# 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

## Persona ett

Familjen Pärsson har fyra familjemedlemmar. Pappa Göran jobbar inom IT som projektledare för ett större företag. Pappa Göran får ofta resa på möten i olika länder. När han är hemma tycker han om att umgås med familjen och spela när han har tid med det. Pappa Göran tycker om att spela mot sin son och se vem som är bäst på spelet som sonen spelar för tillfället. Just nu spelar dem fyra i rad som är ett simpelt. Han önskar att det skulle vara lite mer grafiskt designat så att hans dotter skulle tycka att det var roligt också. Ibland tränar han mot sin fru men hon vinner hela tiden så han föredrar att träna mot botarna.

Mamma Birgitta Pärsson arbetar som matteprofessor på Lunds universitet och drömmer om att åka med familjen på resa till sommaren. Hon tycker om att umgås med familjen och spela logiska spel med barnen. Det är inte lika roligt att spela mot Göran för han är en dålig förlorare och hon tänker inte förlora med mening. Hon tycker även att fyra i rad spelet ser lite tråkigt ut. Annars tycker hon att det är en lagom svår nivå på boten.

Sonen Harry Pärsson går sista året på IT gymnasiet och har sökt till ingenjör. Han ser upp till sin far och tycker om att spela enkla spel med honom. Han spelar hellre tävlingsinriktade spel eller e- sport spel. Men han vill inte att pappa ska lägga sig i dem spelen han spelar med sina kompisar.

Dottern Cho Pärsson är åtta år och tycker om hästar. Tycker om att spela med sin far men fyra-i-rad är inget roligt spel för det ser tråkigt ut. Cho tycker om när det är färgglatt och helst spelar spel med hästar. Hon önskar sig en häst så när hon går med på att spela med sin far så passar hon på att tjata om att få en häst. Hon tycker även om att träna fyra-i-rad med sin kompis Arya.

## Persona två

Familjen Karlsson är tre familjer medlemmar och dem är nära vänner med Familjen Pärsson. Dem träffades genom att deras dotter går i samma klass som Pärssons dotter Cho. Pappan heter Jon Karlsson och arbetar som konstnär. Han arbetar hemifrån och har massor med tid med familjen. Som konstnär tycker han att fyra-i-rad saknar karaktär och behöver mer grafiska tillägg.

Fru Karlsson heter Daenerys Karlsson och arbetar som lärare. Hon tycker om att umgås med familjen Pärssons som fredags mys och umgås med familjen. Hon tycker inte om att Arya spelar så mycket dataspel men Daenerys tycker att det är bra att hon har ett intresse för fyra-i-rad spelet. Som lärare tycker hon att det är ett bra spel och bra hjärngympa.

Dotten Arya Karlsson är 8 år och vill bli gamer när hon bli stor. Hon gillar att spela fyra-i-rad men ingen i hennes familj gillar spelet för dem säger att det ser inte fint ut. Därför utmanar hon familjen Pärssons istället. Hon får vara med Harry och spela för han säger att hon är bra på spel. Annars brukar han undvika henne för han tycker att alla i familjen är lite pinsamma. Men Arya tycker inte att det gör något för han brukar förlora när dem spelar fyra-i-rad.

# 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 |
| **[US03]** | As a user I want the application to tell me when i lost |
| **[US04]** | As a user I want the application to tell me when it is a draw. |
| **[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