

MASTERMIND

JOCOS DE PROVA

Marc Duran López
Miquel Gibert García
Sergi Jaume Morera
Arnau Puigdemont Monllor

ÍNDEX

REGISTRAR-SE	4
- PROVA 1.1	
- PROVA 1.2	
- PROVA 1.3	
- PROVA 1.4	
LOGIN	5
- PROVA 2.1	
- PROVA 2.2	
- PROVA 2.3	
- PROVA 2.4	
CREAR PARTIDA	6
- PROVA 3.1	
- PROVA 3.2	
- PROVA 3.3	
CARREGAR PARTIDA	7
- PROVA 4.1	
- PROVA 4.2	
- PROVA 4.3	
- PROVA 4.4	
RANKINGS	8
- PROVA 5.1	
- PROVA 5.2	
- PROVA 5.3	
- PROVA 5.4	
ESTADÍSTIQUES	9
- PROVA 6.1	
- PROVA 6.2	
- PROVA 6.3	
- PROVA 6.4	
TANCAR SESSIÓ	10
- PROVA 7.1	

JUGAR PARTIDA	11
• CODEMAKER	11
- PROVA 8.1.1	
- PROVA 8.1.2	
- PROVA 8.1.3	
- PROVA 8.1.4	
• CODEBREAKER	12
- PROVA 8.2.1	
- PROVA 8.2.2	
- PROVA 8.2.3	

REGISTRAR-SE

PROVA 1.1

Nom del joc de proves: 1.1. Registre d'un usuari_1

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que el registre d'un usuari es fa correctament en el cas ideal que les dades introduïdes siguin correctes.
- Procés de prova:
 - S'introdueix al sistema un nou usuari amb els valors:
 - Username: arnau
 - Password: 1234
 - Confirm password: 1234
 - Es prem el botó amb una fletxa marró.
- Resultat: L'usuari ha quedat registrat i s'inicia la sessió, mostrant el menú principal.

PROVA 1.2

Nom del joc de proves: 1.2. Registre d'un usuari_2

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que el registre d'un usuari no es fa correctament en el cas que no s'introdueixin dades.
- Procés de prova:
 - S'introdueix al sistema un nou usuari amb els valors:
 - Username:
 - Password:
 - Confirm password:
 - Es prem el botó amb una fletxa marró.
- Resultat: User incorrect.

PROVA 1.3

Nom del joc de proves: 1.3. Registre d'un usuari_3

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que el registre d'un usuari no es fa correctament en el cas que les contrasenyes introduïdes no coincideixin.
- Procés de prova:
 - S'introdueix al sistema un nou usuari amb els valors:
 - Username: arnau
 - Password: 1234
 - Confirm password: 4321
 - Es prem el botó amb una fletxa marró.
- Resultat: Password not match.

PROVA 1.4

Nom del joc de proves: 1.4. Registre d'un usuari_4

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que el registre d'un usuari no es fa correctament en el cas que un usuari amb *Username* ja existeix.
- Procés de prova:
 - (Prèviament, es realitza la prova 1.1), després:
 - S'introdueix al sistema un nou usuari amb els valors:
 - Username: arnau
 - Password: 3456
 - Confirm password: 3456
 - Es prem el botó amb una fletxa marró.
- Resultat: User already exists.

LOGIN

PROVA 2.1

Nom del joc de proves: 2.1. Inici de sessió_1

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que l'inici de sessió d'un usuari es fa correctament en el cas ideal que les dades introduïdes siguin correctes.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema un usuari amb els valors:
 - Username: arnau
 - Password: 1234
 - Es prem el botó amb una fletxa marró.
- Resultat: L'usuari ha iniciat sessió i es mostra el menú principal.

PROVA 2.2

Nom del joc de proves: 2.2. Inici de sessió_2

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que el registre d'un usuari no es fa correctament en el cas que no s'introdueixin dades.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema un nou usuari amb els valors:
 - Username:
 - Password:
 - Es prem el botó amb una fletxa marró.
- Resultat: User incorrect.

PROVA 2.3

Nom del joc de proves: 2.3. Inici de sessió_3

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que el registre d'un usuari no es fa correctament en el cas que la contrasenya introduïda no sigui correcte.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema un nou usuari amb els valors:
 - Username: arnau
 - Password: 0000
 - Es prem el botó amb una fletxa marró.
- Resultat: Password incorrect.

PROVA 2.4

Nom del joc de proves: 2.4. Inici de sessió_4

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que l'inici de sessió d'un usuari no es fa correctament en el cas que un usuari amb *Username* no existeix.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema un nou usuari amb els valors:
 - Username: miquel
 - Password: 0001
 - Es prem el botó amb una fletxa marró.
- Resultat: User not exists.

