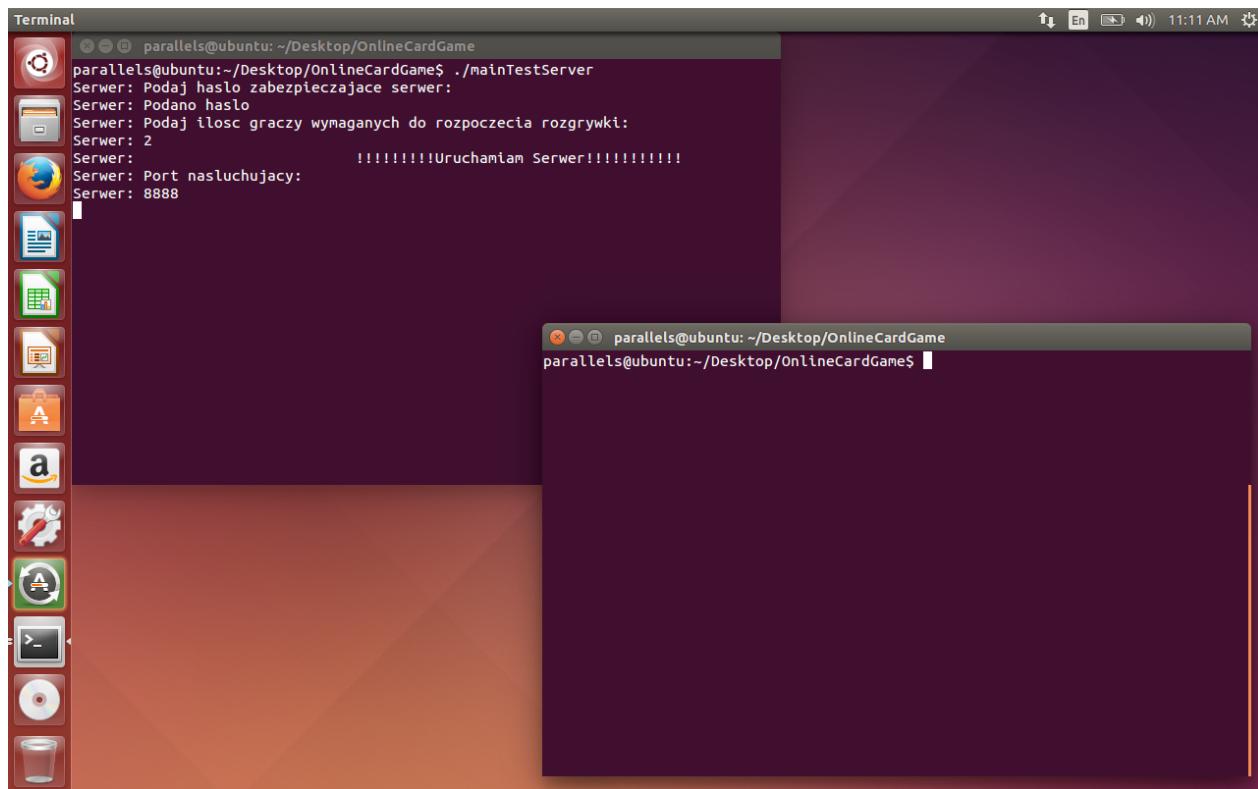


TESTY

Karol Borowski

Dokument ten przedstawia szczegółowo wykonane testy.

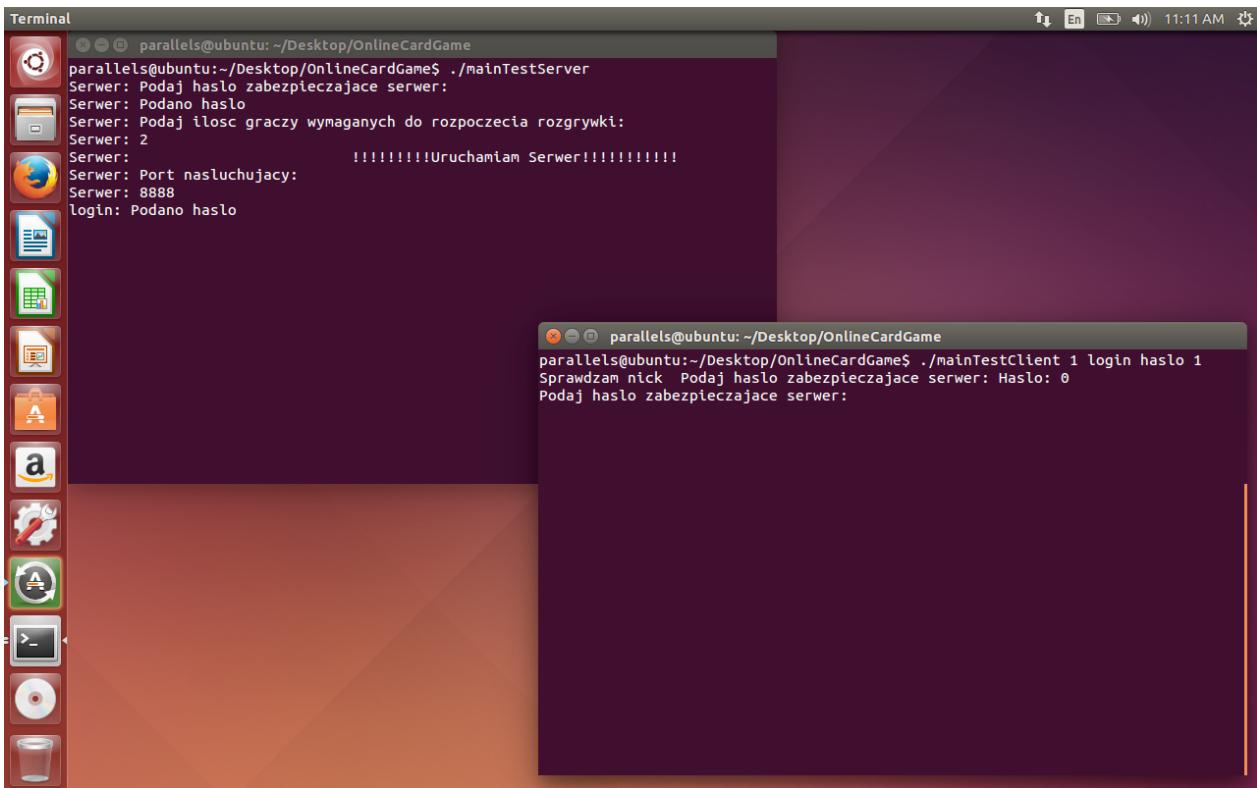
Na początku ma miejsce uruchomienie serwera.



Podczas jego uruchamiania możemy zdefiniować hasło jakie będzie niezbędne do połączenia się z serwerem, minimalną liczbę użytkowników potrzebną do rozpoczęcia rozgrywki, oraz port na jakim będzie on nasłuchiwał.

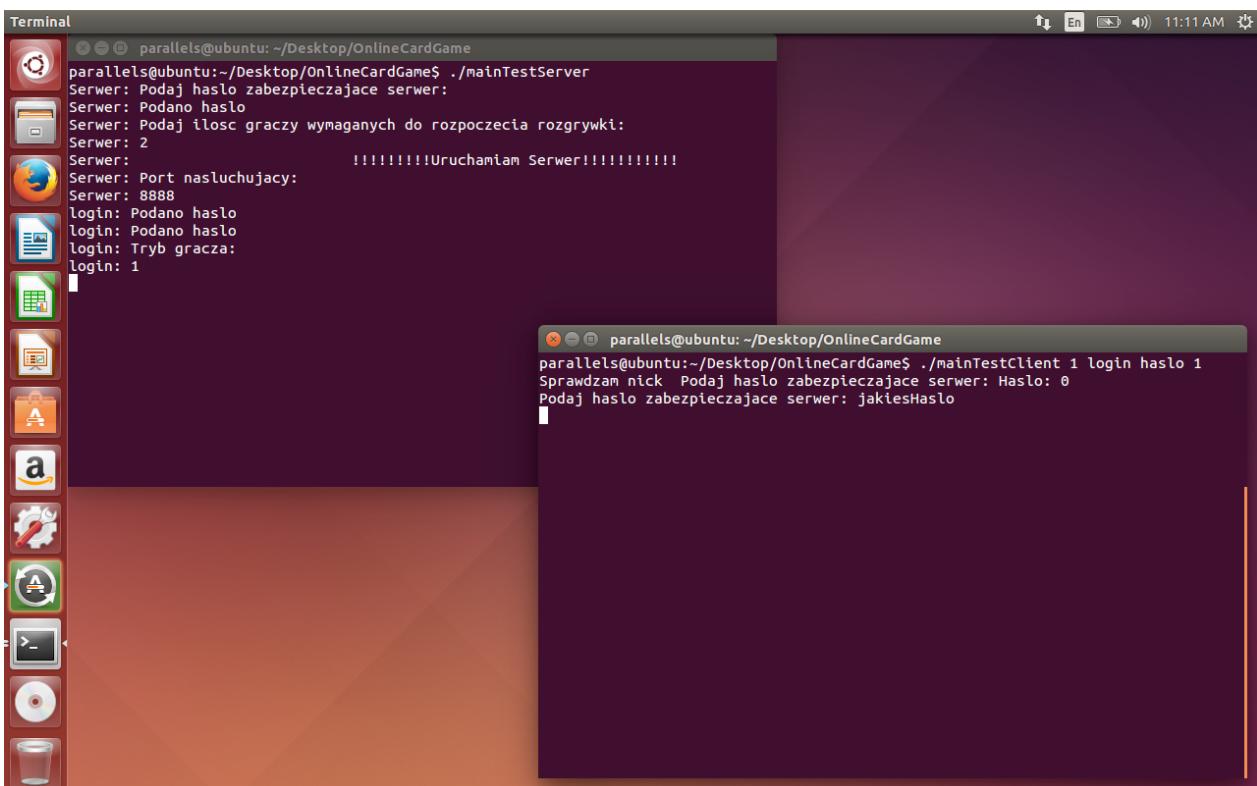
poniedziałek, 30 maja 2016

Następnie zostaje uruchomiona aplikacja kliencka.



Do uruchomienia aplikacji klienckiej wymagane jest zdefiniowanie loginu użytkownika, hasła oraz faktu czy jest on uczestnikiem gry czy wyłącznie obserwatorem.

W skrypcie możemy dodatkowo określić czas po jakim klient ma zacząć łączyć się do serwera.



Aby możliwe było podłączenie do serwera konieczne jest podanie hasła serwerowego. Mechanizm ten ma na celu zabezpieczenie przed wejściem osób nieporządzanych.

W tym przypadku jest to hasło: „jakiesHaslo”. Jak widać nastąpiło połączenie z serwerem.

Następnie w celach testowych utworzony został skrypt „mainTest” odpalający Serwer oraz czterech Clientów z czego dwóch bierze udział w rozgrywce, dwóch obserwuje ją.

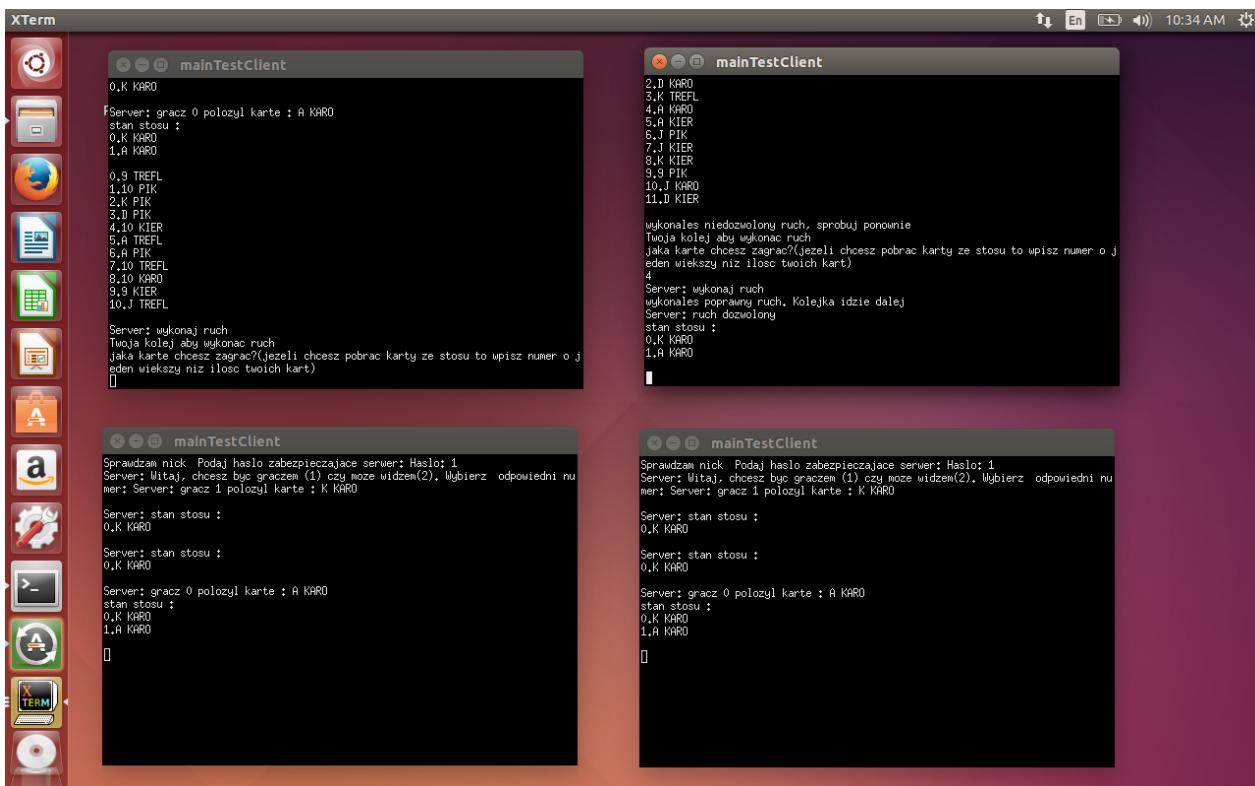
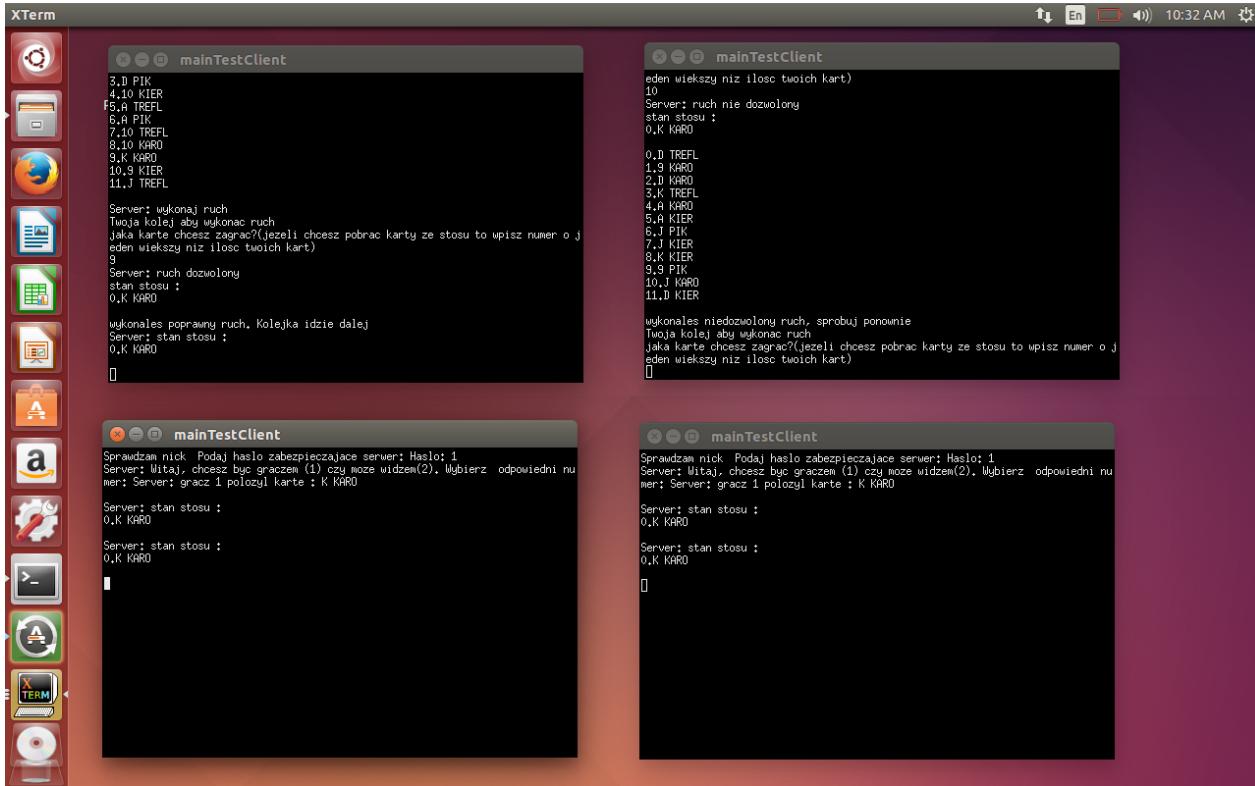
```
mainTestServer
Server: Podaj haslo zabezpieczajace server:
Server: Podano haslo
Server: Podaj ilosc graczy wymaganych do rozpoczęcia rozgrywki:
Server: 2
Server: 
Server: Port nasłuchujacy:
Server: 8888
!!!!!!Uruchamiam Server!!!!!!
[Icons for four clients]
jakiNick1: Podano haslo
jakiNick1: Tryb gracza:
jakiNick1: 1
jakiNick2: Podano haslo
jakiNick2: Tryb gracza:
jakiNick2: 2
jakiNick3: Podano haslo
jakiNick3: Tryb gracza:
jakiNick3: 2
jakiNick4: Podano haslo
jakiNick4: Tryb gracza:
jakiNick4: 1
Server: Rozpoczyna gracz jakisNick4
jakiNick1: Karty gracza:
0.D TREFL
1.9 KARO
2.0 KARO
3.K TREFL
4.R KARO
5.A KIER
6.J PIK
7.I KIER
8.K KIER
9.9 PIK
10.J KARO
11.D KIER
jakiNick4: Karty gracza:
0.9 TREFL
1.10 PIK
2.K PIK
3.D PIK
4.10 KIER
5.A TREFL
6.A PIK
7.10 TREFL
8.10 KARO
9.K KARO
10.9 KIER
11.J TREFL
[Icons for four clients]
```

