



Malmö högskola
Fakulteten för teknik och samhälle
Institutionen för datavetenskap

Verifiering- och valideringsdokumentation

- Code Quiz

Gruppnummer: 22
Emma Shakespeare
Evelyn Gustavsson
Gustav Bodestad
Johan Johansson
Versionsnummer: 4
Datum för version: 2015-05-22

Innehållsförteckning

Dokumenthistorik.....	3
Dokumentets syfte, omfattning och struktur	5
Testprocess	5
Testmetoder	5
Unit test	5
Integrationstest	5
Systemtest.....	6
Acceptanstest.....	6
Installationstest.....	6
Förutsättningar för samtliga tester.....	6
Utförandekrav:	6
Effektivitetskrav:	6
Testfall: Omgång 1	7
Testfall: Omgång 2.....	7
Testfall: Omgång 3.....	7
Testfall: Omgång 4.....	7
Testfall.....	8
Spårningsmatris	22
Testrapport	25
Ordlista	26
Acceptanstest.....	26
Användare	26
Elevhem.....	26
Integrationstest	26
Installationstest.....	26
ResultUI	26
SorteringsCeremonyUI.....	26
Spårningsmatris	26
Systemtest.....	27
Systemet	27
Unit test	27
WinUI.....	27
QuizUI.....	27

Dokumenthistorik

Namn	Datum	Beskrivning	Version
Emma Shakespeare, Evelyn Gustavsson.	2015-04-20	Första struktur, testprocess testmetod, testfall ID 1 - 2, spårmatris.	1
Emma Shakespeare, Johan Johansson.	2015-05-04	Skapat testfall ID 3 - 4, utför testfall ID 1-4, testrapport.	2
Gustav Bodestad, Evelyn Gustavsson.	2015-05-05	Skapat testfall ID 5-10, utför testfall ID 5-10, testrapport.	2
Evelyn Gustavsson.	2015-05-11	Uppdaterat titel. Infogat testrapport i dokumentet.	3
Johan Johansson, Gustav Bodestad	2015-05-18	Utfört testfall ID 1-10. Uppdaterat testrapport.	4
Gustav Bodestad	2015-05-18	Skrivit syfte, omfattning.	4
Emma Shakespeare, Evelyn Gustavsson.	2015-05-21	Uppdaterat testfallen så de överensstämmer med kraven.	4
Emma Shakespeare.	2015-05-21	Skapat testfall ID 12-20.	4
Johan Johansson.	2015-05-21	Skapat testfall ID 11.	4
Johan Johansson, Gustav Bodestad.	2015-05-21	Utfört testfall ID 11-21, uppdaterat testrapport.	4
Johan Johansson, Gustav Bodestad.	2015-05-21	Skrivit förutsättningar.	4
Emma Shakespeare	2015-05-22	Strukturerat dokumenthistoriken	4
Emma Shakespeare	2015-05-22	Skapat ordlista	4
Gustav Bodestad, Johan Johansson	2015-05-22	Infogat spårningsmatriser.	4

Emma Shakespeare, Evelyn Gustavsson	2015-05-22	Korrekturläst dokument.	4
--	------------	-------------------------	---

Dokumentets syfte, omfattning och struktur

Syftet med dokumentet är att beskriva testprocessen, testfall och utfall. Dokumentet innehåller en dokumenthistorik som visar på ändringar som gjorts i dokumentet över tid. Därefter följer en omfattande beskrivning av testprocessen och sedan ett antal testfall. Dokumentet avslutas med en spårningsmatris som binder tester till krav, och en testrapport som visar utfall av tester.

Testprocess

Testprocessen kommer att omfatta funktionella och icke-funktionella krav från både administratörssidan och från användarens perspektiv. Efter varje ny version kommer tester att utföras. Om fel upptäcks kommer dessa att åtgärdas och om nödvändigt kravspecifikationen justeras. Slutligen skall produktens användbarhet testas fördelaktigast av utomstående. Syftet med testprocessen är att minska risken att eventuella brister kan uppdagas efter varje iteration och åtgärdas i ett tidigt skede i projektprocessen. Testprocessen kommer att innehålla flera olika faser. Denna kommer att inledas med unit test, för att senare övergå i integrationstest, systemtest, acceptanstest och slutligen installationstest.

