**A picture containing text, watch

Description automatically generated**

**Тестирање пројекта SongClicker - извештај**

**Историја измена**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Кратак опис** | **Аутор** |
| 21.03.2021. | 1.0 | Иницијална верзија | Теодора Мијатовић |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[1. Увод 4](#_Toc67767061)

[1.1 Резиме 4](#_Toc67767062)

[1.2 Намена документа и циљне групе 4](#_Toc67767063)

[1.3 Референце 4](#_Toc67767064)

[1.4 Отворена питања 4](#_Toc67767065)

[2. Сценарио тока игре 5](#_Toc67767066)

[2.1 Кратак опис 5](#_Toc67767067)

[2.2 Ток догађаја 5](#_Toc67767068)

[*2.2.1* *Успешно одиграна рунда партије* 5](#_Toc67767069)

[2.2.2 Играч први бира поље са песмом која је тачан одговор 5](#_Toc67767070)

[2.2.3 Играч други бира поље са песмом која је тачан одговор 6](#_Toc67767071)

[2.2.4 Играч бира поље са песмом која није тачан одговор 6](#_Toc67767076)

[2.2.5 Играч не ни једно поље 6](#_Toc67767077)

[2.2.6 Успешно завршена последња партија 6](#_Toc67767078)

[2.2.7 Пријава грешке 6](#_Toc67767079)

[2.3 Посебни захтеви 7](#_Toc67767080)

[2.4 Предуслови 7](#_Toc67767081)

[2.5 Последице 7](#_Toc67767082)

# Увод

## Начини тестирања

Апликација је тестирана применом технике класа еквиваленције. Коришћен је алат Selenium IDE.

## Тестирање функционалности

|  |  |
| --- | --- |
| Редни број | Тестирана функционалност |
| 1 | Тренинг режим |
| 2 | Откључавање новог жанра |
| 3 | Multiplayer игра |

## Напомене

За сваку функционалност је наведена табела са свим класама еквиваленције (ЛК – легална класа, НК – нелегална класа).

# Функционалности

## Функционалност тренинг режим

ССУ: SSU Trening rezim.docx

URL: localhost:8080/User

Након избора жанра:

URL: localhost:8080/Training

Табела за приказ класа еквиваленције

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Редни број | Назив | Тип |
| 1 | Корисник притиска на дугме за тренинг и приказује му се прозор за избор жанра | ЛК |
| 2 | Корисник притиска на дугме за тренинг и не приказује му се прозор за избор жанра | НК |
| 3 | Страница за бирање жанра се успешно приказује | ЛК |
| 4 | Страница за бирање жанра се не приказује | НК |
| 5 | Корисник успешно бира жанр и притиска на дугме за потврду | ЛК |
| 6 | Селекција жанрова не ради | НК |
| 7 | Корисник успешно бира жанр и дугме за потврду не ради | НК |
| 8 | Кориснику се приказују дугмићи за избор одговора | ЛК |
| 9 | Кориснику се не приказују дугмићи за избор одговора | НК |
| 10 | Кориснику се приказују слике које представљају тајмер рунде | ЛК |
| 11 | Кориснику се не приказују слике које представљају тајмер рунде | НК |
| 12 | Корисник притиска једно дугме и оно се уоквирује | ЛК |
| 13 | Корисник притиска једно дугме и оно се не уоквирује | НК |
| 14 | Корисник притиска једно дугме и открива се тачност одговора (зелена – тачан, црвена – нетачан одговор) | ЛК |
| 15 | Корисник притиска једно дугме и не открива се тачност одговора | НК |
| 16 | Корисник је тачно одговорио и добио је токене | ЛК |
| 17 | Корисник је тачно одговорио и није добио токене | НК |
| 18 | Корисник је нетачно одговорио и није добио токене | ЛК |
| 19 | Корисник је нетачно одговорио и добио је токене | НК |
| 20 | Партија траје 10 рунди | ЛК |
| 21 | Партија не траје 10 рунди | НК |
| 22 | Након 10 рунди кориснику се приказује број освојених токена | ЛК |
| 23 | Након 10 рунди кориснику се не приказује број освојених токена | НК |
| 24 | Након 10 рунди кориснику се приказује листа пуштаних песама | ЛК |
| 25 | Након 10 рунди кориснику се не приказује листа пуштаних песама | НК |
| 26 | Корисник притиска дугме за повратак на главни мени и он му се приказује | ЛК |
| 27 | Корисник притиска дугме за повратак на главни мени и он му се не приказује | НК |

