

Testdokument

VT-15 DA336A, Grupp 23

Kalle Bornemark 861209

Emil Sandgren 941224

Jimmy Maksymiw 891031

Erik Sandgren 941224

**30/3 2015 V 1.0**

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 |

# Testprocess

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.

# Testmetoder

Kravbaserad testning.

## Kravprioritering

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

# Testfall

|  |  |
| --- | --- |
| 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 |

# Spårningsmatris