Na poniższym obrazku widać odpowiednie komunikaty o dołączeniu graczy i obserwatorów, a także rozlosowane między nich karty.

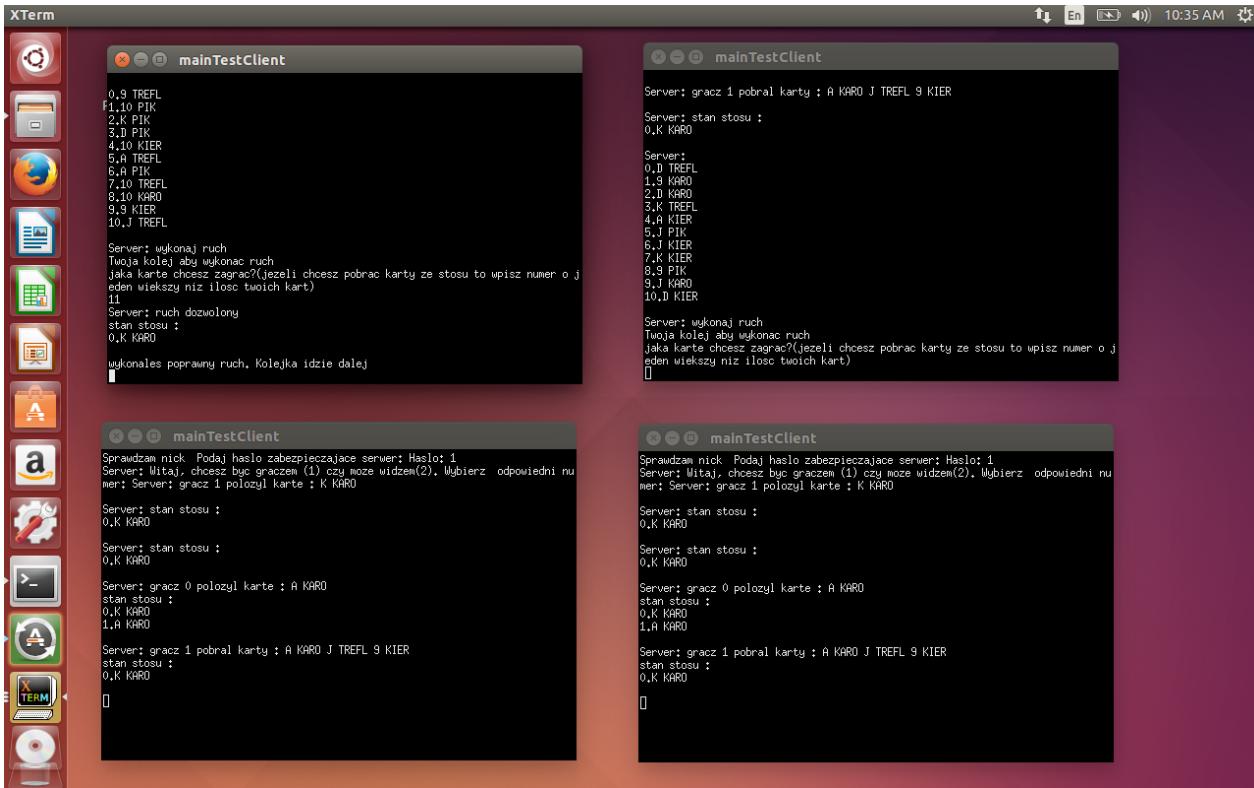
Ma miejsce rozgrywka co można zaobserwować na kolejnych obrazkach.

Pierwszy gracz A wybiera Króla Karo, następny B Asa Karo.

