Test Plan

พัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่

["Attractions Hunter Game " on the Android operating system

: Case study of Chiang Mai]

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Project Name** | | | | | | | |
| พัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ” 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

โดยทั้งสองเครื่องเชื่อมต่อกันทางเครือข่ายอินเตอร์เน็ตและใช้ลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์ที่ติดตั้งอย่างถูกต้อง

**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 กล่มคือ

-Model/Unit คือ ทดสอบความถูกต้องของการทำงานระดับฟังชั่น

-System Integration Testing คือ การทดสอบการรวมโมดลต่างๆ ของระบบเข้าด้วยกัน

-Acceptance Testing คือ การทดสอบความถูกต้องของระบบ

2) Test Classes

สิ่งที่จะต้องทำการทดสอบในแต่ละอย่าง ต้องครอบคลุมหัวข้อต่างๆดังนี้

**Check for correct handing of erroneous inputs**

-Test objective ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ป้อนให้แก่ซอฟต์แวร์ และข้อมูลที่ได้จากการทำงานของซอฟต์แวร์ ตลอดจนการจัดการความผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้น

-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 จำเป็นต้องมีการสร้างข้อมูลปริมาณมากๆขึ้นเพื่อมาใช้ในการทดสอบ 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 เป็นค่าข้อมูลที่ถูกต้อง

จากฐานข้อมูล

-Validation Methods Used – Test,Inspection

-Recorded Data บันทึกค่าที่แสดงผล กับค่าจากฐานข้อมูลโดยตรง

-Data Analysis เปรียบเทียบค่าข้อมูล

-Assumption and Constraints อาจต้องทำการเรียกดูข้อมูลจากฐานข้อมูล

โดยใช้ซอฟต์แวร์ตัวอื่นเข้ามาช่วย

**Saving Data**

-test Objective ทดสอบค่าที่เก็บในฐานข้อมูล เป็นค่าทีถูกต้องจากการป้อนเข้าไป

-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 การจัดการกับข้อมูลที่มีขนาดมากกว่าที่สามารถแสดงผลได้ซึ่งอาจจะส่งผลต่อการแสดงผล

ในส่วนอื่นๆ

-Validtion Methods Used – Inspection

-Recorded Data Screen dumps and printouts

-Data Analysis ทำการวิเจราะห์รูปแบบของข้อมูลที่แสดงผลออกมา

-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 Comstraints ต้องรอให้ระบบทุกส่วนถูกพัฒนาจนเสร็จ และให้ผู้ใช้เป็นผู้ทดสอบร่วมด้วย

**Measure time of reaction to user input**

-Test Objective เช็คค่าเฉลี่ยของเวลาที่ใช้ในการตอบสนองของระบบต่อผู้ใช้

โดยพิจารณาจากการเปิด ปิด เรียกใช้ข้อมูล หน้าจอต่างๆ ตลอดจนการตอบสนอง

ในการทำงานที่ล่าช้า

-Validation Methods Used –Test,Analysis

-Recorded Data การกระทำต่างๆกับตัวระบบ และค่าเวลาที่ใช้ในการกระทำนั่นๆจัดหมวดหมู่ให้สามารถจำแนกได้ง่ายๆและหาค่าเฉลี่ยใจแต่ละหมวดหมู่

-Data Analysis พิจารณาจาก SRS และ SDD โดยพิจารณาเป็นหมวดหมู่

Functional Flow

-Test Objective เช็คการทำงานของฟังชั่นต่างๆ 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 ซึ่งการจะได้มาซึ่งผลลัพธ์ต้องละล่วงการพัฒนาตัวซอฟต์แวร์ และนำไปติดตั้งให้ผู้ใช้ได้ทดสอบใช้งานในระยะเวลาหนึ่ง

หัวข้อการทดสอบที่ต้องใช้ในส่วนนี้ได้แก่

-Check fort correct handing 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 จะกระทำหลังจากแต่ละโดมดูลได้ถูกพัฒนาและทดสอบจนเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงนำโดมดูลมาประกอบรวมส่วนกัน แล้วทำการทดสอบระบบรวมนี้โดยอาศัยหลักการทดสอบระบบรวม เมื่อแล้วเสร็จ จึงนำไป

ทำการทดสอบการใช้งานได้จริงโดยตัวผู้ใช้เอง ในภายหลัง

หัวข้อการทดสอบที่จะต้องใช้ในส่วนนี้ได้แก่

-User interaction behavior consistency

-Display screen and printing format consistency

-Check interactions between modules

-Measure time of reaction to user input

**3) Acceptance Testing**

ในส่วนของการทดสอบการทดสอบโปรแกรมโดยการเพิ่มจำนวนโมดูลจะกระทำไปควบคู่กับการพัฒนาตัวโมดูลทีละตัวเพื่อให้มั่นใจแต่ละโมดูลที่ได้พัฒนาขึ้นมานั้น สามารถทำงานได้อย่างถูกต้อง ทำการทดสอบตามหลักการทดสอบโมดูลตามมาตรฐาน ซึ่งเมื่อแต่ละโมดูลถูกทดสอบจนครบแล้ว จึงนำแต่ละโมดูลไปทำการทดสอบระบบรวมส่วน ภายหลังหัวข้อการทดสอบที่จะต้องใช้ในส่วนของการทดสอบโมดูลนี้ ได้แก่

