Testing per User Story’s.

Hond.

Als Hond wil ik genoeg ballen om te spelen, zodat ik ze niet allemaal/altijd moet terugbrengen.

Als hond wil ik dat de bal ver genoeg kan worden gelaunched zodat ik zeker voldoende beweging heb.

Hond Bezitter.

Als hondenbezitter wil ik via een website een bal kunnen lanceren, zodat ik met mijn hond kan spelen zonder dat ik fysiek aanwezig hoef te zijn.

Als hond eigenaar wil ik ergens kunnen zien rond welke ure de machine een bal heeft gelaunched, zodat ik kan analyseren om welke tijdstippen de hond het speelst is.

Als hondenbezitter wil ik de lanceerkracht kunnen instellen, zodat ik kan bepalen hoe ver de bal wordt gelaunched, afhankelijk van de ruimte die ik heb.

Als Hond eigenaar wil ik kunnen regelen waar de bal land, zodat dit interactiever is voor mij en mijn hond.

Als hond eigenaar wil ik kunnen zien hoe mijn hond speelt, zodat ik de positie van de launch kan bijstellen wanneer nodig.

Technieker.

Als Technieker wil ik dat voeding modules gemakkelijk bereikbaar zijn, zodat de reparatie (indien nodig) sneller kan worden uitgevoerd zonder al teveel gesukkel rondom.

Als technieker wil ik dat de launcher een waterbestendige behuizing heeft, zodat deze buiten kan blijven staan bij lichte regen en daardoor geen al te snelle reparatie/controle nodig heeft

.

Motor Testing // Unit Test

Als hond wil ik dat de bal ver genoeg kan worden gelaunched zodat ik zeker voldoende beweging heb.

Als hondenbezitter wil ik de lanceerkracht kunnen instellen, zodat ik kan bepalen hoe ver de bal wordt gelaunched, afhankelijk van de ruimte die ik heb.

Ik doe een unit test op de motoren zodat ik dit component eerst apart kan analyseren.

Dit is het belangerijkste component in mijn opstelling dus ik test deze eerst apart zodat ik de werking en code goed ken voor dat ik andere componenten ga toevoegoen.

Controleer de spanning:

Resultaat :

Controleer de draairichting van beide motoren:

Resultaat :

Start/Stoppen de motors gelijktijdig wanneer het signaal word gegeven:

Resultaat: