

Testdokument

VT-15 DA336A, Grupp 23

Kalle Bornemark 861209

Emil Sandgren 941224

Jimmy Maksymiw 891031

Erik Sandgren 941224

**2015-04-24 V 3.0**

Innehållsförteckning

Revisionshistorik 1

Testprocess 2

Testmetoder 2

Kravprioritering 2

Testfall 2

Spårningsmatris 3

# Revisionshistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Namn** | **Datum** | **Beskrivning** | **Version** |
| Emil Sandgren | 2015-03-19 | Skrev mall | 0.1 |
| Emil Sandgren | 2015-03-30 | Gör testfall | 1 |
| Erik Sandgren | 2015-04 | Gör testfall | 2 |
| Emil Sandgren | 2015-05-25 | Gör testfall | 3 |

# Testprocess

**Version 1.0**

Vi har testat logiken i en egen testmiljö i Eclipse och testat vårt UI på en HTC ONE M7 Android-telefon. Anledningen varför vi skiljer på detta är för att vi inte vill ha konflikter när vi testar 2 olika element av vårt spel.

**Version 2.0**

Vi gör dessa tester i Android Studio med emulatorer och mobiler. Servern körs på en Mac, emulatorn (klient 1) körs på en Mac, mobilen (klient 2) körs på Windows.

# Testmetoder

**Version 1.0**

Kravbaserad testning.

**Version 2.0**

Kravbaserad testning.

## Kravprioritering

**Version 1.0**

Fungerande logik samt ett fungerande UI som jobbar med den logiken.

**Version 2.0**

Vi prioriterar krav som relaterar till server-klient kommunikation. Samt att UI-komponenterna fungerar i samband med detta.

# Testfall

**Version 1.0**

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 1 |
| Namn | Test av logik |
| Förberedelser | Testmiljö i konsol |
| Teststeg | 1. Vinna med spelare 1 respektive spelare 2 lodrätt, vågrätt och diagonalt i båda riktningarna. 2. Lägga brickorna så att spelet blir oavgjort. 3. Testa att fylla alla kolumner och testa att lägga på en full kolumn. |
| Förväntat resultat | Spelare 1 och spelare 2 vinner lodrätt, vågrätt och diagonalt i båda riktningarna.  Spelet ska bli oavgjort om ingen vunnit.  När man fyllt en kolumn ska systemet hindra dig från att lägga mer brickor. |
| Krav | FK-L-2, FK-L-3, FK-L-4 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 2 |
| Namn | Test av UI |
| Förberedelser | Ett fungerande UI i en Android Applikation. |
| Teststeg | 1. Placera en bricka i varje kolumn. 2. Kolla så att man kan se alla brickor man lägger. 3. Kolla så att vårt UI hanterar vinst och implementerar logiken. 4. Kolla så att vårt UI hanterar nytt spel och hindrar spelaren från att lägga i fulla kolumner. |
| Förväntat resultat | Man kan placera en bricka i varje kolumn samt systemet ska hindra användaren från att lägga mer om kolumnen är full. Vårt UI ska hantera vinstkollen bra och förmedla vinst/förlust/oavgjort samt ge användaren valet att starta ett nytt spel. Vårt UI ska visa brickorna på ett tydligt sätt. |
| Krav | FK-U-2, FK-U-2 |

**Version 2.0**

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 3 |
| Namn | Test av ett nätverksspel |
| Förberedelser | Starta en server |
| Teststeg | 1. Tryck på Play Online 2. Tryck på Find Game, vänta tills en annan klient ansluter 3. Testa om tilldelning av spelartur fungerar 4. Testa att lägga om det inte är din tur 5. Testa att lägga om det är din tur 6. Testa att vinn med spelare 1 respektive spelare 2 på alla möjliga sätt 7. Testa highlight av vinnar-brickor 8. Tryck på rematch, invänta att den andra klienten trycker på rematch 9. Tryck på rematch men den andra klienten trycker inte 10. Spela det nya spelet |
| Förväntat resultat | Servern hittar motståndare och skapar ett nytt game. Man blir tilldelad en speltur och tillåts att lägga därefter. Vid vinst så fungerar inte highlight av vinnar-brickor eller spelar-highlight. Vinner du så kan du inte spela samt stoppas spelet om alla platser är fyllda med brickor. Trycker du på rematch så händer inget förens den andra klienten också trycker på rematch. Om båda trycker på rematch startas ett nytt spel och om du var tilldelad spelartur 1 i första spelet har du nu spelartur 2. |
| Krav | FK-L-2, FK-L-3, FK-L-4,FK-L-5  FK-U-1, FK-U-3, FK-U-4, FK-U-5, FK-U-8, FK-U-9  FK-NB-1, FK-NB-8 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 4 |
| Namn | Test av Timer |
| Förberedelser | Timer |
| Teststeg | 1. Timern ska starta när spelet startas. 2. Timern ska stannas, resettas, och startas hos motståndaren när man lägger en bricka. 3. Går tiden ut så är det motståndarens tur. |
| Förväntat resultat | Timern startas när den ska och logiken är rätt. |
| Krav | FK-L-6 |

|  |  |
| --- | --- |
| ID | 5 |
| Namn | Test av profilinfo |
| Förberedelser | User, UI där man kan ändra information och matchhistorik. |
| Teststeg | 1. Vinn en match. 2. Förlora en match. 3. Spela lika en match. 4. Lämna en match. 5. Tryck på din egen profil och på motståndarens profil. 6. Kolla profilinformation så att det är lika. 7. Ändra förnamn/efternamn i profilsidan. |
| Förväntat resultat | Vårt systems logik hanterar vinster/förluster samt oavgjort och uppdaterar respektive spelares information. ELO ska också ges till spelarna. Man ska kunna se profilinformationen på profilsidan samt på knapparna inne i ett aktivt spel. Det ska gå att ändra sitt namn och efternamn som sedan sparas. |
| Krav | FK-NB-8 |

# Spårningsmatris