Табела за приказ извршених тестова тренинг режима

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Редни број | Назив | Покривене класе | Поступак извршавања | Предуслови | Начин тестирања |
| 1 | Корисник бира опцију за тренинг из главног менија | 1,2 | Корисник притиска на дугме Training | Корисник је улогован у апликацију | Ручно |
| 2 | Корисник је изабрао жанр у ком ће тренирати | 3-7 | Корисник бира жанр притиском на неку од понуђених слика и након тога на дугме Train | Нема | Ручно |
| 3 | Корисник је одиграо 10 рунди | 8-21 | Корисник је одиграо целу партију тренинг режима бирајући тачан или нетачан одговор или не бирајући уопште | Нема | Ручно |
| 4 | Корисник је завршио целу партију | 22-27 | Кориснику се приказује број освојених токена и листа пуштаних песама коју он погледа и након тога се врати на главни мени | Нема | Ручно |

## Функционалност откључавања новог жанра

ССУ: SSU Trening rezim.docx

URL: localhost:8080/User

Након избора жанра:

URL: localhost:8080/Training

Табела за приказ класа еквиваленције

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Редни број | Назив | Тип |
| 1 | Корисник притиска на дугме за тренинг и приказује му се прозор за избор жанра | ЛК |
| 2 | Корисник притиска на дугме за тренинг и не приказује му се прозор за избор жанра | НК |
| 3 | Страница за бирање жанра се успешно приказује | ЛК |
| 4 | Страница за бирање жанра се не приказује | НК |
| 5 | Корисник успешно бира закључани жанр и притиска на дугме за потврду | ЛК |
| 6 | Селекција жанрова не ради | НК |
| 7 | Корисник успешно бира закључани жанр и дугме за потврду не ради | НК |
| 8 | Кориснику се приказују дугмићи за избор одговора | ЛК |
| 9 | Кориснику се не приказују дугмићи за избор одговора | НК |
| 10 | Кориснику се приказују слике које представљају тајмер рунде | ЛК |
| 11 | Кориснику се не приказују слике које представљају тајмер рунде | НК |
| 12 | Корисник притиска једно дугме и оно се уоквирује | ЛК |
| 13 | Корисник притиска једно дугме и оно се не уоквирује | НК |
| 14 | Корисник притиска једно дугме и открива се тачност одговора (зелена – тачан, црвена – нетачан одговор) | ЛК |
| 15 | Корисник притиска једно дугме и не открива се тачност одговора | НК |
| 16 | Корисник је тачно одговорио и повећао се бројач тачних одговора за један | ЛК |
| 17 | Корисник је тачно одговорио и није се повећао бројач тачних одговора за један | НК |
| 18 | Корисник је нетачно одговорио и није се повећао број тачних одговора за један | ЛК |
| 19 | Корисник је нетачно одговорио и повећао се број тачних одговора за један | НК |
| 20 | Партија траје 10 рунди | ЛК |
| 21 | Партија не траје 10 рунди | НК |
| 22 | Након 10 рунди кориснику се приказује информација о томе да ли је откључао нови жанр | ЛК |
| 23 | Након 10 рунди кориснику се не приказује информација о томе да ли је откључао нови жанр | НК |
| 24 | Корисник притиска дугме за повратак на главни мени и он му се приказује | ЛК |
| 25 | Корисник притиска дугме за повратак на главни мени и он му се не приказује | НК |

Табела за приказ извршених тестова тренинг режима

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Редни број | Назив | Покривене класе | Поступак извршавања | Предуслови | Начин тестирања |
| 1 | Корисник бира опцију за тренинг из главног менија | 1,2 | Корисник притиска на дугме Training | Корисник је улогован у апликацију | Ручно |
| 2 | Корисник је изабрао жанр који ће откључавати | 3-7 | Корисник бира жанр притиском на неку од понуђених слика и након тога на дугме Unlock | Нема | Ручно |
| 3 | Корисник је одиграо 10 рунди | 8-19 | Корисник је одиграо целу партију за откључавање жанра бирајући тачан или нетачан одговор или не бирајући уопште | Нема | Ручно |
| 4 | Корисник је завршио целу партију | 20-25 | Кориснику се приказује информација о томе да ли је откључао жанр и након што је он погледа врати се на главни мени | Нема | Ручно |

## Функционалност multiplayer игре

ССУ: SSU Trening rezim.docx

URL: localhost:8080/User

Након избора жанра:

URL: localhost:8080/Training

Напомена: У табели класа еквиваленције, од 1-11 се односе на појединачног корисника и његове акције, док се надаље односе на акције везане за оба упарена корисника.

