

BussAbyss: Acceptanstest

Document description: Describing the existing acceptance tests for the WatchMe Android application. The tests below are not necessarily directly related to specific user stories: some of the tests might include two or more stories.

Huvudmenyn

Test-ID: T01

Testfallsbeskrivning

Användaren kan öppna spelen, profilskaparen, och highscorelistan från huvudmenyn.

Förutsättningar

Användaren befinner sig i huvudmenyn

Teststeg

Variant 1

1. Tryck på "Starta spelet"
2. Om användaren ej befinner sig på en station så kommer en popup-varning om att highscore inte kommer sparas. Tryck på Ok.
3. Tryck på Labyrint

Variant 2

1. Tryck på "Min profil"

Variant 3

1. Tryck på "Highscore"

Förväntat resultat

Variant 1

Användaren kommer till spelet Labyrint

Variant 2

Användaren kommer till profil-sidan

Variant 3

Användaren kommer till highscore-listan. En lista visas med de 5 bästa poängen som har samlats ihop från spelen.

Relaterade user stories:

- Användaren kan öppna olika aktiviteter från huvudmenyn
- Användaren kan se highscorelistan från huvudmenyn
- Användaren kan spela ett labyrint-minispiel

Huvudmenyns GPS-funktion

Test-ID: T02

Testfallsbeskrivning

Användaren kan se i appen att han/hon befinner sig på en hållplats och vilken isåfall

Förutsättningar

Användaren befinner sig i huvudmenyn

Teststeg

1. Notera texten i rutan längst ner på menyn

Variant 1

GPS är inte aktiverat/inte tillåtet för appen

Variant 2

GPS är aktiverad och tillåten för appen. Användaren befinner sig på en av linje 55's laddhållplatser, Lindholmen

Variant 3

GPS är aktiverad och tillåten för appen. Användaren befinner sig inte på en av linje 55's laddhållplatser

Förväntat resultat

Variant 1

GPS-rutan visar texten "Du är på hållplats: GPS ej aktiv"

Variant 2

GPS-rutan visar texten "Du är på hållplats: LINDHOLMEN"

Variant 3

GPS-rutan visar texten "Du är på hållplats: Ingen hållplats"

Relaterade user stories:

- Användarens enhet kan meddela sin GPS-position till appen
- Användarens enhet kan jämföra sina koordinater med hållplatsernas koordinater

Spelplan för de olika spelen

Test-ID: T03

Testfallsbeskrivning

Användaren kan öppna en spelplan, förflytta en avatar på den och interagera med föremål

Förutsättningar

Användaren har tryckt på "Starta spelet" i huvudmenyn

Teststeg

Variant 1

1. Starta spelet Labyrint
2. Tryck och håll in på skärmen på en av väggarna i labyrinten

Variant 2

3. Starta spelet Fånga miljöbovar
4. Tryck och håll in på skärmen på en av miljöbovarna som springer omkring på spelplanen

Variant 3

1. Starta spelet Vindkraft
2. Tryck och håll in på skärmen på en av tornadosarna

Variant 4

1. Starta spelet Grön stad
2. Tryck och håll in på skärmen på en av vägarna

Variant 5

1. Tryck på [Slumpa ett spel]

Förväntat resultat

Variant 1

Användarens avatar rör sig mot platsen där man tryckt, tills den kolliderar mot väggen.

Variant 2

Användarens avatar rör sig mot platsen där man tryckt, tills den når miljöboven. Miljöboven "fastnar i" användarens avatar och dras med när man fortsätter röra sig.

Variant 3

Användarens avatar rör sig mot platsen där man tryckt, och tornadon försvinner när man kolliderar med den. Poäng läggs till i poängräknaren ovanför spelplanen.

Variant 4

Användarens avatar rör sig mot platsen där man tryckt, tills den kolliderar mot vägen.

