

Testrapport

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

Inledning 2

Termer och förkortningar 2

Hänvisningar till andra dokument 2

Frågor 2

Genomförande 3

Förberedelser 3

Test 3

Sammanfattning och Rekommendation 3

# Revisionshistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Namn** | **Datum** | **Beskrivning** | **Version** |
| Emil Sandgren | 2015-03-19 | Skriver testrapport | 0.1 |
| Emil & Erik Sandgren | 2015-03-30 | Testar testfall 1 och 2 | 1.0 |
| Erik Sandgren | 2015-04- | Test | 2.0 |
| Emil Sandgren | 2015-04-24 | Testar testfall | 3.0 |
| Emil Sandgren | 2015-05-11 | Testar testfall | 4.0 |

# Inledning

I denna version ska logiken testas. Detta ska göras med hjälp av en testmiljö på en dator. Vinstkollen ska testas samt felhantering.

Vi har ett UI på Android som ska vara kopplat med logiken, så testning av vårt UI sker på en Android-telefon.

## Termer och förkortningar

TextView – Android element som vi använder till representation av våra brickor.

## Hänvisningar till andra dokument

TestDokument för testfallen.

## Frågor

Inga speciella frågor i detta stadie.

# Genomförande

Vi har testat logiken i en egen testmiljö på 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.

## Förberedelser

Olika testmiljöer samt installera senaste versionen av vår Android applikation på test-telefonen.

## Test

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Namn** | **Version** | **Testfall** | **Datum/tid** |
| **Emil Sandgren** | **1** | **2** | **2015-03-30** |

**Resultat:**

Man kan placera en bricka i varje kolumn. När kolumnen är full hindrar systemet användaren att lägga fler i den kolumnen.

Det kopplas bra med logiken då systemet meddelar användaren vem som har vunnit och om det blev oavgjort. När detta har skett så får man valet att starta ett nytt spel. Det fungerar också att starta ett nytt spel och logiken samt vårt UI fungerar även på de nya spelen.

Vårt UI visar också brickorna på ett tydligt sätt.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Namn** | **Version** | **Testfall** | **Datum/tid** |
| **Erik Sandgren** | **1** | **1** | **2015-03-30** |

**Resultat:**

Spelare 1 och spelare 2 vinner lodrätt, vågrätt och diagonalt i båda riktningarna.

Spelet blir oavgjort om ingen vunnit.

När man fyllt en kolumn ska systemet hindra dig från att lägga mer brickor.

# Sammanfattning och Rekommendation

Vårt UI fungerar som det ska baserat på våra krav. Det enda som gick fel var att man inte ska kunna rotera telefonen i vårt spel. Skalningen på olika telefoner var också lite fel, men detta är enkelt att fixa men vi vill att det ska se bra ut på olika upplösningar.

Vår logik fungerade som vi vill. Vårt UI blockerade läggning av brickor efter vinst men det gjorde inte vår logik. Så vi ska tänkta på att blockera i själva logiken också.

# Inledning

I denna version av vår produkt ska nätverksspel vara implementerat. VI ska också ha vidareutvecklat UI som stödjer nätverket samt ser bättre ut än förra versionen.

## Termer och förkortningar

Brickor – Det som används för att fylla en tom plats i en 6x7 array.

## Hänvisningar till andra dokument

TestDokument för testfallen.

## Frågor

Inga speciella frågor i detta stadie.

# Genomförande

Vi testar detta fall genom att spela mot varandra på två mobiltelefoner kopplad mot en server. Testet är utformat som ett vanligt spel mellan två användare.

## Förberedelser

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.

## Test

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Namn** | **Version** | **Testfall** | **Datum/tid** |
| **Erik Sandgren** | **2** | **3** | **2015-04-10** |

**Resultat:**

Kopplingen fungerade och ett spel dyker upp om båda har tryckt Find Game. Efter detta så fungerar uppdateringen för båda spelarna. Man kan också vinna på alla håll och att det blir oavgjort. Highlight av vinnar-brickor fungerar ej. Spelarna stoppas om någon vinner.

# Sammanfattning och Rekommendation

Vi uppfyller våra krav förutom highlight av vinnar-brickor då det är något som ska tas hand om senare ihop med UI.

Grundstrukturen av nätverksspel är nu klar, det finns fortfarande mer buggar i systemet. Men utifrån våra nuvarande krav är vi färdiga med version 2.0.

# Inledning

I denna version ska timer och profil testas.

## Termer och förkortningar

-

## Hänvisningar till andra dokument

TestDokument för testfallen.

## Frågor

Inga speciella frågor i detta stadie.

# Genomförande

Vi testar dessa fall genom att spela mot varandra på två mobiltelefoner kopplad mot en server. Testet är utformat som ett vanligt spel mellan två användare. Vi testar även nu om profilen uppdateras och om timers fungerar. Det är också testning av logiken samt UI som vi utför.

## Förberedelser

Vi gör dessa tester i Android Studio med emulatorer och mobiler. Servern är uppe på en Windows-dator.

## Test

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Namn** | **Version** | **Testfall** | **Datum/tid** |
| **Emil Sandgren** | **3** | **1** | **2015-04-24** |
| **Emil Sandgren** | **3** | **2** | **2015-04-25** |
| **Emil Sandgren** | **3** | **3** | **2015-04-24** |
| **Emil Sandgren** | **3** | **4** | **2015-04-24** |
| **Emil Sandgren** | **3** | **5** | **2015-04-24** |

**Resultat:**

Det som vi fokuserade på var profil och timer. Testfall 1-3 fungerade som det ska förutom att om man kraschar appen så får man ingen förlust. Timern och profilen fungerade som den skulle.

# Sammanfattning och Rekommendation

Man ska få förlust när man kraschar appen. Finns en bugg med HTC ONE där stjärnan på profilnamnet i ett game stannar kvar när man har gjort en re-match. Detta är bara på HTC ONE.

# Inledning

I denna version ska databasen, powerups och gamesettings testas.

## Termer och förkortningar

**Powerups:**

Rush: Motståndaren har 10 sekunder på sig att göra ett drag.

Colorblind: Motståndarens spelbrickor blir neutral färg så att spelaren inte ser skillnad på sina egna och motståndarens spelbrickor.

Bomb: Tar bort brickorna i kolumnen under poweruppen.

Extra Turn: Ger spelaren ett extra drag.

Swap: Spelaren och motståndaren byter spelbrickor med varandra.

## Hänvisningar till andra dokument

TestDokument för testfallen.

## Frågor

Inga speciella frågor i detta stadie.

# Genomförande

Vi testar dessa fall genom att spela mot varandra på två mobiltelefoner kopplad mot en server och en databas. Vi spelar och testar alla powerups som uppkommer på spelplanen. Sedan testar vi också att skapa nya konton, loggar in och testar att uppdatera informationen på kontona.

## Förberedelser

Vi gör dessa tester i Android Studio med emulatorer och mobiler. Servern och databasen är uppe på en Windows dator.

## Test

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Namn** | **Version** | **Testfall** | **Datum/tid** |
| **Emil Sandgren** | **4** | **6** | **2015-05-11** |
| **Emil Sandgren** | **4** | **7** | **2015-05-11** |
| **Emil Sandgren** | **4** | **8** | **2015-05-11** |
| **Emil Sandgren** | **4** | **9** | **2015-05-11** |
| **Emil Sandgren** | **3** | **5** | **2015-05-11** |

**Resultat för testfall 6:**

All logik för våra 5 powerups fungerade som det skulle, även när de lades intill väggarna av vår spelplan. Bomben var dock onödig om den uppkom längst ner på spelplanen och vi planerar att ändra det. Alla powerups hade en relativ bra chans att uppkomma.

**Resultat för testfall 7:**

När man trycker på ”create a new account” kommer ett interface upp där man kan skapa ett konto. Efter att man ha fyllt i alla fält med stjärnor korrekt skapas kontot och man loggas in. Informationen man fyllde i finns kvar i profilen.

**Resultat för testfall 8:**

Det gick att logga in. Informationen stämde och man kunde ändra sitt namn, efternamn etc. också. När man ändrade informationen sparades den och när man vann/förlora/spelade lika ett spel så uppdaterades informationen och sparades. Allting visades också rätt i vår leaderboard och man kan sortera efter vinster/förluster/lika och för elo.

**Resultat för testfall 9:**

Vår elo-uträkning fungerade som den skulle då om man vinner mot någon med mycket elo får man mer elo-poäng. Samt om man förlorar mot en med mycket elo förlorar man inte lika mycket elo-poäng då motståndaren hade bättre elo.

**Resultat för testfall 10:**

Spelbrädet sattes till respektive storlek när man ändrade det. Antal rundor fungerade bra och vårt UI visade poäng i spelet. Man kunde också välja vilken spelare som skulle börja eller ha random som också fungerade bra.

# Sammanfattning och Rekommendation

Testningen var bra och det fanns inte några fel då vi flitigt testat under utvecklingsprocessen. Små-fix med powerups måste göras då bomben inte ska spawna längst ner då den inte gör någonting då.