-Check for correct handing 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

**แผนการทดสอบในระดับ Unit Test**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 Unit Test

Test Script

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Test Script ID | TS-UT01 | | |
| Project Name : | พัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ”  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 :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unit Testing | | | |
| Test Case | Result | Passed / Failed | Problem / Bug |
| 1. กดปุ่มแก้ไขข้อมูลสถานที่แล้วไป  ยังหน้าต่างการเพิ่มข้อมูลสถานที่ | Pass:ไปยังหน้าต่างแก้ไขข้อมูลสถานที่ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail:ไม่ไปยังหน้าต่างแก้ไขข้อมูลสถานที่ |
| 2.สามารถแก้ไขข้อมูล ( ชื่อ,รูปภาพ,คำอธิบาย,พิกัด )ของสถานที่ได้ | Pass : สามารถแก้ข้อมูลได้ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : ไม่สามารถแก้ไขข้อมูลสถานที่ |
| 3. กดปุ่มบันทึกเพื่อบันทึกข้อมูลที่ได้แก้ไข | Pass : สามารถบันทึกข้อมูลได้ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : ไม่สามารถบันทึกข้อมูลได้ |

ตารางที่ 3.27 Test Case /แก้ไขข้อมูลสถานที่

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบในการจัดการข้อมูลสถานที่ของพัฒนาเกม

“ ศึกชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่โดยการทดสอบการทำงานของส่วนผู้ดูแลระบบ ซึ่งจะทดสอบในระบบจัดการฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบ

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

Test Script

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Test Script ID | TS-UT02 | | |
| Project Name : | พัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ”  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:ไปยังหน้าต่างเพิ่มข้อมูลสถานที่ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail:ไม่ไปยังหน้าต่างเพิ่มข้อมูลสถานที่ |
| 2.สามารถเพิ่มข้อมูล ( ชื่อ,รูปภาพ,คำอธิบาย,พิกัด )ของสถานที่ได้ | Pass : สามารถเพิ่มข้อมูลได้ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : ไม่สามารถเพิ่มข้อมูลสถานที่ |
| 3. กดปุ่มบันทึกเพื่อบันทึกข้อมูล | Pass : สามารถบันทึกข้อมูลได้ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : ไม่สามารถบันทึกข้อมูลได้ |

ตารางที่ 3.29 Test Case /เพิ่มสถานที่

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบในการจัดการข้อมูลสถานที่ของพัฒนาเกม

“ ศึกชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่โดยการทดสอบการทำงานของส่วนผู้ดูแลระบบ ซึ่งจะทดสอบในระบบจัดการฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบ

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

Test Script

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Test Script ID | TS-UT03 | | |
| Project Name : | พัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ”  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. กดปุ่มลบข้อมูลสถานที่แล้วไปยังหน้าต่างการลบข้อมูลสถานที่ | Pass:ไปยังหน้าต่างลบข้อมูลสถานที่ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail:ไม่ไปยังหน้าต่างลบข้อมูลสถานที่ |
| 2.สามารถลบข้อมูล (หมายเลขสถานที่, ชื่อ,รูปภาพ,คำอธิบาย,พิกัด )ของสถานที่ได้ | Pass : สามารถเพิ่มข้อมูลได้ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : ไม่สามารถเพิ่มข้อมูลสถานที่ |
| 3. กดปุ่มลบเพื่อลบข้อมูล | Pass : สามารถลบข้อมูลได้ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : ไม่สามารถลบข้อมูลได้ |

ตารางที่ 3.31 Test Case /ลบสถานที่

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบในการจัดการข้อมูลสถานที่ของพัฒนาเกม

“ ศึกชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่โดยการทดสอบการทำงานของส่วนผู้ดูแลระบบ ซึ่งจะทดสอบในระบบจัดการฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบ

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

Test Script

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Test Script ID | TS-UT04 | | |
| Project Name : | พัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ”  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. สามารถกดไอคอนที่ปรากฏบนหน้าจอมือถือ/แทบเลตเพื่อจะทำการเช็คอินสถานที่ได้ | Pass:ไปยังหน้าต่างการเช็คอิน | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail:ไม่ไปยังหน้าต่างการเช็คอิน |
| 2.หน้าจอจะปรากฏชื่อสถานที่,รูปภาพ,คำอธิบาย และปุ่มเช็คอิน | Pass : หน้าจอขึ้นข้อมูลครบถ้วน | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : หน้าจอขึ้นข้อมูลไม่ครบถ้วน |
| 3. สามารถกดปุ่มยึดครอง | Pass : แสดงข้อความการยึดครอง | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : ไม่แสดงข้อความการยึดครอง |
| 4.ระบบจะทำการแจ้งเตือนว่ามีการบันทึกการเช็คอินเรียบร้อยแล้ว หากมีการกดซ้ำ ระบบจะทำการแจ้งเตือน “ สามารถเช็คอินได้ 1 ครั้งต่อ 1 สถานที่ต่อ 1 วัน ” | Pass : แสดงข้อความแจ้งเตือน | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : ไม่แสดงข้อความแจ้งเตือน |
| 5.คะแนนของทีมจะเพิ่มขึ้น ตามคะแนนที่กำหนดเอาไว้ตามสถานที่นั้นๆ | Pass :คะแนนมีการเพิ่มขึ้นตามที่กำหนด | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : คะแนนไม่มีการเพิ่มขึ้นตามที่กำหนด |
| 6.กดปุ่มกลับเพื่อกลับสู่หน้าแผ่นที่ | Pass : กลับไปยังหน้าแผ่นที่ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : ไม่กลับไปยังหน้าแผ่นที่ |

