

# Test Plan

---

พัฒนาเกม “ คีทชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่

["Attractions Hunter Game " on the Android operating system

: Case study of Chiang Mai]

Project Name				
พัฒนาเกม “ คีทชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ ["Attractions Hunter Game " on the Android operating system : Case study of Chiang Mai]				
Test Procedure/Test Plan Document				
Cross Ref.	Coverage Level:		Version	
ISO-29110 VSE	Project		1.1	
Process Ownership			Approving Authority	
Ubonrat K.			Wacharapong N.	
Scope			Approved Date	
Use in this project				
Document History				
Version Number	Record Date	Prepared/Modified By	Reviewed By	Change Details
1.0	1/9/2556	Ubonrat K	Wacharapong N.	Create Test Plan
1.1	19/9/2556	Ubonrat T.	Wacharapong N.	Edit test plan

## Test Procedure and Test Plan Document

### 1. Software Test Environment

การทดสอบซอฟต์แวร์ จะทดสอบโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ลูกข่าย เรียกใช้ระบบจากเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย โดยเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ทำการติดตั้งซอฟต์แวร์ดังนี้

- 1) เครื่องแม่ข่าย (Server)
- 2) เครื่องลูกข่าย

โดยทั้งสองเครื่องเชื่อมต่อกันทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและใช้ลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์ที่ติดตั้งอย่างถูกต้อง

### 2. Test Identification

#### 2.1 General Information

การทดสอบระบบติดตามงานวิจัยโดยใช้สถาปัตยกรรม Agile Scrum จะใช้วิธีการทดสอบแบบ Black-Box Testing โดยใช้เทคนิค Equivalence partitioning ซึ่งเป็น การกำหนดค่าตัวแทนของกลุ่มข้อมูลขึ้นมาใช้ในการทดสอบ

##### 1) Test Levels

ในการทดสอบซอฟต์แวร์นี้ จะแบ่งการทดสอบออกเป็น 3 กลุ่มคือ

- Model/Unit คือ ทดสอบความถูกต้องของการทำงานระดับฟังก์ชัน
- System Integration Testing คือ การทดสอบการรวมโมดูลต่างๆ ของระบบเข้าด้วยกัน
- Acceptance Testing คือ การทดสอบความถูกต้องของระบบ

## 2) Test Classes

สิ่งที่ต้องทำการทดสอบในแต่ละอย่าง ต้องครอบคลุมหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

### Check for correct handling of erroneous inputs

-Test objective ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ป้อนให้แก่ซอฟต์แวร์ และข้อมูลที่ได้จากการทำงานของซอฟต์แวร์ ตลอดจนการจัดการความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น

-Validation Methods Used – Test

-Recorded Data ข้อมูลที่ป้อนเข้าไป/ปัญหาที่พบ/ผลลัพธ์ที่ได้รับ

-Data Analysis ตรวจสอบตามเอกสาร SRS และ SDD

### Check for maximum capacities

-Test objective ตรวจสอบตัวซอฟต์แวร์และระบบฐานข้อมูลว่าสามารถรองรับข้อมูลได้ขนาดไหน โดยใช้ค่าข้อมูลจำนวนมาก เพื่อดูผลการทำงาน

-Validation Methods Used – Test

-recorded Data ปริมาณข้อมูลที่รองรับได้ และปฏิกิริยาตอบสนองของระบบ

-Data Analysis ได้ผลลัพธ์จากปริมาณข้อมูลที่รองรับ

-Assumptions and Constraints จำเป็นต้องมีการสร้างข้อมูลปริมาณมากขึ้น เพื่อมาใช้ในการทดสอบ โดยที่อาจจะสร้างจากระบบอัตโนมัติก็ได้

### User interaction behavior consistency

-Test Objective ทดสอบส่วนการติดต่อกับผู้ใช้ ในเรื่องการใช้งานส่วนต่างๆว่ามีประสิทธิภาพเพียงใด