Variant 5

Ett slumpmässigt av de 4 spelen startas

Relaterade user stories:

- Användaren kan styra en prick på skärmen
- Användarens avatar kan kollidera med föremål
- Användarens avatar kan kollidera med rörliga objekt som rör sig på spelplanen
- Användarens avatar kan plocka upp föremål på spelplanen
- Användaren får poäng av att plocka upp föremålen
- Användarens poäng visas i UI'n
- Användaren kan spela ett labyrint-minispiel
- Användaren kan spela ett fånga miljöbovar-spel
- Användaren kan spela ett plantera växter-spel
- Användaren kan spela ett fånga vind-spel
- Användaren kan välja bland de fyra olika spelen eller ett slumpat spel

Signaler och GPS påverkar när spelen avslutas

Test-ID: T04

Testfallsbeskrivning

Användarens enhet kan använda signaler från Electricity's API och jämföra dem med egna uppgifter

Förutsättningar

GPS aktiverad och tillåten för appen. Spelaren befinner sig vid en laddhållplats.

Teststeg

1. Starta ett spel
2. Vänta tills en buss kommer till hållplatsen

Förväntat resultat

Signalerna från bussarnas GPS säger till appen att en buss har anlänt. Spelet avslutas. En popup-ruta säger att det är dags att gå på bussen och att ens poäng nu skickas till highscore.

Relaterade user stories:

- Användarens enhet kan hämta signaler från Electricity's API
- Användarens enhet kan meddela sin GPS-position till appen

- Användarens enhet kan jämföra sina koordinater med hållplatsernas koordinater
- Användarens enhet kan jämföra sina koordinater med simbussens koordinater

Funktioner specifika för enskilda spel

Test-ID: T05

Testfallsbeskrivning

Även om spelen är uppbyggda med samma bas så kan varje spel ha unika funktioner specifika för just det spelet.

Förutsättningar

-

Teststeg

1. Starta spelet Grön Stad
2. Förflytta avataren mot ett av de slumpmässigt utspridda fröerna

Förväntat resultat

Knappar som inte visas i de andra spelen syns i nedre delen av skärmen. Spelplanen är större än skärmen och scrollar tillsammans med användarens avatar. När avataren når fröet plockas det upp och "Frön: "-räknaren ökar med ett.

Relaterade user stories:

- Användaren kan interagera med föremål som placeras slumpmässigt på spelplanen
- Användaren kan se olika GUI-element för olika spel (knappar, räknare etc)
- Användaren kan i vissa spel röra sig på en stor spelplan som scrollar med avataren

Val av användarnamn och kön

Test-ID: T06

Testfallsbeskrivning

Användaren kan spara sitt namn

Förutsättningar

-

Teststeg

1. Tryck på "Ändra avatar" från "Min profil"-sidan
2. Skriv in "Karmen" i namn-fältet
3. Välj "kvinna" som kön
4. Tryck på Klar
5. Tryck på Tillbaka
6. Stäng av appen och starta om
7. Gå till "Min profil" igen

Förväntat resultat

Namn-fältet visar "Namn: Karmen". Kön-fältet visar "Kön: kvinna"

Relaterade user stories:

- Användarens valda namn och kön kan sparas och laddas in igen även när appen startats om

Skapa egen avatar

Test-ID: T07

Testfallsbeskrivning

Användaren kan skapa en egen avatar

Förutsättningar

-

Teststeg

Variant 1

1. Tryck på "Ändra avatar" från "Min profil"-sidan
2. Tryck på hudfärg nr 2
3. Tryck på ögonfärg nr 4
4. Tryck på "Man"
5. Tryck på hårfärg nr 3

Variant 2

1. Tryck på "Ändra avatar" från "Min profil"-sidan
2. Tryck på hudfärg nr 1
3. Tryck på ögonfärg nr 2
4. Tryck på "Kvinna"
5. Tryck på hårfärg nr 4

Förväntat resultat

Variant 1

Avatarbilden har kort hår, och de färger som tryckts på.

Variant 2

Avatarbilden har långt hår, och de färger som tryckts på.