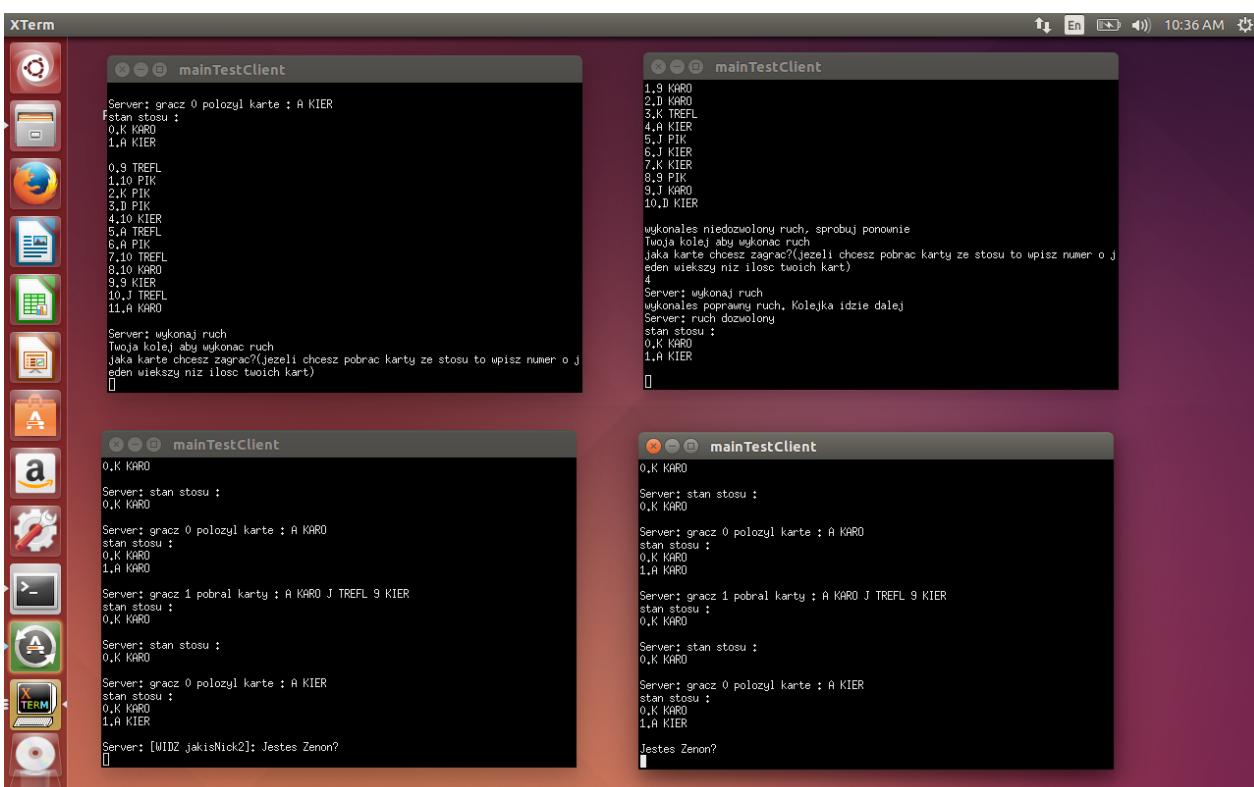
poniedziałek, 30 maja 2016

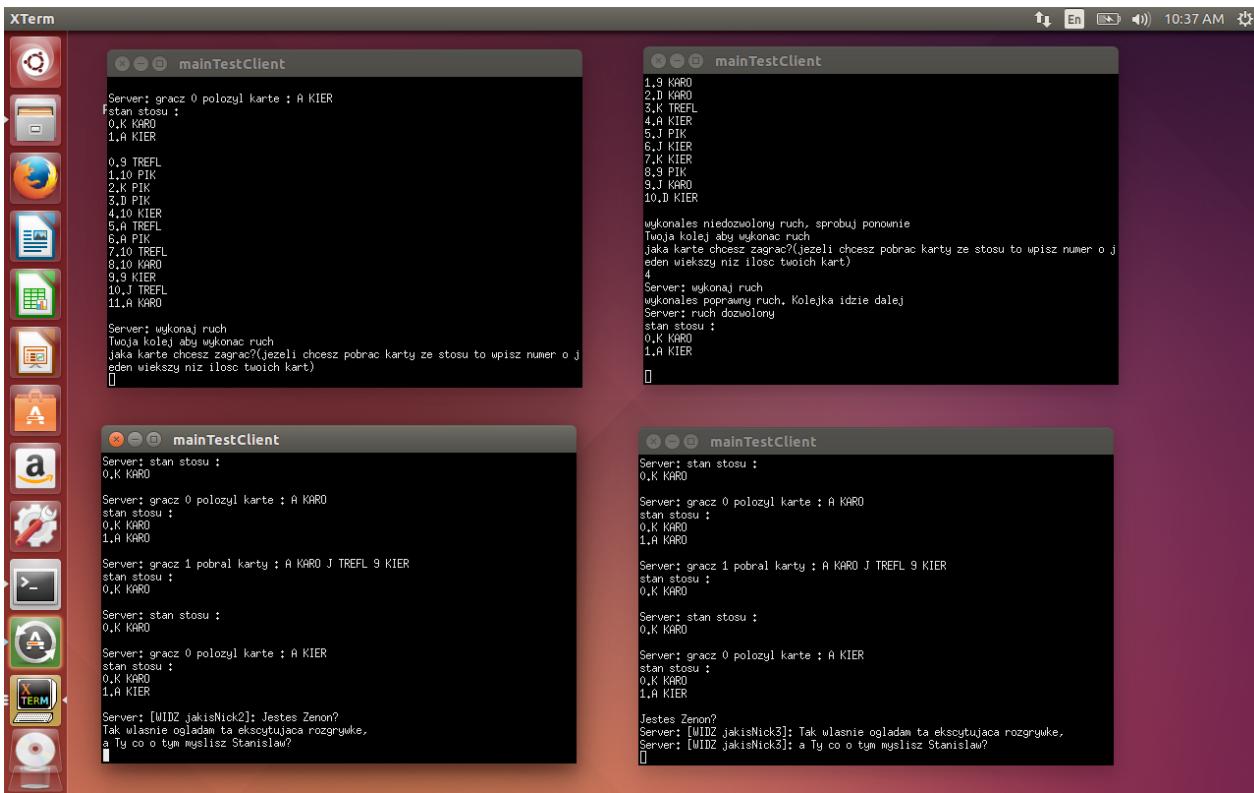


Następnie gracz A decyduje się wziąć kartę ze stosu.



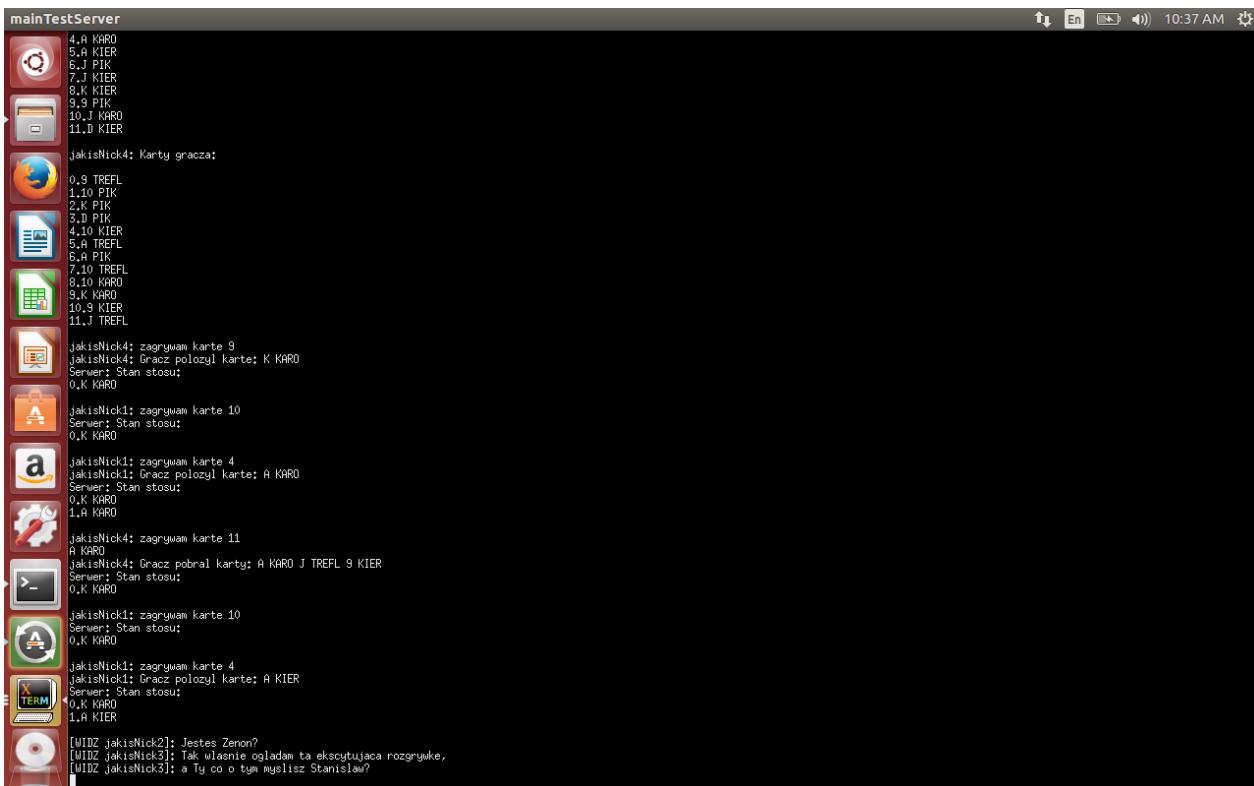
Na kolejnych obrazkach możemy zaobserwować przypadek testowania czatu oraz sytuacji gdzie jeden z graczy wykonał niedozwolony ruch.





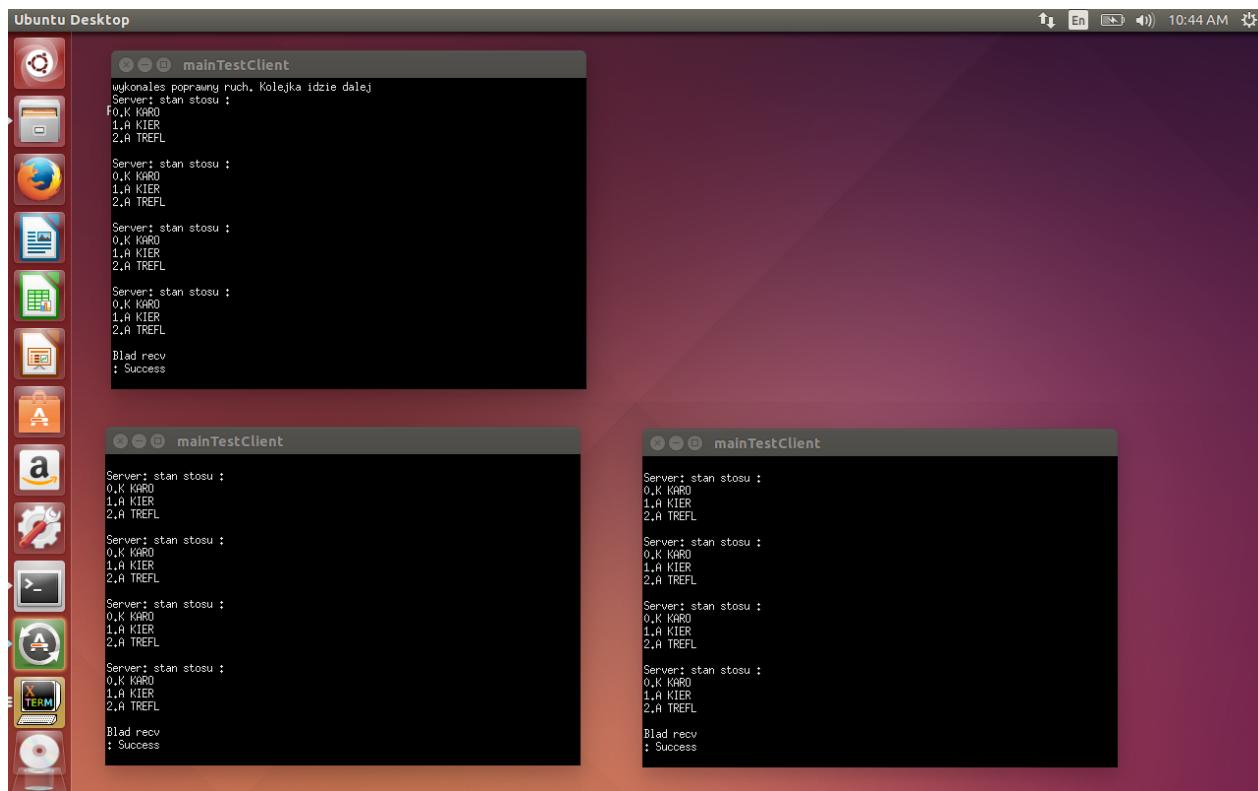
Jak widać czat między obserwatorami działa bez zarzutu.