Testmetoder

Unit test

Unit test innebär att testa små segment av systemet, det vill säga små exekverbara kodsekvenser. Metoder och dess funktioner, för att exemplifiera. Testningens syfte är att upptäcka fel i koden och ändra den därefter, enligt strukturerad white box-testning. Alla möjliga utfall testas minst en gång enligt statement coverage-principen.

Integrationstest

När alla delsystem är sammanslagna till ett större delsystem, påbörjas integrationstestningen. Den innebär att systemets struktur är uppbyggd på ett sådant sätt att det uppfyller de funktionella kraven. Då en ny funktion är implementerad och unit testad utförs ett integrationstest för att se att tillämpningen fungerar med de kringliggande objekten.

Systemtest

Under denna fas testas systemets icke-funktionella krav i form av funktionalitet, säkerhet, tillförlitlighet och prestanda. Systemtest innebär att testa systemet enligt black box-testning utifrån dess användargränssnitt. Här testas nu alla de enheter som gått igenom integrationstestningsfasen som ett enhetligt system.

Acceptanstest

Den här fasen innebär att testa systemets användarvänlighet och se till att samtliga användarkrav uppfylls.

Installationstest

Slutligen görs ett installationstest för att säkerställa att systemets slutversion fungerar utan anmärkning,

Förutsättningar för samtliga tester

Vid samtliga tester så uppfylls dessa kvar:

Utförandekrav:

- IFK-U-1
- IFK-U-2
- IFK-U-3

Effektivitetskrav:

- IFK-E-1
- IFK-E-2
- IFK-E-3

Testfall: Omgång 1

Förberedelser inför Unit test och systemtest.

- Testare

Avvikelser:

- Vid inloggning med ett användarnamn som är upptaget, lagras detta inte i databasen, däremot skickas spelaren vidare i spelet vilket inte ska ske. Problemet är nu löst. (Testfall 2)
- Radbrytningen fungerar ej i frågor/rubriker. Problemet är nu löst. (Testfall 6)

Testfall: Omgång 2

Förberedelser inför Unit test.

- Testare

Avvikelser:

- Bossen var ej implementerad i den här versionen, men annars fungerade testet utan anmärkning

Testfall: Omgång 3

Förberedelser inför Unit test samt integrationstest.

- Testare

Avvikelser:

- När man når bossen nollställs poäng och liv, vilket korrigeras när man trycker på “Ny fråga”. Problemet är nu löst. (Testfall 10)

Testfall: Omgång 4

Förberedelser inför systemtest och acceptanstest.

- Testare

Avvikelser:

- Inga avvikelser

Testfall

ID	1
Namn	Skapa ny användare
Förberedelse	Tillgång till dator
Teststeg	<ol style="list-style-type: none">1. En ny användare kommer in på startsidan för att skapa ett nytt konto(FK-S-Ö-2, FK-A-K-1).2. Användaren trycker på knappen: Skapa konto(FK-S-P-3, FK-S-N-4)3. Användaren fyller i namn och lösenord. (FK-A-K-4, FK-S-R-1, IFK-S-1, IFK-A-4) Detta upprepas en gång (FK-A-R-1).4. Användaren klickar på knappen: OK (FK-A-K-5)
Förväntat resultat	<p>Systemet ser till att det inte går att skapa ett nytt konto om samtliga fält inte är ifyllda (FK-S-R-3).</p> <p>Systemet verifierar inmatad data (FK-S-R-1, FK-S-R-5). Det skall vara ett användarnamn samt ett lösenord som skall upprepas en gång för att bekräftas (FK-S-R-2, FK-S-R-4).</p> <p>Lösenordet skall visas som stjärnor när det matas in (IFK-S-3). Användarnamn och lösenord lagras i databasen (IFK-S-2, IFK-E-4). Ett nytt användarkonto har skapats och spelaren navigeras vidare till HowToPlayUI (FK-A-S-15).</p>

