



POLITECHNIKA WARSZAWSKA

Raport z testów aplikacji Chess Master

Projekt Indywidualny

Sebastian Kurpios

Spis treści

1	Tester	2
2	Platformy	2
3	Testy	3
3.1	Testy modelu danych i funkcjonalności	3
3.2	Testy interfejsu	3
3.2.1	Testy interfejsu planszy	3
3.2.2	Testy interfejsu logowania i rejestracji	4
3.3	Testy wydajnościowe	4
4	Interfejs	5
5	Jakość kodu	5
6	Podumowanie	5

1 Tester

Z powodu opóźnienia w realizacji projektu testerem został jej twórca: Sebastian Kurpios, który postarał się rzetelnie wykonać to zadanie.

2 Platformy

Zdecydowałem się przetestować aplikację na 2 platformach: laptopie oraz komputerze stacjonarnym.

Specyfikacja sprzętowa:

- Laptop
 - Producent: MSI
 - Model: GE40 20C Dragon Eyes
 - Procesor: Intel® Core™ i7 4-tej generacji
 - Pamięć RAM: 16 GB
 - Karta Graficzna: Nvidia GeForce GTX 760M
 - System operacyjny: Windows 10
- Komputer stacjonarny
 - Producent: Vobis
 - Model: W7P E6300
 - Procesor: Intel Pentium Dual Core E6300
 - Pamięć RAM: 2 GB
 - Karta Graficzna: ATI RADEON HD 4670
 - System operacyjny: Windows 7

3 Testy

3.1 Testy modelu danych i funkcjonalności

1. Test poprawnego wyznaczania ruchów Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
2. Test poprawnego aktualizowania danych: Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
3. Test usuwania z modelu zbitych figur: Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
4. Test wczytywania planszy (pliku .3ds): Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
5. Test wczytywania figur: Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
6. Test podmiany siatki figury (promocja piona): Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
7. Test logowania: Laptop: BŁĄD, Komputer stacjonarny: BŁĄD - UWAGA! Brak implementacji z powodu braku serwera
8. Test rejestracji: Laptop: BŁĄD, Komputer stacjonarny: BŁĄD - UWAGA! Brak implementacji z powodu braku serwera

3.2 Testy interfejsu

3.2.1 Testy interfejsu planszy

1. Test naciśnięcia na wszystkie pionki - Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
2. Test wybrania innego pola niż zaznaczone: Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
3. Test wybrania właściwego pola: Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
4. Test wykonania się animacji dla wszystkich figur: Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK

5. Test zbijania i usuwania z pola figur: Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
6. Test rozszady i bicia w przelocie: Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
7. Test końca czasu: Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
8. Test poprawności wyświetlania wykonanych ruchów Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK
9. Test czatu: Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK - UWAGA! Wiadomości wyświetlają się, ale nie są nigdzie wysyłane z powodu braku serwera!

3.2.2 Testy interfejsu logowania i rejestracji

1. Test zalogowania się - Laptop: OK, Komputer stacjonarny: OK - UWAGA! można zalogować się używając dowolnego hasła i loginu, ponieważ nie ma serwera, po zalogowaniu zmienia się zdjęcie profilowe oraz nazwa użytkownika
2. Test rejestracji - tak samo jak w przypadku logowania, dane nie zapisują się nigdzie!
3. Test logowania przez *Facebook* - Laptop: BRAK REAKCJI, Komputer stacjonarny: BRAK REAKCJI - funkcjonalność zostanie wykonana w przyszłości

3.3 Testy wydajnościowe

1. Laptop - Aplikacja działa płynnie, figury jak i animacje poruszają się zgodnie z oczekiwaniami użytkownika, "przycięcia" aplikacji nie występują
2. Komputer stacjonarny - Aplikacja działa płynnie, chociaż czasami można zaobserwować "przycinanie się" aplikacji. Jest to spowodowane najprawdopodobniej przez słabszą architekturę tej jednostki, jak i również może niewydajną i nieoptymalną implementację

4 Interfejs

Interfejs jest czytelny i intuicyjny. Grafika 3D robi wrażenie, chociaż kolor tła oraz czcionka, która została użyta, mogą nie przypaść wszystkim do gustu.

5 Jakość kodu

Kod zawiera dosyć mało komentarzy i na pierwszy rzut oka wydaje się dosyć nieczytelny. Nazwy zmiennych i klas są dosyć intuicyjne, ale niektóre z metod są za długie i wykonują więcej niż atomowa funkcjonalność, jaką powinny.

6 Podumowanie

Aplikacja posiadała kilka błędów, ale są one spowodowane głównie przez brak implementacji danyh modułów na tym etapie rozwoju. Interfejs jest intuicyjny i względnie ładny. Niestety, jakość kodu zostawia trochę do życzenia i powinna zostać poprawiona.