ตารางที่ 3.33 Test Case /เก็บแต้มเพื่อเอามาเลื่อนยศ

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบว่าสามารถเช็คอินได้ตามพื้นที่ ที่ผู้ดูแลระบบกำหนดไว้ จากการพัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่ โดยการทดสอบการทำงานของส่วนผู้ใช้งาน

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

Test Script

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

ตารางที่ 3.34 Test Script/TS-UT05/ดูอันดับคะแนนของแต่ละทีม

Test Case :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unit Testing | | | |
| Test Case | Result | Passed / Failed | Problem / Bug |
| 1. กดปุ่ม Ranking เพื่อดูอันดับคะแนนของแต่ละทีม โดยหน้าจอจะปรากฎ( คะแนนของผู้เล่นภายในทีม,ชื่อของผู้เล่นผู้เล่นภายในทีม,ยศของผู้เล่นผู้เล่นภายในทีม ) | Pass:หน้าจอปรากฎข้อมูล | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail:หน้าจอไม่ปรากฎข้อมูล |
| 2.กดปุ่มกลับเพื่อกลับสู่หน้าแผ่นที่ | Pass : กลับไปยังหน้าแผ่นที่ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : ไม่กลับไปยังหน้าแผ่นที่ |

ตารางที่ 3.35 Test Case /ดูอันดับคะแนนของแต่ละทีม

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบในสามารถดูอันดับคะแนนสูงสุดภายใน 1 สัปดาห์ของพัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่โดยการทดสอบการทำงานของส่วนผู้ดูแลระบบ ซึ่งจะทดสอบในระบบจัดการฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบ

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

Test Script

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Test Script ID | TS-UT06 | | |
| Project Name : | พัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ”  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 เพื่อดูผู้มีคะแนนสูงสุด10คนแรก โดยหน้าจอจะปรากฏคะแนนของผู้เล่น,สามารถดูชื่อของผู้เล่น,ยศของผู้เล่น,ทีมของผู้เล่น | Pass:หน้าจอปรากฏข้อมูล | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail:หน้าจอไม่ปรากฏข้อมูล |
| 2.กดปุ่มกลับเพื่อกลับสู่หน้าแผ่นที่ | Pass : กลับไปยังหน้าแผ่นที่ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : ไม่กลับไปยังหน้าแผ่นที่ |

ตารางที่ 3.37 Test Case /ดูผู้มีคะแนนสูงสุด 10 คนแรก

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบในสามารถดูอันดับคะแนนสูงสุดภายใน 1 สัปดาห์ของพัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่โดยการทดสอบการทำงานของส่วนผู้ดูแลระบบ ซึ่งจะทดสอบในระบบจัดการฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบ

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

Test Script

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

ตารางที่ 3.38 Test Script/TS-UT03/ดูอันดับผู้เล่นภายในทีม

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unit Testing | | | |
| Test Case | Result | Passed / Failed | Problem / Bug |
| 1. กดปุ่ม Ranking เพื่อดูอันดับผู้เล่นภายในทีม โดยหน้าจอจะปรากฏ คะแนนของผู้เล่นภายในทีม ,  ชื่อของผู้เล่นผู้เล่นภายในทีม , ยศของผู้เล่นผู้เล่นภายในทีม | Pass:หน้าจอปรากฏข้อมูล | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail:หน้าจอไม่ปรากฏข้อมูล |
| 2.กดปุ่มกลับเพื่อกลับสู่หน้าแผ่นที่ | Pass : กลับไปยังหน้าแผ่นที่ | C:\Users\Aun\Desktop\codeverified.png |  |
| Fail : ไม่กลับไปยังหน้าแผ่นที่ |

ตารางที่ 3.39 Test Case /ดูอันดับผู้เล่นภายในทีม

Remark การทดสอบชุดนี้เป็นการทดสอบระบบในสามารถดูอันดับคะแนนสูงสุดภายใน 1 สัปดาห์ของพัฒนาเกม “ ศึกชิงพิภพ ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์: กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่โดยการทดสอบการทำงานของส่วนผู้ดูแลระบบ ซึ่งจะทดสอบในระบบจัดการฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบ

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

**หมายเหตุ** ให้ทดสอบจนครบตามแผนการทดสอบในระดับ Unit Test