-validation methods used – Test, Inspection

-Recorded Data เก็บเฉพาะสิ่งที่ไม่พึงประสงค์

-Data Analysis ตรวจสอบกับ SRS และ SDD

-Assumptions and Constraints อาจจะไม่สามารถทดสอบได้กับทุกโมดูล

### Retrieving data

- Test Objective ทดสอบค่าที่แสดงในแต่ละส่วน เป็นค่าข้อมูลที่ต้องการจากฐานข้อมูล
- Validation Methods Used – Test, Inspection
- Recorded Data บันทึกค่าที่แสดงผล กับค่าจากฐานข้อมูลโดยตรง
- Data Analysis เปรียบเทียบค่าข้อมูล
- Assumption and Constraints อาจต้องทำการเรียกดูข้อมูลจากฐานข้อมูลโดยใช้ซอฟต์แวร์ตัวอื่นเข้ามาช่วย

### Saving Data

- test Objective ทดสอบค่าที่เก็บในฐานข้อมูล เป็นค่าที่ต้องการจากการป้อนเข้าไป
- validation Methods Used – Test, Inspection
- Recorded Data บันทึกค่าที่ป้อนเข้าไป กับค่าจากฐานข้อมูลโดยตรง
- Data Analysis เปรียบเทียบค่าข้อมูล
- Assumption and Constraints อาจจะต้องทำการเรียกดูข้อมูลจากฐานข้อมูลโดยตรง โดยใช้ซอฟต์แวร์ตัวอื่นเข้ามาช่วย

### Display screen and printing format consistency

- Test Objective หน้าจอส่วนติดต่อกับผู้ใช้สามารถแสดงผล และจัดหมวดหมู่ข้อมูลได้ถูกต้อง และเป็นรูปแบบตรงตามที่กำหนดหรือไม่ ตลอดจน การจัดการกับข้อมูลที่มีขนาดมากกว่าที่สามารถแสดงผลได้ซึ่งอาจจะส่งผลต่อการแสดงผลในส่วนอื่นๆ
- Validtion Methods Used – Inspection
- Recorded Data Screen dumps and printouts
- Data Analysis ทำการวิเคราะห์รูปแบบของข้อมูลที่แสดงผลออกมา
- Assumption and Constraints อาจจะต้องสร้างโมดูลเพิ่ม เพื่อทำการทดสอบ

### Check interactions between modules

- Test Objective ตรวจสอบการโต้ตอบกันระหว่างโมดูล ทั้งข้อมูลที่ส่งให้ และรับมาตลอดจน การส่งข้อมูลแบบเป็นทอดๆ
- Validation Methods Used – Demonstration
- Recorded Data Screen dumps
- Data Analysis วิเคราะห์จาก SRS และ SDD
- Assumption and Constraints ต้องรอให้ระบบทุกส่วนถูกพัฒนาจนเสร็จ และให้ผู้ใช้เป็นผู้ทดสอบร่วมด้วย

### Measure time of reaction to user input

- Test Objective เช็คค่าเฉลี่ยของเวลาที่ใช้ในการตอบสนองของระบบต่อผู้ใช้ โดยพิจารณาจากการเปิด ปิด เรียกใช้ข้อมูล หน้าจอต่างๆ ตลอดจนการตอบสนองในการทำงานที่ล่าช้า
  - Validation Methods Used –Test,Analysis
  - Recorded Data การกระทำต่างๆกับตัวระบบ และค่าเวลาที่ใช้ในการกระทำนั้นๆ จัดหมวดหมู่ให้สามารถจำแนกได้ง่ายๆและหาค่าเฉลี่ยของแต่ละหมวดหมู่
  - Data Analysis พิจารณาจาก SRS และ SDD โดยพิจารณาเป็นหมวดหมู่
- Functional Flow
- Test Objective เช็คการทำงานของฟังก์ชันต่างๆ ว่าทำงานได้ถูกต้องหรือไม่
  - Validation Methods Used –Demonstration
  - Recorded Data Screen Dumps
  - Data Analysis วิเคราะห์จาก SRS และ SDD
  - Assumption and Constraints ต้องรอให้ระบบทุกส่วนถูกพัฒนาจนเสร็จ และให้ผู้ใช้เป็นผู้ทดสอบร่วมด้วย