ID	2
Namn	Logga in
Förberedelse	Tillgång till dator, användarkonto
Teststeg	<ol style="list-style-type: none">1. Användaren kommer in på startsidan (FK-S-Ö-2)2. Användaren trycker på knappen: Logga in (FK-S-P-2, FK-A-K-2)3. Användaren matar in namn och lösenord (FK-S-N-3)4. Användaren klickar på knappen: OK och dialogrutan stängs (FK-A-S-12). I Main UI meddelas nu att användaren är inloggad (FK-S-P-7).
Förväntat resultat	<p>Systemet visar en dialogruta med inmatningsfält där användaren matar in sina användaruppgifter.</p> <p>Systemet kontrollerar att samtliga fält är ifyllda (FK-S-K-3) och kontrollerar sedan att uppgifterna stämmer överens med databasen (FK-S-K-1, FK-S-K-2). Systemets Skapa nytt kont knapp inaktiveras(FK-S-P-8).</p>

ID	3
Namn	Öppna fönstret "highscore"
Förberedelse	Tillgång till dator

Teststeg	<ol style="list-style-type: none">1. Användaren kommer in på startsidan (FK-S-Ö-2)2. Användaren trycker på knappen: Highscore (FK-S-P-5).3. Användaren trycker på knappen Huvudmeny (FK-S-P-12) och skickas tillbaka till huvudmenyn.
Förväntat resultat	Ett fönster öppnas med en sammanfattning om de olika elevhems poängställning (FK-S-N-12, FK-S-Ö-1). Efter att spelaren trycker på huvudmeny knappen stängs ResultUI och spelaren navigeras tillbaka till MainUI (FK-S-N-1).

ID	4
Namn	Öppna fönstret "Om spelet"
Förberedelse	Tillgång till dator
Teststeg	<ol style="list-style-type: none">1. Användaren kommer in på startsidan (FK-S-Ö-2)2. Användaren trycker på knappen: Om spelet (FK-S-P-4).3. Användaren trycker på knappen Huvudmeny och skickas tillbaka till huvudmenyn.
Förväntat resultat	Ett fönster öppnas som beskriver hur spelet fungerar (FK-S-N-5). Spelaren skickas tillbaka till huvudmenyn genom att trycka på huvudmeny knappen

	(FK-S-N-1).
--	-------------

ID	5
Namn	Genomföra sorteringscermonin efter inloggning
Förberedelse	Tillgång till dator, Inloggad
Teststeg	<ol style="list-style-type: none">1. Efter att användaren ärr iloggad trycker denna på spela knappen i MainUI (FK-S-P-1, FK-S-N-2).2. Användaren väljer ett svarsalternativ och trycker på knappen OK. (FK-A-S-6, FK-A-S-16, FK-A-S-53. Användaren blir tilldelad ett elevhem och får mer information. (FK-A-S-14)4. Användaren trycker på knappen Spela. (FK-A-S-13)
Förväntat resultat	Användaren väljer ett alternativ och blir tilldelad ett elevhem. Därefter startar spelet.

ID	6
Namn	Genomför sorteringscermoni efter skapande av nytt konto
Förberedelse	Tillgång till dator, Nytt konto skapat

Teststeg	<ol style="list-style-type: none"> 1. Användaren trycker på knappen “Spela” i How to play-fönstret (FK-S-P-13) och kommer till sorteringsceremonin (FK-S-N-7) . 2. Användaren väljer ett svarsalternativ och trycker på knappen “OK”. (FK-S-P-14, FK-A-S-5, FK-A-S-6) Därefter navigeras användaren vidare till HouseUI-panelen. (FK-S-N-9) 3. Användaren informeras om vilket elevhem den tillhör. (FK-A-S-14) 4. Användaren trycker på knappen “Spela” i HouseUI-panelen och navigeras vidare till QuizUI. (FK-S-N-8, FK-A-S-13)
Förväntat resultat	Användaren får efter skapandet av kontot upp How to play-fönstret. Därefter trycker den på knappen Spela! och sorteringsceremonin börjar. Användaren väljer ett alternativ och blir tilldelad ett elevhem. Därefter kan spelet starta och första frågan visas.

