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 |
| Geval 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval  8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 12 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 13 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 14 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 15 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 16 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 17 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 18 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 19 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 20 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 21 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 22 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 23 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Geval 24 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

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.