## 2.2 Planned Testing

### 1) Unit Testing

ในส่วนของการทดสอบความสามารถของตัวระบบให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้นั้น เป็นการทดสอบหน่วยย่อยของระบบ โดยในส่วนของรายละเอียดต่างๆอยู่ในเอกสาร TEC\_TPV010 ในส่วนของ Requirements Traceability Matrix โดยที่การทดสอบส่วนนี้จะสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อทางผู้ใช้ได้ยอมรับถึงความสามารถของตัวระบบ และสามารถใช้งานตัวระบบได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งการจะได้มาซึ่งผลลัพธ์ต้องລ່ວງการพัฒนาตัวซอฟต์แวร์ และนำไปติดตั้งให้ผู้ใช้ได้ทดสอบใช้งานในระยะเวลาหนึ่ง

หัวข้อการทดสอบที่ต้องใช้ในส่วนนี้ได้แก่

- Check for correct handling of erroneous inputs
- Check for maximum capacity
- User interaction behavior consistency
- Retrieving data
- Saving data
- Display screen and printing format consistency
- Measure time of reaction to user input

## 2) Integration Test

ในส่วนของการทดสอบระบบรวมถึงส่วนนี้ จะกระทำหลังจากแต่ละโมดูลได้ถูกพัฒนาและทดสอบจนเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงนำโมดูลมาประกอบรวมส่วนกัน แล้วทำการทดสอบระบบรวมนี้โดยอาศัยหลักการทดสอบระบบรวม เมื่อแล้วเสร็จ จึงนำไปทำการทดสอบการใช้งานได้จริงโดยตัวผู้ใช้เอง ในภายหลัง

หัวข้อการทดสอบที่จะต้องใช้ในการส่วนนี้ได้แก่

- User interaction behavior consistency
- Display screen and printing format consistency
- Check interactions between modules
- Measure time of reaction to user input

## 3) Acceptance Testing

ในส่วนของการทดสอบการทดสอบโปรแกรมโดยการเพิ่มจำนวนโมดูลจะกระทำไปควบคู่กับการพัฒนาตัวโมดูลทีละตัวเพื่อให้มั่นใจแต่ละโมดูลที่ได้พัฒนาขึ้นมานั้นสามารถทำงานได้อย่างถูกต้อง ทำการทดสอบตามหลักการทดสอบโมดูลตามมาตรฐาน ซึ่งเมื่อแต่ละโมดูลถูกทดสอบจนครบแล้ว จึงนำแต่ละโมดูลไปทำการทดสอบระบบรวม ส่วน ภายหลังหัวข้อการทดสอบที่จะต้องใช้ในการส่วนของการทดสอบโมดูลนี้ ได้แก่

- Check for correct handling of erroneous inputs
- Check for maximum capacity
- User interection behavior consistency
- Retrieving data
- Saving data
- Display screen and printing format consistency
- Check interactions between modules
- Measure time of reaction to user input
- Functional Flow

## 4) Functional Testing

เป็นการ Test ที่สนใจ Function ของ application นั้นว่าสามารถทำงานจนได้ผลลัพธ์ได้ครบตรงตาม requirement ที่กำหนดมาหรือไม่



## แผนการทดสอบในระดับ Functional Testing

ID	UC	Test Module	Start	Complete	Tested By	Result
UT01	UC1-S01	แก้ไขข้อมูลสถานที่	10/09/2556	11/09/2556	Ubonrat k.	
UT02	UC1-S02	เพิ่มสถานที่	12/09/2556	13/09/2556	Ubonrat k.	
UT03	UC1-S03	ลบสถานที่	14/09/2556	15/09/2556	Ubonrat k.	
UT04	UC2-S01	เก็บแต้มเพื่อเอา มาเลื่อนยศ	16/09/2556	17/09/2556	Ubonrat k.	
UT05	UC3-S01	ดูอันดับคะแนนของ แต่ละทีม	18/09/2556	19/09/2556	Ubonrat k.	
UT06	UC3-S02	ดูผู้มีคะแนนสูงสุด 10 คนแรก	18/09/2556	19/09/2556	Ubonrat k.	
UT07	UC3-S03	ดูอันดับผู้เล่นภายในทีม	18/09/2556	19/09/2556	Ubonrat k.	