ID	7
Namn	Svara rätt på en fråga i spelet
Förberedelse	Tillgång till dator, inloggad, sorterad
Teststeg	<ol style="list-style-type: none"> 1. Användaren väljer ett svarsalternativ och trycker på knappen “OK”. (FK-S-P-14, FK-A-S-5) 2. När användaren svarar rätt visas texten ”RÄTT” i grönt. (FK-A-S-9)

	Användaren får tio poäng. (FK-A-S-7) 3. Användaren trycker på knappen “Ny fråga”. (FK-S-P-15, FK-A-S-11)
Förväntat resultat	Användaren väljer ett alternativ, trycker på OK, och blir meddelad om att den har svarat korrekt på frågan. Sedan trycks knappen nästa fråga in, och spelet går vidare.

ID	8
Namn	Svara fel på en fråga i spelet
Förberedelse	Tillgång till dator, inloggad, sorterad
Teststeg	<ol style="list-style-type: none"> 1. Användaren väljer ett svarsalternativ och trycker på knappen “OK”. (FK-S-P-14, FK-A-S-5) 2. När användaren svarar fel visas texten ”FEL” i rött. (FK-A-S-10) Användaren förlorar tio poäng och ett liv. (FK-A-S-8) 3. Användaren trycker på knappen “Ny fråga”. (FK-S-P-15, FK-A-S-11)
Förväntat resultat	Användaren väljer ett alternativ, trycker på OK, och blir meddelad om att den har svarat fel på frågan och förlorar ett liv. Sedan trycks knappen nästa fråga in, och spelet går vidare.

ID	9
Namn	Spela, svara fel på tre frågor och dö
Förberedelse	Tillgång till dator, inloggad, sorterad
Teststeg	<p>De första tre stegen utförs tre gånger.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Användaren väljer ett svarsalternativ och trycker på knappen "OK". (FK-S-P-14, FK-A-S-5)2. När användaren svarar fel visas texten "FEL" i rött. (FK-A-S-10) Användaren förlorar tio poäng och ett liv. (FK-A-S-8)3. Användaren trycker på knappen "Ny fråga". (FK-S-P-15, FK-A-S-11)4. Bild och information om att spelaren har dött visas (FK-A-S-1, FK-A-S-17).5. Användaren kan trycka på knapparna "Resultat" eller "Huvudmeny" (FK-S-P-12, FK-S-P-16, FK-A-S-18).
Förväntat resultat	<p>Användaren väljer ett felaktigt svarsalternativ, trycker på OK, blir meddelad om att den har svarat fel på frågan och förlorar ett liv. Användaren trycker därefter på knappen nästa fråga. Ovanstående moment upprepas tre gånger. Därefter har spelaren inga liv kvar och kan välja mellan att antingen visa resultat eller gå tillbaka till huvudmenyn.</p>

ID	10
Namn	Spela, svara rätt på samtliga frågor och vinn
Förberedelse	Tillgång till dator, inloggad, sorterad
Teststeg	<p>Steg 1 till 3 utförs nio gånger. Steg 5 till 7 utförs fem gånger.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Användaren väljer ett svarsalternativ och trycker på knappen "OK". (FK-S-P-14, FK-A-S-5, FK-S-N-10)2. När användaren svarar rätt visas texten "RÄTT" i grönt. (FK-A-S-9) Användaren får tio poäng. (FK-A-S-7)3. Användaren trycker på knappen "Ny fråga". (FK-S-P-15, FK-A-S-11, FK-A-S-4, FK-S-N-11)4. Användaren har nu spelat nio scenarion (FK-A-S-2) med olika svårighetsnivåer (FK-A-S-3) och skickas vidare till bossen. (FK-A-S-19)5. Användaren väljer ett svarsalternativ och trycker på knappen "OK". (FK-S-P-14, FK-A-S-5, FK-S-N-10)6. När användaren svarar rätt visas texten "RÄTT" i grönt. (FK-A-S-9) Användaren får tio poäng. (FK-A-S-7)7. Användaren trycker på knappen

