# Introduktion

Vi har testat four-with-bot (hädanefter kallat för Fyra i Rad i detta dokument) medelst Utforskande tester och automatisering med Selenium och Cucumber.

# Sammanfattning

Samtliga User stories i sprint 1 har testats både utforskande och med automatisering.

# Kvalitetskriterier

### Förmågor

**Korrekt** – *Utdata eller beräkningar i produkten är korrekta.*  
**Komplett** – *Alla viktiga funktioner är tillgängliga*

### Karisma

**Tillfredsställelse** – *Hur känner du dig efter att ha använt produkten?*  
**Attraktivitet** – Är alla aspekter av produkten estetiskt tilltalande för ögon och andra sinnen

# Personas

David får klippa och klistra här 😊

# Testobjekt

Fyra i Rad Webbapp

# Beroenden

Samtliga beroenden är inkluderade i repositoryn på: <https://github.com/Danadude/Case2>

Repositoryn är privat, kontakta Dan Olsen för tillgång

# User Stories (Sprint 1)

|  |  |
| --- | --- |
| **[US01]** | As a user I want the application to follow the game rules, so that I can't cheat |
| **[US02]** | As a user I want the application to pronounce a winner when 4 is connected, so that the winner can celebrate |
| **[US05]** | As a user I want the normal bot to have some randomness in its game choices, so that I can improve my own game |
| **[US06]** | As a user I want the dumb bot to play worse than the normal bot |
| **[US09]** | As a user I want the application to look compelling so that I can recommend it to my little sister. |
| **[US10]** | As a user I want the application to follow the correct win conditions, so that i can win |

# Slutsats och Rekommendation

Slutsatser är bra att ha, då blir Catboi glá