ตารางที่ 3.25 แสดงแผนการทดสอบในระดับ Functional Testing

## Test Script

Test Script ID	TS-UT01		
Project Name :	พัฒนาเกม “ คีคชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่	For Test ID :	UT01
Sub System :	-	Sub Module :	-
Module Name :	แก้ไขข้อมูลสถานที่	Test Date :	10/09/2556

ตารางที่ 3.26 Test Script/TS-UT01/แก้ไขข้อมูลสถานที่

Test Case :

Functional Testing			
Test Case	Result	Passed / Failed	Problem / Bug
1. กดปุ่มแก้ไขข้อมูลสถานที่แล้วไปยังหน้าต่างการเพิ่มข้อมูลสถานที่	Pass:ไปยังหน้าต่างแก้ไขข้อมูลสถานที่	✓	
	Fail:ไม่ไปยังหน้าต่างแก้ไขข้อมูลสถานที่		
2.สามารถแก้ไขข้อมูล ( ชื่อ,รูปภาพ ,คำอธิบาย,พิกัด )ของสถานที่ได้	Pass : สามารถแก้ไขข้อมูลได้	✓	
	Fail : ไม่สามารถแก้ไขข้อมูลสถานที่		
3. กดปุ่มบันทึกเพื่อบันทึกข้อมูลที่ได้แก้ไข	Pass : สามารถบันทึกข้อมูลได้	✓	
	Fail : ไม่สามารถบันทึกข้อมูลได้		

ตารางที่ 3.27 Test Case /แก้ไขข้อมูลสถานที่

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบในการจัดการข้อมูลสถานที่ของพัฒนาเกม “ คีคชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่โดยการทดสอบการทำงานของส่วนผู้ดูแลระบบ ซึ่งจะทดสอบในระบบจัดการฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบ

Test by :	Ubonrat k.
Reviewed by :	Jakkrit S.

## Test Script

Test Script ID	TS-UT02		
Project Name :	พัฒนาเกม “ คีคชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่	For Test ID :	UT02
Sub System :	-	Sub Module :	-
Module Name :	เพิ่มสถานที่	Test Date :	12/09/2556

ตารางที่ 3.28 Test Script/TS-UT02/เพิ่มสถานที่

Test Case :

Unit Testing			
Test Case	Result	Passed / Failed	Problem / Bug
1. กดปุ่มเพิ่มข้อมูลสถานที่แล้วไป ยังหน้าต่างการเพิ่มข้อมูลสถานที่	Pass:ไปยังหน้าต่างเพิ่มข้อมูล สถานที่	✓	
	Fail:ไม่ไปยังหน้าต่างเพิ่มข้อมูล สถานที่		
2.สามารถเพิ่มข้อมูล ( ชื่อ,รูปภาพ, คำอธิบาย,พิกัด )ของสถานที่ได้	Pass : สามารถเพิ่มข้อมูลได้	✓	
	Fail : ไม่สามารถเพิ่มข้อมูล สถานที่		
3. กดปุ่มบันทึกเพื่อบันทึกข้อมูล	Pass : สามารถบันทึกข้อมูลได้	✓	
	Fail : ไม่สามารถบันทึกข้อมูลได้		

ตารางที่ 3.29 Test Case /เพิ่มสถานที่

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบในการจัดการข้อมูลสถานที่ของพัฒนาเกม  
 “ ศักชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่โดยการทดสอบการ  
 ทำงานของส่วนผู้ดูแลระบบ ซึ่งจะทดสอบในระบบจัดการฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบ

Test by :	Ubonrat k.
Reviewed by :	Jakkrit S.

## Test Script

Test Script ID	TS-UT03		
Project Name :	พัฒนาเกม “ คีคชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่	For Test ID :	UT03
Sub System :	-	Sub Module :	-
Module Name :	ลบสถานที่	Test Date :	14/09/2556

ตารางที่ 3.30 Test Script/TS-UT03/ลบสถานที่

Test Case :

Unit Testing			
Test Case	Result	Passed / Failed	Problem / Bug
1. กดปุ่มลบข้อมูลสถานที่แล้ว ไปยังหน้าต่างการลบข้อมูล สถานที่	Pass:ไปยังหน้าต่างลบข้อมูล สถานที่	✓	
	Fail:ไม่ไปยังหน้าต่างลบ ข้อมูลสถานที่		
2.สามารถลบข้อมูล (หมายเลข สถานที่, ชื่อ,รูปภาพ,คำอธิบาย ,พิกัด )ของสถานที่ได้	Pass : สามารถเพิ่มข้อมูลได้	✓	
	Fail : ไม่สามารถเพิ่มข้อมูล สถานที่		
3. กดปุ่มลบเพื่อลบข้อมูล	Pass : สามารถลบข้อมูลได้	✓	
	Fail : ไม่สามารถลบข้อมูลได้		