Relaterade user storys:

- Användaren kan skapa en egen avatarbild genom att välja hårfärg, hudfärg etc.

När ny avatar skapas slumpas dess utseende

Test-ID: T08

Testfallsbeskrivning

När en ny avatar skapas är dess utseende slumpat

Förutsättningar

-

Teststeg

1. Tryck på "Ändra avatar" från "Min profil"-sidan
2. Tryck på Klar
3. Tryck på "Ändra avatar" från "Min profil"-sidan igen

Förväntat resultat

Avatarbilden är annorlunda andra gången "Ändra avatar" startas.

Relaterade user storys:

- När en ny avatar skapas ska dess utseende vara slumpat

Importera avatARBild till spel

Test-ID: T09

Testfallsbeskrivning

När en avatARBild skapats används den som avatar i spelen

Förutsättningar

-

Teststeg

1. Skapa en avatar i "Ändra avatar"
2. Tryck på Klar
3. Tryck på Tillbaka
4. Tryck på Starta Spelet
5. Välj ett av spelen

Förväntat resultat

Avataren som användaren förflyttar på spelplanen har den avatARBilden som man har skapat

Relaterade user storys:

- Användaren kan importera sin skapade avatARBild in till spelplanen

Spara avatARBild i minnet

Test-ID: T10

Testfallsbeskrivning

När en avatARBild skapats och appen stängts av, så finns bilden sparad när man startar om appen

Förutsättningar

Användaren har skapat en avatARBild

Teststeg

1. Stäng av appen
2. Starta appen igen
3. Tryck på Starta spelet
4. Välj ett av spelen

Förväntat resultat

Avataren som användaren förflyttar på spelplanen har samma avatARBild som man skapat innan appen stängdes av

Relaterade user storys:

- Användarens avatARBild kan sparas och laddas in igen även när appen startats om

Spara highscore i minnet

Test-ID: T11

Testfallsbeskrivning

Highscorelistan finns kvar även efter att appen har stängts av och startats om

Förutsättningar

Användaren har poäng på highscorelistan

Teststeg

1. Stäng av appen
2. Starta appen igen
3. Tryck på Highscore

Förväntat resultat

Samma highscorelista som visades innan appen startades om, visas.

Relaterade user stories:

- Användarens highscore ska sparas även när appen startats om

Levla upp i ett spel

Test-ID: T12

Testfallsbeskrivning

När man nått levelup-kraven för ett spel så startar en ny, svårare bana och man vinner en present

Förutsättningar

-

Teststeg

Variant 1

1. Starta Labyrint-spelet
2. Styr avataren genom labyrinten, ner till det högra hörnet

Variant 2

1. Starta Fånga miljöbovar-spelet
2. Dra alla miljöbovar till bussen i övre vänstra hörnet

Förväntat resultat

Variant 1

Ett popup-meddelande säger "Grattis, du klarade bana 1. Du fick 50 poäng." Det säger även att användaren vunnit en present, av slumpad typ (hatt, top, byxor, eller skor). Avataren återställs till övre vänstra hörnet, och banan genereras om till en svårare bana.

Variant 2

Samma förväntade resultat som ovan

Relaterade user stories:

- Användaren kan levla upp i de olika spelen
- Användaren kan vinna presenter (nya saker till sin avatar) när han/hon levlar upp i ett spel

Använda de vunna presenterna

Test-ID: T13

Testfallsbeskrivning

När man har vunnit presenter av att levla upp i ett spel, så kan de presenterna kläs på användarens avatar

Förutsättningar

Användaren har levlat upp i ett eller flera spel och därmed vunnit presenter

Teststeg

1. Tryck på "Min profil"
2. Tryck på "Ändra avatar"

Förväntat resultat

De presenter som man vunnit finns i dropdown-menyerna och kan kläs på sin avatar

Relaterade user stories:

- Användaren kan klä sin avatar i de presenter han/hon vinner i spelen

Spara level i minnet

Test-ID: T14

Testfallsbeskrivning

När man levlat upp i spel så ska dessa level sparas även efter att appen stängts av och startats om