	<p>“Ny fråga”. (FK-S-P-15, FK-A-S-11, FK-A-S-4, FK-S-N-11)</p> <p>8. När spelaren klarat bossen visas en ny panel där detta framgår. (FK-A-N-1)</p> <p>9. Användaren kan trycka på knapparna “Resultat” eller “Huvudmeny” (FK-S-P-12, FK-S-P-16, FK-A-S-18).</p>
Förväntat resultat	<p>Användaren väljer ett korrekt svarsalternativ, trycker på “OK”, blir meddelad om att den har svarat rätt på frågan och trycker därefter på knappen “Ny fråga”. Ovanstående moment upprepas nio gånger och sedan svarare spelaren rätt på fem bossfrågor. Därefter visas ett fönster med information om att spelaren har vunnit och denna kan välja mellan att antingen visa resultat eller gå tillbaka till huvudmenyn.</p>

ID	11
Namn	Testa tid och kompetenskrav
Förberedelse	Tillgång till dator, Nytt konto skapat, Spelaren med grundläggande kunskaper inom Java.
Teststeg	<p>1. Logga in (FK-S-P-2, FK-A-K-2)</p> <p>2. Tryck på spelaknappen (FK-S-P-1)</p> <p>3. Mät tid och kontrollera så att spelarens</p>

	kunskaper räcker till.(IFK-A-1, IFK-A-2)
Förväntat resultat	Det tar minst fem minuter att genomföra en spelomgång och grundläggande kunskaper inom java visar sig vara tillräckligt.

ID	12
Namn	Användaren trycker på spela knappen utan att vara inloggad.
Förberedelse	Tillgång till dator, Nytt konto skapat
Teststeg	1.Logga in (FK-S-P-2, FK-A-K-2) 2. Tryck på spelaknappen (FK-S-P-1)
Förväntat resultat	Systemet visare en dialogruta som uppmanar användaren att logga in eller skapa ny användare (FK-S-P-11).

ID	13
Namn	Användare loggar ut.
Förberedelse	Tillgång till dator, befintligt användarkonto, användare inloggad.
Teststeg	1. Användare befinner sig i MainUI och trycker på “Logga ut knappen” (FK-A-K-3, FK-S-P-6).
Förväntat resultat	MainUI uppdateras (FK-S-N-6).Texten “Inloggad som” återställs till default:

	“Inloggad som: Ingen inloggad” (FK-A-K-6). “Logga ut knappen aktiveras (FK-S-P-9).
--	--

ID	14
Namn	Spelet laddas.
Förberedelse	Tillgång till dator.
Teststeg	1. Användare startar spelet.
Förväntat resultat	MainUI visas. Spela knappen är inaktiverad och visas text, “laddar... “. Då spelet laddats aktiveras knappen och texten ändras till “Spela” (FK-S-P-10).

ID	15
Namn	Användare öppnar inloggningsruta och trycker på avbryt.
Förberedelse	Tillgång till dator.
Teststeg	1. Användaren har en dialogruta öppen. 2. Användaren trycker på avbryt.
Förväntat resultat	Dialogrutan stängs (FK-A-N-2).

ID	16
Namn	Spelet hämtar elevhemspoäng från databasen och visar i ResultUI..
Förberedelse	Tillgång till dator.
Teststeg	1. Användaren trycker på resultat knappen.
Förväntat resultat	Systemet hämtar data från databasen, och visar poäng i nytt fönster (FK-S-Ö-1, IFK-A-3).

