



Acceptatie- testplan

Versie 2

Proftaak groep C

Documenthistorie

Datum	Versie	Beschrijving	Auteur
23-10-2017	1.0	Initiële versie	Alex
27-10-2017	2.0	Uitvoeren van het testplan	Simon
28-10-2017	3.0	Testmatrix toegevoegd, inleiding aangepast, conclusie aangepast	Frank
10-12-2017	4.0	Update naar iteratie 2	Frank

Contents

Documenthistorie	1
Inleiding.....	3
1.1 Doel van dit document.....	3
1.2 Aanleiding	3
Aanpak	3
1.3 Acceptatiecriteria.....	3
1.4 Omgeving en uitvoering.....	3
Functionele Requirements en dekking door Test cases	4
2.1 Functionele requirements.....	4
Menu[MENU]	4
Rijden [RIJ]	4
PowerUps [POW]	5
Map [MAP]	5
Test matrix	7
3. Testcases SKRRRT	8
4. Conclusie	12

Inleiding

1.1 Doel van dit document

Dit acceptatietestrapport verschaft een meetbare basis voor de acceptatie van de “SKRRRT”-applicatie. Het bevat een lijst met meetbare acceptatiecriteria die invulling geven aan de functionele eisen uit het User Requirements Specification (URS-)document. Voor elke testcase wordt gekeken of de functionele werking hiervan voldoet aan de gestelde functionele eisen uit het URS. Hieruit zal blijken of de gemaakte applicatie voldoet aan de gestelde eisen.

1.2 Aanleiding

Dit rapport is opgesteld opdat de opdrachtgever in één oogopslag kan zien of de opgeleverde applicatie voldoet aan de gestelde eisen.

Aanpak

Voor elke testcase is er een stappenplan geformuleerd. Elke stap in dit plan wordt in de applicatie uitgevoerd, getest op functionele correctheid en het resultaat wordt vastgelegd. Per testcase worden de bevindingen genoteerd en vervolgens wordt een score toegekend die een waarde kan hebben van:

- FAILED: niet werkend of niet aanwezig;
- PASSED: correct werkend.
- Not Implemented: Zijn nog niet toegevoegd in de applicatie

1.3 Acceptatiecriteria

De acceptatietest keurt de applicatie goed als de resultaten van de testcases aan alle onderstaande zaken voldoen:

- De testgevallen die gerelateerd zijn aan requirements met MoSCoW criteria M (Must Have) hebben status PASSED en
- De testgevallen die gerelateerd zijn aan requirements met MoSCoW criteria S (Should Have) hebben status PASSED en
- De testgevallen die gerelateerd zijn aan requirements met MoSCoW criteria C (Could Have) hebben, indien ze zijn geïmplementeerd, status PASSED en
- Alle testcases zijn uitgevoerd.

1.4 Omgeving en uitvoering

De testcases worden op een Windows 10 computer in het programma IntelliJ IDEA uitgevoerd.

Functionele Requirements en dekking door Test cases

2.1 Functionele requirements

De functionele en non-functionele requirements uit het URS (User Requirements Specification)-document staan volledigheidshalve in deze paragraaf.

Menu[MENU]

ID	Requirement	MoSCoW	Opmerkingen
MENU1	Spel moet kunnen starten	M	
MENU2	Spel moet kunnen worden gesloten	M	

Rijden [RIJ]

ID	Requirement	MoSCoW	Opmerkingen
RIJ1-1	Speler kan rijden	M	
RIJ1-2	Speler kan sturen	M	
RIJ3	Auto heeft een topsnelheid	M	
RIJ4	Auto kan tegen de baan botsen	M	
RIJ5-1	Auto kan accelereren	S	
RIJ5-2	Auto kan deaccelereren	S	
RIJ6	Auto kan tegen andere auto's botsen	S	
RIJ7	Auto kan driften	C	

PowerUps [POW]

ID	Requirement	MoSCoW	Opmerkingen
POW1	Auto kan powerup oppakken	S	
POW2	Auto kan beïnvloed worden door powerups	S	voordelig/nadelig
POW3	Power Ups kunnen spawnen	S	en kunnen ook respawnen als ze opgepakt zijn.
POW4	Auto kan powerup gebruiken	S	
POW5	Power Ups zijn random	C	

Map [MAP]

ID	Requirement	MoSCoW	Opmerkingen
MAP1	Map heeft een finishlijn	M	
MAP2	Race eindigt als de finish lijn gepasseerd is.	S	

User interface [UI]

ID	Requirement	MoSCoW	Opmerkingen
UI1	Interface laat een scorebord zien als speler gefinisht is	M	
UI2	Interface laat zien welke power-up er opgepakt is	S	

UI3	Interface heeft een minimap van de track	C	
UI4	Interface laat een marker zien boven de andere auto's	C	

Networking [NET]

ID	Requirement	MoSCoW	Opmerkingen
NET1-01	Speler moet Lobby kunnen joinen	M	
NET1-02	Er wordt een melding getoont als de lobby vol is en er wordt geprobeerd die lobby te joinen	S	
NET2	Lobby's moeten kunnen worden aangemaakt	M	
NET3	Lobby's moeten kunnen worden opgevraagd	M	
NET4	Speler moet de tegenstanders kunnen zien in het spel.	M	
NET5-01	Er moet ingelogd kunnen worden	M	
NET5-02	Er wordt een melding getoond als het inloggen niet is gelukt.	S	
NET6	Lobby's moeten kunnen worden verwijderd	S	
NET7	Spelers moeten kunnen worden gekickt uit een lobby	S	