Förutsättningar

Användaren har levlat upp i ett eller flera spel

Teststeg

1. Tryck på "Min profil"
2. Notera vilket level varje spel är på
3. Stäng av och starta om appen
4. Tryck på "Min profil" igen

Förväntat resultat

Samma level visas som innan appen stängdes av och startades om

Relaterade user stories:

- Användaren kan levla upp i de olika spelen

Spara vunna presenter i minnet

Test-ID: T15

Testfallsbeskrivning

När man har vunnit presenter genom att levla upp i spel, så ska dessa finnas kvar även efter att man stängt av och startat om appen

Förutsättningar

Användaren har levlat upp i ett eller flera spel och därmed vunnit presenter

Teststeg

1. Stäng av och starta om appen
2. Tryck på "Min profil"
3. Tryck på "Ändra avatar"

Förväntat resultat

Samma presenter som användaren hade innan appen stängdes av, ska finnas kvar och kunna väljas

Relaterade user stories:

- Användarens vunna presenter ska sparas även när appen startats om

User story	Acceptanstest
Sprint 1	
Användaren kan öppna olika aktiviteter från huvudmenyn	T01
Användaren kan öppna en spelplan	T01
Användaren kan styra en prick på skärmen	T03
Sprint 2	
Användarens avatar kan kollidera med föremål	T03
Användarens avatar kan kollidera med rörliga objekt som rör sig på spelplanen	T03
Användarens avatar kan plocka upp föremål på spelplanen	T03
Användaren får poäng av att plocka upp föremålen	T03
Användarens poäng visas i UI'n	T03
Användaren kan se highscorelistan från huvudmenyn	T01
Användaren kan interagera med föremål som placeras slumpmässigt på spelplanen	T05

Användarens enhet kan hämta signaler från Electricity's API	T04
Användarens enhet kan meddela sin GPS-position till appen	T02, T04
Sprint 3	
Användarens enhet kan jämföra sina koordinater med hållplatsernas koordinater	T02, T04
Användarens enhet kan jämföra sina koordinater med simbussens koordinater	T04
Användaren kan skapa en egen avatARBild genom att välja hårfärg, hudfärg etc.	T07
Användaren kan importera sin skapade avatARBild in till spelplanen	T09
Användarens avatARBild kan sparas och laddas in igen även när appen startats om	T10
Användarens valda namn och kön kan sparas och laddas in igen även när appen startats om	T06
Användarens avatar kan plocka upp och dra runt vissa föremål på spelplanen	T03
Användaren kan spela ett labyrinth-minispiel	T01, T03
Användaren kan spela ett fånga miljöbovar-spel	T03
Användaren kan spela ett plantera växter-spel	T03
Användaren kan spela ett fånga vind-spel	T03
Sprint 4	
Användaren kan se olika GUI-element för olika spel (knappar, räknare etc)	T05
Användaren kan levla upp i de olika spelen	T12
Användaren kan i vissa spel röra sig på en stor spelplan som scrollar med avataren	T05
När en ny avatar skapas ska dess utseende vara slumpat	T08

Användarens level för de olika banorna kan sparas även när appen startats om	T14
Användarens vunna presenter ska sparas även när appen startats om	T15
Användaren kan vinna presenter (nya saker till sin avatar) när han/hon levlar upp i ett spel	T12
Användaren kan klä sin avatar i de presenter han/hon vinner i spelen	T13
Sprint 5	
Användaren kan välja bland de fyra olika spelen eller ett slumpat spel	T03
Användaren kan se på huvudmenyn att han/hon inte är på en station eller att GPSen inte är aktiverad	T02
Användaren ska se ett popup-meddelande när en buss kommer till hållplatsen	T04
När en buss kommer till hållplatsen så ska spelet avslutas för användaren	T04
När en buss kommer till hållplatsen så ska användarens poäng skickas till en highscorelista	T04
Användarens highscore ska sparas även när appen startats om	T11