CREAR PARTIDA

PROVA 3.1

Nom del joc de proves: 3.1. Crear partida_1

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la creació d'una partida es fa correctament en el cas ideal que les dades introduïdes siguin correctes i el rol en la partida sigui CodeMaker.
- Procés de prova:
 - S'introdueix al sistema la informació de la partida amb els valors (es marquen els radio button):
 - Role: CodeMaker
 - Difficulty: Easy
 - Algorithm: FiveGuess
 - Es prem el botó amb una fletxa marró.
- Resultat: Es crea una partida correctament d'acord amb la informació seleccionada.

PROVA 3.2

Nom del joc de proves: 3.2. Crear partida_2

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la creació d'una partida es fa correctament en el cas ideal que les dades introduïdes siguin correctes i el rol en la partida sigui CodeBreaker.
- Procés de prova:
 - S'introdueix al sistema la informació de la partida amb els valors (es marquen els radio button):
 - Role: CodeBreaker
 - Difficulty: Medium
 - Algorithm: Genetic
 - Es prem el botó amb una fletxa marró.
- Resultat: Es crea una partida correctament d'acord amb la informació seleccionada.

PROVA 3.3

Nom del joc de proves: 3.3. Crear partida_3

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la creació d'una partida no es fa correctament en el cas que les dades introduïdes siguin incompletes.
- Procés de prova:
 - S'introdueix al sistema la informació de la partida amb els valors (es marquen els radio button):
 - Role: CodeBreaker
 - Difficulty:
 - Algorithm: Genetic
 - Es prem el botó amb una fletxa marró.
- Resultat: Incorrect selection.

CARREGAR PARTIDA

PROVA 4.1

Nom del joc de proves: 4.1. Carregar partida_1

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la càrrega d'una partida amb rol CodeMaker es fa correctament en el cas ideal que la partida existeix.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema les partides guardades de l'usuari i es selecciona una amb rol CodeMaker.
 - Es prem el botó *Continue game*.
- Resultat: Es carrega una partida correctament d'acord amb la informació seleccionada.

PROVA 4.2

Nom del joc de proves: 4.2. Carregar partida_2

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la càrrega d'una partida amb rol CodeBreaker es fa correctament en el cas ideal que la partida existeix.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema les partides guardades de l'usuari i es selecciona una amb rol CodeBreaker.
 - Es prem el botó *Continue game*.
- Resultat: Es carrega una partida correctament d'acord amb la informació seleccionada.

PROVA 4.3

Nom del joc de proves: 4.3. Carregar partida_3

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la càrrega d'una partida no es fa en el cas que no existeixen partides guardades.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema les partides guardades.
- Resultat: No saved games i botó *Continue game* deshabilitat.

PROVA 4.4

Nom del joc de proves: 4.4. Carregar partida_4

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la càrrega d'una partida no es fa en el cas que no es seleccioni una partida guardada.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema les partides guardades de l'usuari.
 - Es prem el botó *Continue game*.
- Resultat: Incorrect selection.

RANKINGS

PROVA 5.1

Nom del joc de proves: 5.1. Rankings_1

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la consulta del ranking CodeMaker es fa correctament en el cas ideal que existeixen usuaris amb diferents puntuacions màximes.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema el ranking CodeMaker.
- Resultat: Es mostren els usuaris ordenats per puntuació descendent.

PROVA 5.2

Nom del joc de proves: 5.2. Rankings_2

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la consulta del ranking CodeBreaker es fa correctament en el cas ideal que existeixen usuaris amb diferents puntuacions màximes.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema el ranking CodeBreaker.
- Resultat: Es mostren els usuaris ordenats per puntuació descendent.

PROVA 5.3

Nom del joc de proves: 5.3. Rankings_3

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la consulta del ranking CodeBreaker i CodeMaker es fa correctament en el cas que s'acaba de registrar un usuari.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema el ranking CodeBreaker i CodeMaker.
- Resultat: Apareix en el ranking l'usuari acabat de registrar amb 0 punts.

PROVA 5.4

Nom del joc de proves: 5.4. Rankings_4

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que s'actualitza el ranking CodeBreaker i CodeMaker en el cas que s'acaba de registrar una nova puntuació màxima de l'usuari més gran que les existents en el ranking corresponent.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema el ranking CodeBreaker i CodeMaker.
- Resultat: Es mostren els usuaris ordenats per puntuació descendent, amb l'usuari en primera posició d'aquest.

ESTADÍSTIQUES

PROVA 6.1

Nom del joc de proves: 6.1. Estadístiques_1

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la consulta de les estadístiques es fa correctament en el cas que un usuari s'acaba de registrar.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema les estadístiques de l'usuari.
- Resultat: Es mostren les estadístiques amb valor 0 a totes.

PROVA 6.2

Nom del joc de proves: 6.2. Estadístiques_2

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la modificació de les estadístiques es fa correctament en el cas que un usuari crea i acaba una partida com a CodeBreaker utilitzant 1 ajuda i obtenint 20 punts.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema les estadístiques de l'usuari.
- Resultat: Es mostren les estadístiques amb valor: +1 a *Started games*, +1 a *Ended games*, +1 a *Helps used* i +20 a *CodeBreaker points*.