ID	17
Namn	Spelet hämtar Bossfrågor från databasen och visar i BossUI.
Förberedelse	Tillgång till dator.
Teststeg	1. Användaren har spelat nio scenarion. 2. Användaren trycker på Ny fråga knappen.
Förväntat resultat	Systemet hämtar data från databasen, fem slumpade frågor (IFK-E-3, IFK-E-8) med tillhörande bildsökväg (IFK-E-5, IFK-E-6). Ett nytt fönster öppnas och frågorna visas i BossUI.

ID	18
Namn	Spelet hämtar nio slumpade frågor från databasen.

Förberedelse	Tillgång till dator. Användare har loggat in alternativt skapat ny användare och trycker på spela knappen
Teststeg	<ol style="list-style-type: none">1. Användare loggar in.2. Användaren trycker på spela knappen.
Förväntat resultat	Systemet hämtar data från databasen, nio slumpade frågor (IFK-E-1, IFK-E-9). Ett nytt fönster öppnas och frågorna visas i QuizUI.

ID	19
Namn	Spelet hämtar en slumpad Sorteringsceremonifråga från databasen.
Förberedelse	Tillgång till dator. Användare har loggat in alternativt skapat ny användare och trycker på spela knappen
Teststeg	<ol style="list-style-type: none">1. Användare loggar in.(FK-S-P-2, FK-A-K-2)2. Användaren trycker på knappen "Spela".(FK-S-P-1)
Förväntat resultat	Systemet hämtar data från databasen, en slumpade frågor (IFK-E-2, IFK-E-7) Ett nytt fönster öppnas och frågorna visas i SortingCeremonyUI.

ID	20
Namn	Spelarens slutpoäng ska adderas med dennes tillhörande elevhem och lagras i databasen.
Förberedelse	Tillgång till dator. Användare har loggat in alternativt skapat ny användare och trycker på spela knappen
Teststeg	<ol style="list-style-type: none">1. Användare loggar in.(FK-S-P-2, FK-A-K-2)2. Användaren trycker på spela knappen.(FK-S-P-1)3. Spelarens slutpoäng ska adderas med dennes tillhörande elevhem och lagras i databasen. (IFK-A-3)
Förväntat resultat	Spelarens slutpoäng ska adderas med dennes tillhörande elevhem och lagras i databasen.

ID	21
Namn	Avsluta spelet
Förberedelse	Tillgång till dator.
Teststeg	<ol style="list-style-type: none">1. Användaren kommer in på startsidan. (FK-S-Ö-2)2. Användaren trycker på krysset. (FK-A-N-3)
Förväntat resultat	Spelet avslutas.

[illegible]

Krav ID / Testfall	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Användarkrav																					
IFK-A-1										x											
IFK-A-2										x											
IFK-A-3															x				x		
IFK-A-4	x																				
Utförandekrav																					
IFK-U-1																					
IFK-U-2																					
IFK-U-3																					
Säkerhetskrav																					
IFK-S-1	x																				
IFK-S-2	x																				
IFK-S-3	x																				
Effektivitetskrav																					
IFK-E-1																					
IFK-E-2																					
IFK-E-3																					
IFK-E-4	x																				
IFK-E-5																x					
IFK-E-6																x					
IFK-E-7																		x			
IFK-E-8																x					
IFK-E-9																	x				