ตารางที่ 3.31 Test Case /ลบสถานที่

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบในการจัดการข้อมูลสถานที่ของพัฒนาเกม  
 “ ศักชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่โดยการทดสอบการ  
 ทำงานของส่วนผู้ดูแลระบบ ซึ่งจะทดสอบในระบบจัดการฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบ

Test by :	Ubonrat k.
Reviewed by :	Jakkrit S.

## Test Script

Test Script ID	TS-UT04		
Project Name :	พัฒนาเกม “ คีทชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่	For Test ID :	UT04
Sub System :	-	Sub Module :	-
Module Name :	เก็บแต้มเพื่อเอามาเลื่อนยศ	Test Date :	16/09/2556

ตารางที่ 3.32 Test Script/TS-UT04/เก็บแต้มเพื่อเอามาเลื่อนยศ



Test Case :

Unit Testing			
Test Case	Result	Passed / Failed	Problem / Bug
1. สามารถกดไอคอนที่ปรากฏบนหน้าจอ มือถือ/แท็บเล็ตเพื่อจะทำการเช็คอิน สถานที่ได้	Pass:ไปยังหน้าต่างการเช็คอิน	✓	
	Fail:ไม่ไปยังหน้าต่างการเช็คอิน		
2.หน้าจอจะปรากฏชื่อสถานที่,รูปภาพ ,คำอธิบาย และปุ่มเช็คอิน	Pass : หน้าจอขึ้นข้อมูลครบถ้วน	✓	
	Fail : หน้าจอขึ้นข้อมูลไม่ครบถ้วน		
3. สามารถกดปุ่มยัดครอง	Pass : แสดงข้อความการยัดครอง	✓	
	Fail : ไม่แสดงข้อความการยัด ครอง		
4.ระบบจะทำการแจ้งเตือนว่ามีการ บันทึกการเช็คอินเรียบร้อยแล้ว หากมี การกดซ้ำ ระบบจะทำการแจ้งเตือน “ สามารถเช็คอินได้ 1 ครั้งต่อ 1 สถานที่ ต่อ 1 วัน ”	Pass : แสดงข้อความแจ้งเตือน	✓	
	Fail : ไม่แสดงข้อความแจ้งเตือน		
5.คะแนนของทีมจะเพิ่มขึ้น ตามคะแนน ที่กำหนดเอาไว้ตามสถานที่นั้นๆ	Pass :คะแนนมีการเพิ่มขึ้นตามที่ กำหนด	✓	
	Fail : คะแนนไม่มีการเพิ่มขึ้น ตามที่กำหนด		
6.กดปุ่มกลับเพื่อกลับสู่หน้าแผนที่	Pass : กลับไปยังหน้าแผนที่	✓	
	Fail : ไม่กลับไปยังหน้าแผนที่		

ตารางที่ 3.33 Test Case /เก็บแต้มเพื่อเอามาเลื่อนยศ

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบว่าสามารถเช็คอินได้ตามพื้นที่ ที่ผู้ดูแลระบบกำหนดไว้ จากการพัฒนาเกม “ ศักชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ โดยการทดสอบการทำงานของส่วนผู้ใช้งาน



Test by :	Ubonrat k.
Reviewed by :	Jakkrit S.

## Test Script

Test Script ID	TS-UT05		
Project Name :	พัฒนาเกม “ คีคชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่	For Test ID :	UT05
Sub System :	-	Sub Module :	-
Module Name :	คู่มือระดับคะแนนของแต่ละทีม	Test Date :	18/09/2556

ตารางที่ 3.34 Test Script/TS-UT05/คู่มือระดับคะแนนของแต่ละทีม

Test Case :