Na kolejnym obrazku możemy podejrzeć jak dotychczasowa rozgrywka i rozmowa obserwatorów wygląda w aplikacji serwera.

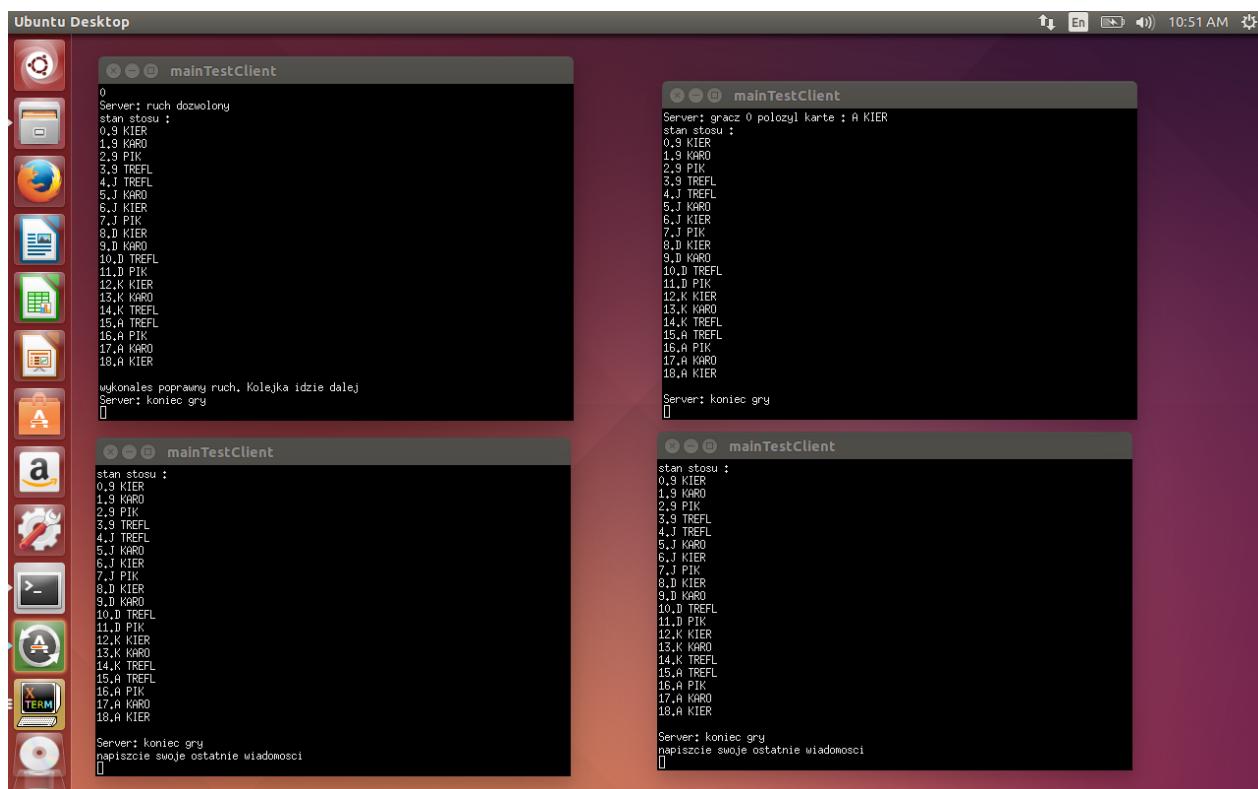


poniedziałek, 30 maja 2016

Kolejny scenariusz, który został przetestowany to sytuacja w której jeden z graczy odłącza się z rozgrywki. Jak widać na poniższym obrazku został wyświetlony odpowiedni komunikat.