Testrapport

Datum	Ansvarig	Version	TestfallsID	Resultat
2015-05-04	E.S & J.J	2	1	Fungerar till stor del med viss avvikelse. Se testplan omgång 1.
2015-05-04	E.S & J.J	2	2	Fungerar som väntat.
2015-05-04	E.S & J.J	2	3	Ej implemeterat
2015-05-04	E.S & J.J	2	4	Fungerar som väntat.
2015-05-05	G.B & E.G	2	5	Fungerar som väntat.
2015-05-05	G.B & E.G	2	6	Fungerar som väntat. Radbrytning fungerar ej.
2015-05-05	G.B & E.G	2	7	Fungerar som väntat.
2015-05-05	G.B & E.G	2	8	Fungerar som väntat.
2015-05-05	G.B & E.G	2	9	Fungerar som väntat.
2015-05-05	G.B & E.G	2	10	Fungerar som väntat.
2015-05-18	G.B & J.J	3	1	Fungerar som väntat.
2015-05-18	G.B & J.J	3	2	Fungerar som väntat.
2015-05-18	G.B & J.J	3	3	Fungerar som väntat.
2015-05-18	G.B & J.J	3	4	Fungerar som väntat.
2015-05-18	G.B & J.J	3	5	Fungerar som väntat.
2015-05-18	G.B & J.J	3	6	Fungerar som väntat.
2015-05-18	G.B & J.J	3	7	Fungerar som väntat.
2015-05-18	G.B & J.J	3	8	Fungerar som väntat.
2015-05-18	G.B & J.J	3	9	Fungerar som väntat.
2015-05-18	G.B & J.J	3	10	Fungerar som väntat, förutom att liv och poäng nollställs.
2015-05-21	G.B & J.J	3	11	Fungerar som väntat.
2015-05-21	G.B & J.J	3	12	Fungerar som väntat.
2015-05-21	G.B & J.J	3	13	Fungerar som väntat.
2015-05-21	G.B & J.J	3	14	Fungerar som väntat.
2015-05-21	G.B & J.J	3	15	Fungerar som väntat.
2015-05-21	G.B & J.J	3	16	Fungerar som väntat.
2015-05-21	G.B & J.J	3	17	Fungerar som väntat.
2015-05-21	G.B & J.J	3	18	Fungerar som väntat.
2015-05-21	G.B & J.J	3	19	Fungerar som väntat.
2015-05-21	G.B & J.J	3	20	Fungerar som väntat.
2015-05-21	G.B & J.J	3	21	Fungerar som väntat.

E.G Evelyn Gustavsson, E.S Emma Shakespeare, J.J Johan Johansson, G.B Gustav Bodestad

Ordlista

Acceptanstest

Test som innebär att testa systemets användarvänlighet och se till att samtliga användarkrav uppfylls.

Användare

En person som använder systemet som registrerad och inloggad.

Elevhem

Ett boende anslutet till Hogwarts, trollkarlsskolan i J.K Rowlings böcker om Harry Potter. Det finns fyra elevhem, Slytherin, Hufflepuff, Ravenclaw och Gryffindor (Rowling, 1999).

Integrationstest

Test som innebär att systemets struktur är uppbyggd på ett sådant sätt att det uppfyller de funktionella kraven. Då en ny funktion är implementerad och unittestad utförs ett integrationstest för att se att tillämpningen fungerar med de kringliggande objekten.

Installationstest

Ett installationstest görs för att säkerställa att systemets slutversion fungerar utan anmärkning,

ResultUI

Ett fönster som visar de sammanslagna elevhemmens poäng.

SorteringsCeremonyUI

Ett fönster som visar en personlighetsfråga och hur användaren svarar på denna avgör vilket elevhem spelaren skall tillhöra.

Spårningsmatris

Anger vilka testfall som testar vilka krav.

Systemtest

Systemets icke-funktionella krav testas i form av funktionalitet, säkerhet, tillförlitlighet och prestanda.

Systemet

Hela programmet med tillhörande komponenter.

Unit test

Unit test innebär att testa små segment av systemet, det vill säga små exekverbara kodsekvenser.

WinUI

Ett fönster som visas när spelaren klarat hela spelet.

QuizUI

Ett fönster där spelet, frågor, liv, poäng och scenarion visas.

Referenser

Pressman, R.S. (2010). *Software engineering: a practitioner's approach*. (7. ed.) Boston: McGraw-Hill.

Rowling, J. K. (1999). *Harry Potter och De vises sten*. Stockholm: Tiden.