PROVA 6.3

Nom del joc de proves: 6.3. Estadístiques_3

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la modificació de la estadística *Started games* no es fa en el cas que un usuari carrega una partida.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema les estadístiques de l'usuari.
- Resultat: Es mostren les estadístiques i no s'ha modificat el valor de *Started games*.

PROVA 6.4

Nom del joc de proves: 6.4. Estadístiques_4

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la modificació de la estadística *Ended games* es fa en el cas que un usuari acaba una partida que ha carregat.
- Procés de prova:
 - Es consulta al sistema les estadístiques de l'usuari.
- Resultat: Es mostren les estadístiques i s'ha augmentat en 1 el valor de *Ended games*.

TANCAR SESSIÓ

PROVA 7.1

Nom del joc de proves: 7.1. Tancar sessió_1

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que el tancament de sessió d'un usuari es fa correctament en el cas que l'usuari existeix.
- Procés de prova:
 - Es prem el botó *Log out* del menú principal.
- Resultat: La sessió s'ha tancat correctament.

JUGAR PARTIDA

CODEMAKER

PROVA 8.1.1

Nom del joc de proves: 8.1.1. Jugar partidaCM_1

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que el funcionament d'una partida es fa correctament en el cas ideal que el rol de l'usuari en la partida és CodeMaker i la partida s'ha creat correctament.
- Procés de prova:
 - Es defineix la seqüència que la interfície haurà d'endevinar.
 - Es prem el botó *Start*.
 - La interfície proposa una seqüència.
 - Es realitza la correcció marcant els pegs.
 - Es prem el botó *Check*.
 - Es repeteix el procés fins que la interfície adivina la seqüència o els torns s'acaben.
- Resultat: Game over i la puntuació resultant. 0 punts si la interfície Màquina l'ha endevinat, la corresponent altrament.

PROVA 8.1.2

Nom del joc de proves: 8.1.2. Jugar partidaCM_2

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que l'inici d'una partida no es fa en el cas que el rol de l'usuari en la partida és CodeMaker i la partida s'ha creat correctament, però aquest no ha introduït la seqüència secreta.
- Procés de prova:
 - Es prem el botó *Start*.
- Resultat: Wrong selection.

PROVA 8.1.3

Nom del joc de proves: 8.1.3. Jugar partidaCM_3

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la comprovació dels pegs no es fa en el cas que el rol de l'usuari en la partida és CodeMaker i la partida s'ha creat correctament, però aquest ha introduït la correcció de forma incorrecte.
- Procés de prova:
 - Es defineix la seqüència que la interfície haurà d'endevinar.
 - Es prem el botó *Start*.
 - La interfície proposa una seqüència.
 - Es realitza la correcció marcant els pegs.
 - Es prem el botó *Check*.
- Resultat: Wrong pegs.

PROVA 8.1.4

Nom del joc de proves: 8.1.4. Jugar partidaCM_4

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la ajuda d'una partida es fa correctament en el cas ideal que el rol de l'usuari en la partida és CodeMaker i la partida s'ha creat correctament.
- Procés de prova:
 - Es defineix la seqüència que la interfície haurà d'endevinar.
 - Es prem el botó *Start*.
 - La interfície proposa una seqüència.
 - Es prem el botó *Help*.
 - Es prem el botó *Check*.
- Resultat: Es mostra la comprovació correcte d'aquella ronda.

CODEBREAKER

PROVA 8.2.1

Nom del joc de proves: 8.2.1. Jugar partidaCB_1

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que el funcionament d'una partida es fa correctament en el cas ideal que el rol de l'usuari en la partida és CodeBreaker i la partida s'ha creat correctament.
- Procés de prova:
 - S'introdueix la seqüència que l'usuari proposa.
 - Es prem el botó *Check*.
 - La interfície realitza la correcció marcant els pegs.
 - Es repeteix el procés fins que l'usuari adivina la seqüència o els torns s'acaben.
- Resultat: Game over i la puntuació resultant.

PROVA 8.2.2

Nom del joc de proves: 8.2.2. Jugar partidaCB_2

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que l'inici d'una partida no es fa en el cas que el rol de l'usuari en la partida és CodeBreaker i la partida s'ha creat correctament, però aquest no ha introduït la seqüència de forma completa.
- Procés de prova:
 - S'introdueix una seqüència incompleta.
 - Es prem el botó *Check*.
- Resultat: Wrong colors.

PROVA 8.2.3

Nom del joc de proves: 8.2.3. Jugar partidaCB_3

- Descripció: Aquest joc de proves verifica que la ajuda d'una partida es fa correctament en el cas ideal que el rol de l'usuari en la partida és CodeBreaker i la partida s'ha creat correctament.
- Procés de prova:
 - Es prem el botó *Help*.
- Resultat: Es resalta un color que existeix en la seqüència que cal endevinar.