Табела за приказ класа еквиваленције

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Редни број | Назив | Тип |
| 1 | Корисник притиска на дугме за тражење online игре и приказује му се прозор за избор жанра | ЛК |
| 2 | Корисник притиска на дугме за тражење online игре и не приказује му се прозор за избор жанра | НК |
| 3 | Страница за бирање жанра се успешно приказује | ЛК |
| 4 | Страница за бирање жанра се не приказује | НК |
| 5 | Корисник успешно бира жанр и притиска на дугме за потврду | ЛК |
| 6 | Селекција жанрова не ради | НК |
| 7 | Корисник успешно бира жанр и дугме за потврду не ради | НК |
| 8 | Кориснику се приказује страна за чекање на противника | ЛК |
| 9 | Кориснику се не приказује страна за чекање на противника | НК |
| 10 | Корисник кликом на дугме за назад бива пребачен на главни мени | ЛК |
| 11 | Корисник кликом на дугме за назад не бива пребачен на главни мени | НК |
| 12 | Обојици упарених корисника се приказује страница за игру | ЛК |
| 13 | Иако су оба корисника упарена, страница за игру се не приказује | НК |
| 14 | Корисницима се приказују дугмићи за избор одговора | ЛК |
| 15 | Корисницима се не приказују дугмићи за избор одговора | НК |
| 16 | Корисницима се приказују слике које представљају тајмер рунде | ЛК |
| 17 | Корисницима се не приказују слике које представљају тајмер рунде | НК |
| 18 | Корисници притискају једно дугме и оно се уоквирује плаво | ЛК |
| 19 | Корисници притискају једно дугме и оно се не уоквирује плаво | НК |
| 20 | Корисницима се на крају рунде приказује противнички одговор уоквирен црвеном бојом | ЛК |
| 21 | Корисницима се на крају рунде не приказује противнички одговор уоквирен црвеном бојом иако је противник одговорио | НК |
| 22 | Корисницима се на крају рунде приказују тачан и нетачни одговори (зелена – тачан, црвена – нетачан) | ЛК |
| 23 | Корисницима се на крају рунде не приказују тачан и нетачни одговори (зелена – тачан, црвена – нетачан) | НК |
| 24 | Оба корисника су одговорила тачно и онај бржи добија 4 поена док спорији добија 2 | ЛК |
| 25 | Оба корисника су одговорила тачно и не добијају тачан број поена | НК |
| 26 | Корисник је одговорио нетачно и губи 1 поен | ЛК |
| 27 | Корисник је одговорио нетачно и није изгубио 1 поен | НК |
| 28 | Корисник није приложио одговор и добија 0 поена | ЛК |
| 29 | Корисник није приложио одговор и не добија 0 поена | НК |
| 30 | Партија траје 10 рунди | ЛК |
| 31 | Партија не траје 10 рунди | НК |
| 32 | Након 10 рунди корисницима се приказује исход игре, ко је победник и колико су поена и токена освојили | ЛК |
| 33 | Након 10 рунди корисницима се не приказује исход игре | НК |
| 34 | Kорисник је напустио игру пре краја партије и противник се враћа на прозор главног менија | ЛК |
| 35 | Корисник је напустио игру пре краја партије и противник се не враћа на прозор главног менија | НК |
| 36 | Корисник притиска дугме за повратак на главни мени и он му се приказује | ЛК |
| 37 | Корисник притиска дугме за повратак на главни мени и он му се не приказује | НК |
| 38 | Корисник притиска дугме за преглед песама које су пуштане и листа се приказује | ЛК |
| 39 | Корисник притиска дугме за преглед песама које су пуштане и листа се не приказује | НК |

Табела за приказ извршених тестова тренинг режима

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Редни број | Назив | Покривене класе | Поступак извршавања | Предуслови | Начин тестирања |
| 1 | Корисник бира опцију за тражење online игре из главног менија | 1,2 | Корисник притиска на дугме Search for opponents | Корисник је улогован у апликацију | Ручно |
| 2 | Корисник је изабрао жанр у ком ће се такмичити | 3-7 | Корисник бира жанр притиском на неку од понуђених слика и након тога на дугме Choose | Нема | Ручно |
| 3 | Корисник након чекања бива упарен са одговарајућим противником | 8-13 | Корисник као и његов противник бивају пребачени на прозор за игру | Корисник и противник су изабрали исти жанр | Ручно |
| 4 | Корисници играју 10 рунди партије | 14-29 | Корисници су одиграли целу партију бирајући тачан или нетачан одговор или не бирајући уопште | Нема | Ручно |
| 5 | Корисници си завршили целу партију |  | Корисници бивају пребачени на прозор за приказ исхода игре (ко је победник, број поена и токена), након чега могу да погледају листу пуштених песама током игре или да се врате на главни мени | Нема | Ручно |