Quality Assurance



Inhaltsverzeichnis

[Zuverlässigkeit - 2 -](#_Toc39150072)

[ServerGameTest - 2 -](#_Toc39150073)

[LobbyTest - 2 -](#_Toc39150074)

[Effizienz - 3 -](#_Toc39150075)

[Kommentare (normalisiert zu Lines of Code) - 4 -](#_Toc39150076)

[Anzahl Logging-Statements (normalisiert zu Lines of Code) - 5 -](#_Toc39150077)

[Schlusswort - 5 -](#_Toc39150078)

# Zuverlässigkeit

Mit der Zuverlässigkeit als Qualitätsmerkmal wollen wir sicherstellen, dass das Spiel nicht abstürzt. Es liegt uns am Herzen, dass die Spieler das Spiel in voller Länge und möglichst ohne Unterbrechungen erleben können. Bei diesem Qualitätsmerkmal sind viele Klassen in mehreren Packages betroffen. Wir erhoffen uns eine Coverage von 80% und setzen dafür Unit-Tests ein.

Wir haben uns für die Spielerverwaltung in den Lobbies und die Spiellogik entschieden als die zu testende Komponente unseres Games. Denn hier spielen sich die wirklich zentralen Vorgänge ab, und es ist wichtig, dass dies korrekt vonstatten geht.

## ServerGameTest

Die ServerGame Klasse verwaltet auf der Serverseite die Spiellogik. Sie ist zuständig für die Organisierung der eingeloggten Clients und die Administration ihrer Punkte und Karten. Ebenfalls sorgt sie dafür, dass die Karten der Spieler nach jeder Runde zurückgesetzt werden. Ebenfalls weiss die Klasse Bescheid darüber, ob ein Spieler noch mitspielt oder er aus der Runde ausgestiegen ist.

Um den Test durchzuführen, erstellen wir eine Lobby mit zwei Playern drin, und dann ein ServerGame. In den Tests wird dann geprüft, ob die Deckgrösse korrekt berechnet wird, ob die Deckgrösse korrekt angepasst wird nach dem Austeilen einer Karte, und ob die Coins aller Spieler korrekt ausgegeben werden.

## LobbyTest

Die Lobby Klasse ist auf der Server Seite implementiert und speichert den Namen der aktuellen Lobby, die Administration der Spieler und das dazugehörige Spiel. Ausserdem nimmt die Klasse die Clients an, die reinmöchten, falls die maximale Teilnehmerzahl nicht überschritten ist, und startet das Spielt, wenn alle Spieler in der Lobby sind.

Um den Test durchzuführen, erstellen wir eine Lobby mit zwei Playern drin, und dann ein ServerGame. In den Tests wird dann geprüft, ob ein Spieler korrekt abgewiesen wird, wenn er einer Lobby beitreten will, in der er sich bereits befindet. Ein weiterer Test ist, ob ein Spieler abgewiesen wird, wenn bereits ein Spiel aktiv ist. Schlussendlich wird noch geprüft, ob ein fremder Spieler aus einer anderen Lobby fälschlicherweise als bereit gemeldet werden kann für ein neues Spiel oder eine neue Lobby.

Diese vier Tests testen somit seltene Ausnahmeerscheinungen, die beim Programmieren gerne vergessen gehen.

# Effizienz

Mit der Effizienz als Qualitätsmerkmal wollen wir sicherstellen, dass des Spielers so optimiert ist, dass er das gewünschte Ziel auch möglichst schnell und mit wenig Aufwand erreicht wird.

Wir möchten das unser Spiel möglichst sparsam bezüglich der Ressourcen, Rechenzeit, Speicherplatz, beim Lösen eines festgelegten Problems ist. Etwa die Hälfte der Klassen müssen dafür getestet werden. Dafür spielen bei unserer Überprüfung nur der Server und Client eine Rolle.

Wir testen den Arbeitsspeichergebrauch in verschiedenen Zuständen und zu verschieden Zeiten.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Server | Client | Notiz |
| 01.04.2020 | 532.7 MB | - | Verbindung von Server ohne Client |
| 01.04.2020 | 718.6 MB | 1.44 MB | Verbindung von Server und Client -ohne Spiel |
| 04.04.2020 | 11.459 MB | 9.121 MB | Verbindung von Server und Client- mit Spiel |
| 25.04.2020 | - | 0.789 MB | Verbindung von Server ohne Client |
| 25.04.2020 | 18.089 MB | 16.321 MB | Verbundener Server und Client aber ohne Spiel |
| 25.04.2020 | 20.515 MB | 17.652 MB | Verbindung von Server und Client- mit Spiel |
| 30.04.2020 | - | 0.789 MB | Verbindung von Server ohne Client |
| 30.04.2020 | 18.345 MB | 16.521 MB | Verbundener Server und Client aber ohne Spiel |
| 30.04.2020 | 20.467 MB | 17.789 MB | Verbindung von Server und Client- mit Spiel |

Der Diskrepanz zwischen den verschiedenen Zuständen ist nachvollziehbar. Im Mai stieg der Gebrauch an Memory, jedoch ist dies durchaus normal und nicht übertrieben. Außerdem steigt unsere Speichernutzung nicht über ein zehn Minuten YouTube Video in schlechter Qualität, was beeindruckend ist.

