Testrapportage

Colin Heppener & Jeroen Hoebert

INF-D – Software Engineering

10 juni 2015

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc422233113)

[Applicatieomschrijving 4](#_Toc422233114)

[Onderdelen die getest worden 5](#_Toc422233115)

[Onderdelen die niet getest worden 6](#_Toc422233116)

[Aanpak 7](#_Toc422233117)

[Testproducten 8](#_Toc422233118)

[Testgevallen 9](#_Toc422233119)

[Logische testgevallen Loop Methode van Speler 9](#_Toc422233120)

# Inleiding

Tijdens het project van het vierde blok van het propedeusejaar, INF-D Software Engineering, is het verplicht om de geschreven software te testen. Dit vereist dus logische en fysieke tests. Tevens worden van tevoren de equivalentieklassen opgesteld.

# Applicatieomschrijving

# Onderdelen die getest worden

# Onderdelen die niet getest worden

# Aanpak

# Testproducten

# Testgevallen

## Logische testgevallen Loop Methode van Speler

In dit geval staat de Speler op het speelbord, vervolgens wordt een richting geselecteerd(Noord, Oost, Zuid of west) en vervolgens is aangegeven wat zich op het veld in die richting bevind. Het resultaat is true als verplaatsing mogelijk is.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Noord | Oost | Zuid | West | Muur | Helper | Valsspeler | Bazooka | Leeg | Veld | Resultaat |
| Geval 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| Geval 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| Geval 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| Geval 4 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Geval 5 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Geval 6 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Toelichting:

Er staan velden op het speelbord, dus stel dat je op de locatie 1,0 staat(helemaal linksboven op het bord) dan is daarboven geen veld meer, want dat is buiten het bord. Dit wordt in de tabel aangegeven met de Veld kolom.