

Test Incident Report

Pixel Arena

| | |
|---------------|--|
| Riferimento | |
| Versione | 0.2 |
| Data | 18/01/2024 |
| Destinatario | Carmine Gravino |
| Presentato da | NC10: Antonio Ferrentino, Emanuele Rosapepe, Francesco Perilli |
| Approvato da | |

Sommario

| | |
|----------------------------------|-----------|
| Sommario | 3 |
| Team Composition | 4 |
| Revision History | 5 |
| 1. Introduzione | 6 |
| 1.1 Scopo del Sistema | 7 |
| 1.2 Scopo del documento | 8 |
| 1.3 Riferimenti | 9 |
| 2. Ambiente di esecuzione | 10 |
| 3. Test Incident Report | 12 |

Team Composition

| Nome | Matricola | Contatti |
|--------------------|------------|----------------------------------|
| Antonio Ferrentino | 0512113367 | a.ferrentino50@studenti.unisa.it |
| Emanuele Rosapepe | 0512113418 | e.rosapepe2@studenti.unisa.it |
| Francesco Perilli | 0512113802 | f.perilli2@studenti.unisa.it |

Revision History

| Data | Versione | Descrizione | Autori |
|------------|----------|--|--|
| 17/01/2024 | 0.1 | Prima stesura ed inizio testing | Antonio Ferrentino Emanuele Rosapepe Francesco Perilli |
| 18/02/2024 | 0.2 | Fine Testing, Revisione e Correzioni | Antonio Ferrentino Emanuele Rosapepe Francesco Perilli |

1. Introduzione

1.1 Scopo del Sistema

Nel corso degli anni l'evoluzione del mondo videoludico è stata sia veloce che impressionante, spalancando le porte ad un'era d'oro per i videogiochi e per le aziende che ne trattano la loro creazione. La nostra idea è quella di portare alla luce un platform ortogonale con annessi combattimenti, il tutto rappresentato da una grafica pixelata: ciò potrebbe far sembrare il nostro gioco non molto dinamico rispetto ad altri giochi che si adattano perfettamente agli sviluppi sia hardware che software a cui abbiamo assistito in questi anni, unendo una grafica mozzafiato ad un'accuratezza nel gameplay. Ma per le dinamiche e per le sfide che il nostro gioco "Pixel Arena" ha intenzione di proporre, metterà sicuramente alla prova le abilità del videogiocatore, non negandogli anche il giusto divertimento.

1.2 Scopo del documento

Il seguente documento riporta e descrive le attività di Testing effettuate per garantire il corretto funzionamento del Sistema.

All'interno del documento saranno riportate le funzionalità testate, con i relativi strumenti e strategie utilizzati.

Le funzionalità testate saranno le seguenti:

- Attacco
- Movimento
- Rigenerazione Vita

1.3 Riferimenti

- Test Plan (TP)
- Test Case Specification (TCS)
- Test Summary Report (TSR)

2. Ambiente di esecuzione

Per l'esecuzione dei test è stato utilizzato il testing offerto da JUnit e Mockito, creando degli spy per poter richiamare i metodi utili per i nostri test. Gli spy si sono rivelati utili perchè non si poteva costruire tutti gli oggetti con le proprie caratteristiche disponibili, come le texture dei personaggi.

3. Test Incident Report

| Test Case ID | Test Incident ID | Tester | Data | Output |
|--------------|------------------|--------------------|------------|--------|
| TC_1.1 | TI_TC_1.1 | Antonio Ferrentino | 18/01/2024 | Passed |
| TC_1.2 | TI_TC_1.2 | Antonio Ferrentino | 18/01/2024 | Passed |
| TC_2.1 | TI_TC_2.1 | Francesco Perilli | 18/01/2024 | Passed |
| TC_2.2 | TI_TC_2.2 | Francesco Perilli | 18/01/2024 | Failed |
| TC_2.2 | TI_TC_2.2 | Francesco Perilli | 18/01/2024 | Passed |
| TC_2.3 | TI_TC_2.3 | Francesco Perilli | 18/01/2024 | Passed |
| TC_3.1 | TI_TC_3.1 | Emanuele Rosapepe | 18/01/2024 | Passed |
| TC_3.2 | TI_TC_3.2 | Emanuele Rosapepe | 18/01/2024 | Passed |

NOTA TC_3.3: in realtà, la posizione negativa non è contemplata nel nostro gioco, poiché la mappa inizia da un angolo (0,0) e sale poi in valori positivi. Quindi, non è stato possibile testare quest'ultimo caso.