# **Kommentare** (normalisiert zu Lines of Code)

Mit den Kommentaren wollen wir die Lesbarkeit des Codes sicherstellen.

Für aussenstehende oder auch für die anderen Members der Gruppe ist es nicht immer sofort klar, was in der Klasse genau generiert, ausgeführt oder weitergegeben wird. Allerdings ist es sehr wichtig, dass man schneller herauslesen kann welche Argumente wo definiert sind.

*Stand: 01.04.20, 18:03 Uhr*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Package/Klasse | Codezeilen | Kommentarzeilen norm. |
| Chat | 146 | 35 4,17 |
| ChatClient | 84 | 20 |
| ChatServer | 61 | 15 |
| Client | 553 | 43 12,86 |
| Client | 199 | 18 |
| ClientGame | 156 | 7 |
| ClientHandler | 198 | 18 |
| Game | 421 | 73 5,76 |
| Card | 24 | 3 |
| Player | 70 | 3 |
| ServerGame | 297 | 67 |
| ServerMatch | 30 |  |
| GUI | 307 | 18 17,11 |
| GameWindowController | 31 | 4 |
| LobbyController | 95 | 4 |
| Login | 43 | 3 |
| LoginController | 110 | 4 |
| Main | 28 | 3 |
| CardWindowController |  |  |
| ChatInfoWindow |  |  |
| Server | 466 | 86 5,41 |
| Server | 129 | 20 |
| Lobby | 101 | 25 |
| ServerHandler | 236 | 41 |
| Gesamt | 1.893 | 255 7,42 |

Aus dem jetzigen Standpunkt der Kommentare kann man entnehmen, dass es bisher noch relativ wenig Kommentare gibt. Dies kann man darauf zurückführen, dass die Variablen gut benannt sind und dass bei so vielen Zeilen Code die Gewohnheit alles zu kommentieren noch nicht automatisiert ist.

# **Anzahl Logging-Statements** (normalisiert zu Lines of Code)

Mit den Logging-Statements wollen wir die Fehlersuche vereinfachen.

Dafür verwenden wir das Tool Log4j, dass es ermöglicht auf einfache und komfortable Art, Meldungen auf verschiedener Art auszugeben.

*Stand: 04.04.20, 19:31 Uhr*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Package/Klasse | Codezeilen | Logging Statements norm. |
| Chat | 146 | 10 14,6 |
| ChatClient | 84 | 6 |
| ChatServer | 61 | 4 |
| Client | 553 | 25 46,08 |
| Client | 199 | 10 |
| ClientGame | 156 | 5 |
| ClientHandler | 198 | 10 |
| Game | 421 | 7 60,14 |
| Card | 24 | - |
| Player | 70 | - |
| ServerGame | 297 | 7 |
| ServerMatch | 30 | - |
| GUI | 307 | 21 14,61 |
| GameWindowController | 31 | 4 |
| LobbyController | 95 | 7 |
| Login | 43 | 2 |
| LoginController | 110 | 4 |
| Main | 28 | 4 |
| Server | 466 | 17 27,41 |
| Server | 129 | 5 |
| Lobby | 101 | 3 |
| ServerHandler | 236 | 9 |
| Gesamt | 1.893 | 80 23,66 |

Die Logging Statements waren sehr hilfreich für das Projekt und haben sich soweit ganz gut durchgezogen. Sie halfen uns sehr schnell auf die Fehlerquellen zu kommen und haben deshalb in fast jeder Klasse seinen Platz gefunden.

# Schlusswort

Schlussendlich haben wir für die Zuverlässigkeit nur eine durchschnittliche Code Coverage von 60 % erreicht. Das liegt unteranderem an der Verknüpfung mit dem Server, den man für manche Tests initialisieren hätte müssen. Außerdem wiesen die Klassen eine sehr hohe Kopplung auf und waren deshalb sehr schwer zu testen. Man sollte daher die Tests und das Projekt zusammen entwickeln, um die Klassen und die Tests gegenseitig anpassen zu können. Dasselbe gilt auch für die GUI und die Logik, denn durch eine gemeinsame Entwicklung hätte sich die Kopplung nicht weiterhin so stark durch das gesamte Projekt gezogen.

Für die Effizienz wäre es für ein nächstes Mal interessant, die Geschwindigkeit zu messen.