Unit Testing			
Test Case	Result	Passed / Failed	Problem / Bug
1. กดปุ่ม Ranking เพื่อดูอันดับคะแนนของแต่ละทีม โดยหน้าจอจะปรากฏ( คะแนนของผู้เล่นภายในทีม,ชื่อของผู้เล่นผู้เล่นภายในทีม,ยศของผู้เล่นผู้เล่นภายในทีม )	Pass:หน้าจอบรรจกข้อมูล		
	Fail:หน้าจอไม่บรรจกข้อมูล		
2.กดปุ่มกลับเพื่อกลับสู่หน้าแผนที่	Pass : กลับไปยังหน้าแผนที่		
	Fail : ไม่กลับไปยังหน้าแผนที่		

ตารางที่ 3.35 Test Case /ดูอันดับคะแนนของแต่ละทีม

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบในสามารถดูอันดับคะแนนสูงสุดภายใน 1 สัปดาห์ของพัฒนาเกม “ คีคชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่โดยการทดสอบการทำงานของส่วนผู้ดูแลระบบ ซึ่งจะทดสอบในระบบจัดการฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบ



Test by :	Ubonrat k.
Reviewed by :	Jakkrit S.

## Test Script

Test Script ID	TS-UT06		
Project Name :	พัฒนาเกม “ คีกริงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่	For Test ID :	UT06
Sub System :	-	Sub Module :	-
Module Name :	ดูผู้มีคะแนนสูงสุด 10 คนแรก	Test Date :	18/09/2556

ตารางที่ 3.36 Test Script/TS-UT06/ดูผู้มีคะแนนสูงสุด 10 คนแรก

## Test Case :

Unit Testing			
Test Case	Result	Passed / Failed	Problem / Bug
1. กดปุ่ม Ranking เพื่อดูผู้มีคะแนนสูงสุด 10 คนแรก โดยหน้าจอจะปรากฏคะแนนของผู้เล่น, สามารถดูชื่อของผู้เล่น, ยศของผู้เล่น, ทีมของผู้เล่น	Pass: หน้าจอปรากฏข้อมูล		
	Fail: หน้าจอไม่ปรากฏข้อมูล		
2. กดปุ่มกลับไปเพื่อกลับสู่หน้าจอแผนที่	Pass : กลับไปยังหน้าจอแผนที่		
	Fail : ไม่กลับไปยังหน้าจอแผนที่		

ตารางที่ 3.37 Test Case /ดูผู้มีคะแนนสูงสุด 10 คนแรก



Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบในสามารถดูอันดับคะแนนสูงสุดภายใน 1 สัปดาห์ของพัฒนาเกม “ คีกริงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่โดยการทดสอบการทำงานของส่วนผู้ดูแลระบบ ซึ่งจะทดสอบในระบบจัดการฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบ

Test by :	Ubonrat k.
Reviewed by :	Jakkrit S.

## Test Script

Test Script ID	TS-UT07		
Project Name :	พัฒนาเกม “ คีกริงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่	For Test ID :	UT07
Sub System :	-	Sub Module :	-
Module Name :	คู่มือผู้เล่นภายในทีม	Test Date :	18/09/2556

ตารางที่ 3.38 Test Script/TS-UT03/คู่มือผู้เล่นภายในทีม

Unit Testing			
Test Case	Result	Passed / Failed	Problem / Bug
1. กดปุ่ม Ranking เพื่อคู่มือผู้เล่นภายในทีม โดยหน้าจอจะปรากฏคะแนนของผู้เล่นภายในทีม , ชื่อของผู้เล่นผู้เล่นภายในทีม , ยศของผู้เล่นผู้เล่นภายในทีม	Pass:หน้าจอปรากฏข้อมูล		
	Fail:หน้าจอไม่ปรากฏข้อมูล		
2.กดปุ่มกลับเพื่อกลับสู่หน้าจอแผนที่	Pass : กลับไปยังหน้าจอแผนที่		
	Fail : ไม่กลับไปยังหน้าจอแผนที่		

ตารางที่ 3.39 Test Case /คู่มือผู้เล่นภายในทีม

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบในสามารถคู่มืออันดับคะแนนสูงสุดภายใน 1 สัปดาห์ของพัฒนาเกม “ คีกริงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่โดยการทดสอบการทำงานของส่วนผู้ดูแลระบบ ซึ่งจะทดสอบในระบบจัดการฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบ

Test by :	Ubonrat k.
Reviewed by :	Jakkrit S.

หมายเหตุ ให้ทดสอบจนครบตามแผนการทดสอบในระดับ Unit Test