Test matrix

[illegible]

3. Testcases SKRRRT

Testcase	Uitwerking testplan	Verwachte resultaat	Resultaat
T-MENU-1	1. Selecteer de optie Play	De game wordt getoond.	Passed
T-MENU-2	1. Ga naar 'Instellingen'. 2. Pas enkele instellingen aan en bevestig.	De instellingen zijn aangepast.	Not implemented
T-MENU-3	1. Selecteer de optie Exit.	Het programma is afgesloten.	Passed
T-MENU-4	1. Selecteer join lobby.	De speler joint de geselecteerde lobby.	Passed
T-MENU-5	1. Selecteer de optie om in te loggen.	De speler wordt ingelogd.	Passed

T-RIJ1	1. Druk de ingestelde knop om te draaien (links / rechts) in.	De auto draait de correcte richting op.	Passed
T-RIJ2-01	1. Druk de ingestelde knop om naar voren te gaan in.	De auto bouwt snelheid op en kan zich hierdoor verplaatsen.	Passed

T-RIJ2-02	<i>Uitbreiding op T-RIJ2-01:</i> 1. Druk de ingestelde knop om achteruit te rijden in (korter dan bij stap 1.)	De auto vertraagt.	Passed
T-RIJ3	1. Druk op de knop om naar voren te gaan. 2. Na een tijdje, draai naar links of naar rechts.	De auto drift tijdens het maken van een bocht.	Not implemented
T-RIJ4	1. Druk op de knop om naar voren te gaan in en houd deze ingedrukt.	Na een tijdje versnelt de auto niet meer; deze rijdt dan op topsnelheid.	Passed
T-RIJ5	1. Druk de knop om naar voren te gaan in. 2. Rijd tegen een zijwand aan.	De auto botst tegen de wand aan.	Passed
T-RIJ6	1. Druk de knop om naar voren te gaan in. 2. Rijd tegen een andere racer aan.	De auto's botsen allebei.	Not implemented

T-POW1	1. Rijd tegen een power-up aan.	De power-up verdwijnt uit het level en verschijnt in de inventaris van de speler.	Not implemented
T-POW2	1. Druk de knop om een power-up te	De power-up verdwijnt uit de inventaris van de speler en	Not implemented

	gebruiken in.	het effect vind plaats in het spel.	
T-POW3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pak een power-up die een andere speler beïnvloed. 2. Druk de knop om een power-up te gebruiken in. 3. Controleer of de andere speler getroffen is door de power-up. 	De andere speler is getroffen door de andere power-up.	Not implemented
T-POW4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pak een power-up op. 2. Herlaad Stap 1 minimaal 5 keer. 	De opgepakte power-ups zijn willekeurig.	Not implemented

T-Map1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Druk de knop om naar voren te gaan in. 2. Rijd tegen de zijwand aan. 	De auto botst tegen de wand aan.	passed
T-Map2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Druk de knop om naar voren te gaan in. 2. Rijd over de finish heen. 	Het spel is voorbij en het score venster wordt getoont.	passed

T-NET1-01	<ol style="list-style-type: none"> 1. Druk op een lobby. 2. Druk op join. 	Speler is toegevoegd aan de lobby.	passed
T-NET1-02	<ol style="list-style-type: none"> 1. Druk op een lobby. 2. Druk op join. 	Er wordt een melding getoont dat de lobby vol is.	Not implemented
T-NET2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Druk op create 2. Voer een naam in 3. Druk op create 	Er is een nieuwe lobby aangemaakt met de ingevoerde naam.	passed

T-NET3	1. Start een client. 2. Maak een nieuwe lobby. 3. Start tweede client.	De aangemaakte lobby staat in de lijst bij de tweede client.	passed
T-NET4	1. Join een lobby op een client. 2. Join een lobby op een tweede client. 3. Druk op start op een van de clients	Beide auto's zijn zichtbaar in het spel en beide clients zijn over gegaan naar het spel scherm	Not implemented
T-NET5-01	1. Voer gebruikersnaam in. 2. Voer wachtwoord in. 3. Druk op inloggen	De gebruiker is ingelogd.	passed
T-NET5-02	1. Voer verkeerde gebruikersnaam in. 2. Voer verkeerde wachtwoord in 3. Druk op inloggen	Er wordt een melding getoont dat het inloggen niet mogelijk is.	passed
T-NET6	1. Selecteer een lobby. 2. Druk op Delete	Lobby is verwijderd.	Not implemented
T-NET7	1. Selecteer speler in de lobby 2. Druk op kick	Speler is uit de lobby gekickt.	Not implemented

4. Conclusie

Voor de tweede iteratie zijn de musts op een na geïmplementeerd en werkend. Verder zijn er ook nog enkele shoulds in het programma verwerkt. Bij elk onderdeel waar Not implemented bij staat moet er nog wat veranderd worden, of moet het nog geïmplementeerd worden. Alle testen waar passed bij staat zijn geslaagd. In iteratie 3 zal het testplan nog verder worden aangevuld.

Resultaat van de acceptatietest: Voor de tweede iteratie zijn alle benodigde musts geïmplementeerd.