntat resultat | Att antalet runes är korrekt, att varje enskild rune har korrekt stats, samt att stats \* antal är rätt. |
| Krav | FK-S4 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 7 |
| Namn | Test för kontroll av masteries |
| Förberedelser | - |
| Teststeg | Genomför teststegen ett antal gånger.  1. Sök på en spelare i aktiv match.  2. Kontrollera så att masteries är korrekt formaterade. Exempel på korrekt formatering: 0/18/12. |
| Förväntat resultat | Att alla spelares masteries visas korrekt och med korrekt formatering. |
| Krav | FK-S4 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 8 |
| Namn | Test för kontroll av summoner spells/ultimate |
| Förberedelser | - |
| Teststeg | Genomför teststegen ett antal gånger.  1. Sök på en spelare i aktiv match.  2. Kontrollera att summoner spells och ultimate är korrekta. |
| Förväntat resultat | Att varje champion har deras motsvarande summoner spells/ultimate. |
| Krav | FK-S2 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 9 |
| Namn | Test för kontroll av ranked data/vinstdata |
| Förberedelser | - |
| Teststeg | Genomför teststegen ett antal gånger.  1. Sök på en spelare i aktiv match.  2. Kontrollera att varje spelares rank stämmer överens och att vinstdata (win ratio) också är rätt. |
| Förväntat resultat | Att varje spelares rank och vinstdata är korrekt. |
| Krav | FK-S3, FK-S5 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 10 |
| Namn | Test av auto complete |
| Förberedelser | - |
| Teststeg | Genomför teststegen ett antal gånger.  1. Sök på en spelare i aktiv match och kom ihåg namnet.  2. Skriv de två första bokstäverna i namnet. (Alla namn som börjar på de två bokstäverna och har sökts på innan ska visas i en drop-down-lista.)  3. Kontrollera att namnet som precis söktes på finns i listan. |
| Förväntat resultat | Att varje namn sparas efter sökningen är klar och spelaren är i en aktiv match, och att dessa namn ska visas i en drop-down-lista då man skriver in de två första bokstäverna (karaktärerna) i namnet i sökboxen. |
| Krav | FK-A4 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 11 |
| Namn | Test av sparad data vid bakåttryck |
| Förberedelser | (Skriv ut ett par loggar för att kontrollera att ingen information hämtas från API-servern.) |
| Teststeg | 1. Sök på en spelare i aktiv match.  2. Gå tillbaka till LoginActivity genom att trycka på bakåtknappen.  3. Kontrollera att namnet som du sökte på i steg 1 står kvar i sökboxen.  4. Klicka på sökknappen igen och kontrollera att det inte tar någon tid att ladda nästa aktivitet. |
| Förväntat resultat | Att namnet sparas vid bakåttryck samt att om man söker på samma namn igen ska appen ladda MainActivity direkt utan att hämta någon ny data. |
| Krav | FK-S6 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 12 |
| Namn | Test av hämtning av statisk data |
| Förberedelser | 1. Avinstallera applikationen om denna finns installerad.  2. Installera senaste versionen av appen. |
| Teststeg | 1. Sök på en spelare i aktiv match.  2. Kontrollera att sökningen tar lite längre tid då det laddas ned statisk data. Detta ska också meddelas användaren i form av text på skärmen (”Patch data is not up to date”). |
| Förväntat resultat | Att statisk data hämtas då appen precis installerats eftersom ingen statisk data då finns i applikationens Internal Storage. Detta ska dessutom meddelas användaren. |
| Krav | FK-S7 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 13 |
| Namn | Test av aktivering av cooldowns |
| Förberedelser | Sök på en spelare i en aktiv match. |
| Teststeg | 1. Aktivera ett antal cooldowns.  2. Kontrollera så att cooldowns har rätt timers.  3. Kontrollera att alla aktiverade knappar räknar ner till 0.  4. Tryck på hemknappen på Androidenheten, vänta ett par sekunder och återgå sedan till appen. Kontrollera att timers har fortsatt räkna ner. |
| Förväntat resultat | Att timers fortsätter räkna ner tills man antingen återställer dem manuellt, stänger appen helt eller gör en ny sökning. |
| Krav | FK-A2 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 14 |
| Namn | Test av återställning av cooldowns |
| Förberedelser | Sök på en spelare i en aktiv match. |
| Teststeg | 1. Aktivera ett antal cooldowns.  2. Återställ alla cooldowns genom att hålla inne fingret på knappen en lite längre stund. |
| Förväntat resultat | Att cooldowns ställs om då man håller inne fingret på knappen. |
| Krav | FK-A2 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 15 |
| Namn | Test av ljuduppspelning när cooldowns är redo |
| Förberedelser | Sök på en spelare i en aktiv match. |
| Teststeg | 1. Aktivera ett antal cooldowns och vänta tills de når 0.  2. När de når 0 ska en röst säga namnet på champion:en och summoner spell/ultimate samt “ready!” – exempelvis “Hecarim ult ready!” eller ”Fizz Heal ready!”. Kontrollera detta. |
| Förväntat resultat | Att ljud spelas upp när cooldowns når 0. |
| Krav | FK-S10 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 16 |
| Namn | Test för kontroll av ljuduppspelning vid hemskärmen |
| Förberedelser | Sök på en spelare i en aktiv match. |
| Teststeg | 1. Aktivera ett antal cooldowns och vänta tills de når nära 0.  2. Klicka på hemknappen.  3. Kontrollera att inga ljud spelas upp från applikationen. |
| Förväntat resultat | Att inget ljud spelas upp alls vid hemskärmen. |
| Krav | FK-S10 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 17 |
| Namn | Test för kontroll av ljuduppspelning vid två olika sökningar |
| Förberedelser | Sök på en spelare i en aktiv match. |
| Teststeg | 1. Aktivera ett antal cooldowns  2. Sök på en ny spelare och vänta tills förra sökningens cooldowns når 0.  3. Kontrollera att inget ljud spelas upp från förra sökningen. |
| Förväntat resultat | Att inget ljud spelas upp alls. |
| Krav | FK-S10 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 18 |
| Namn | Test för kontroll av responstid vid hämtning av statisk data |
| Förberedelser | 1. Avinstallera applikationen om denna finns installerad.  2. Installera senaste versionen av appen. |
| Teststeg | 1. Sök på en spelare i aktiv match.  2. Kontrollera att sökningen tar mindre än 15 sekunder (statisk data ska ta mindre än 10 sekunder, och vanliga sökningen ska ta mindre än 5 sekunder). |
| Förväntat resultat | Att sökningen ej tar längre än 15 sekunder. |
| Krav | KK-A3, KK-A4 |