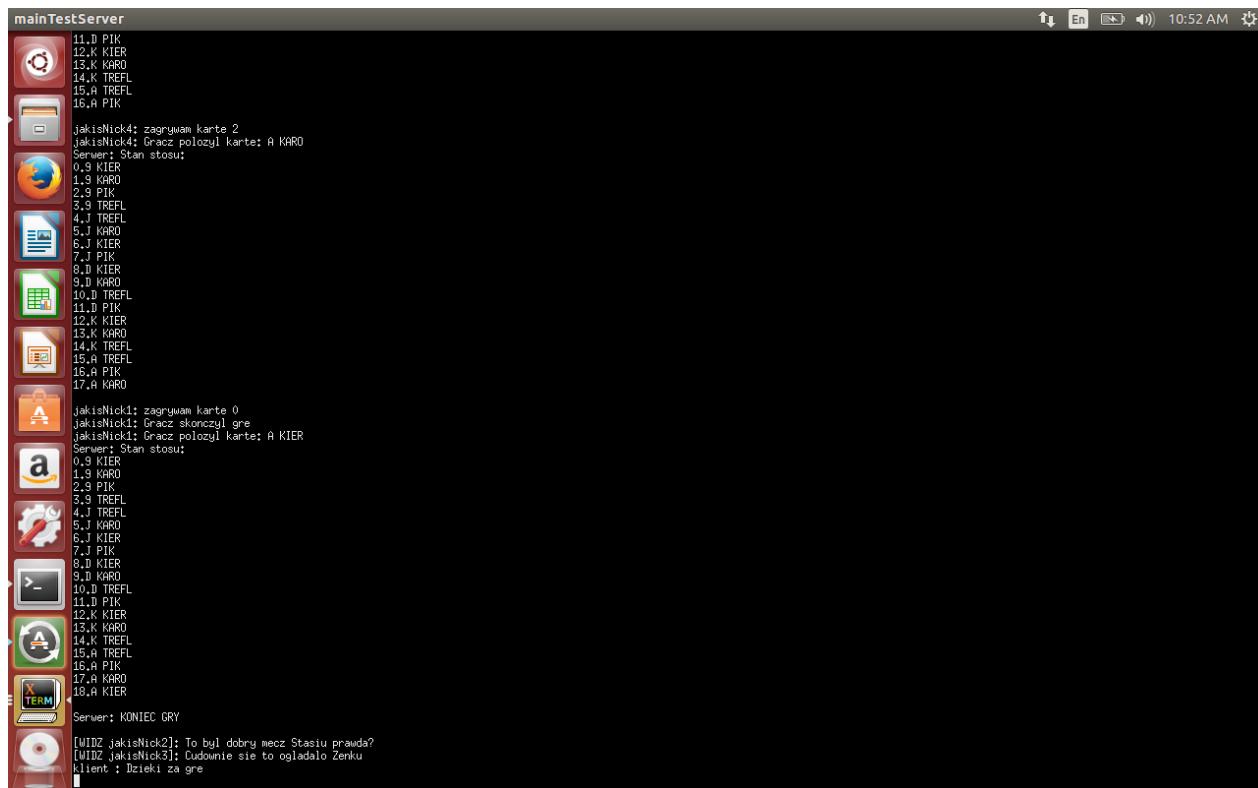


Kolejny scenariusz ma miejsce wtedy gdy rozgrywka została ukończona.

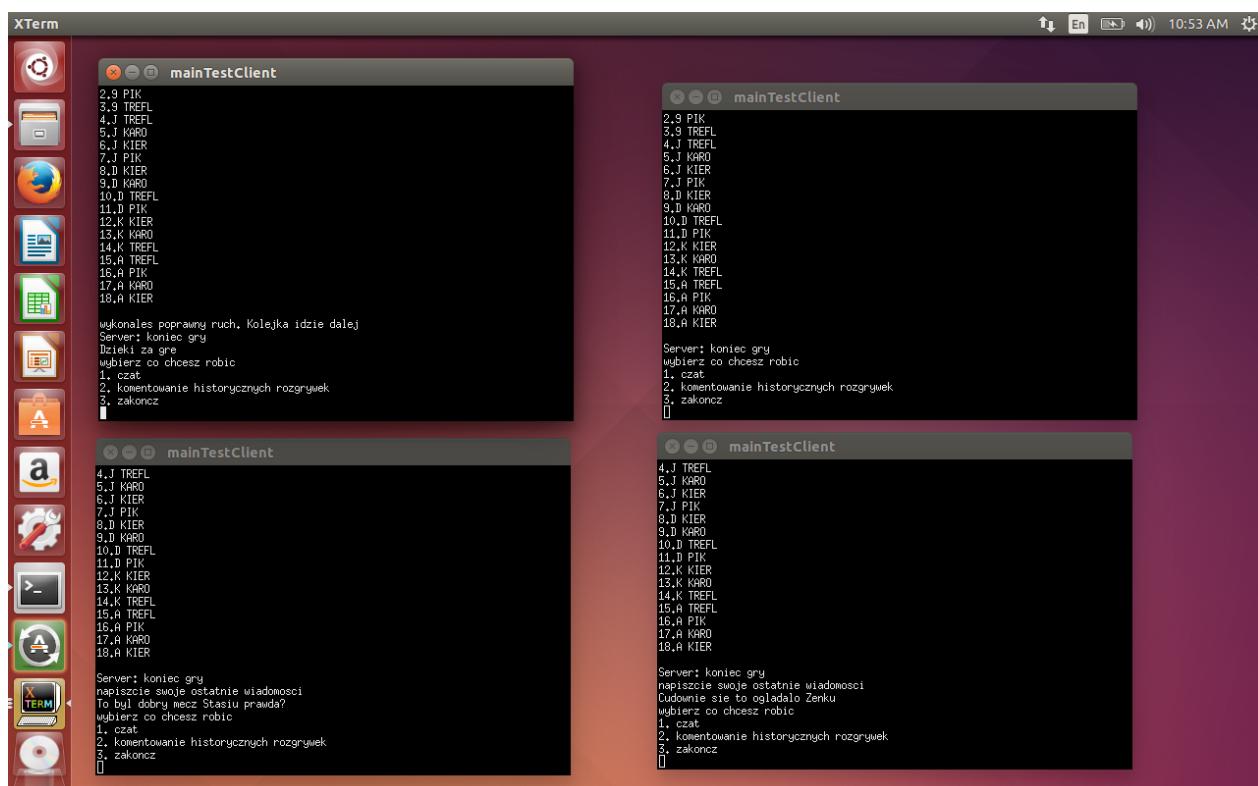


poniedziałek, 30 maja 2016

Kolejny obrazek ukazuje w jaki sposób wygląda zakończenie rozgrywki oraz komentarze obserwatorów tuż po niej na ekranie aplikacji serwera.



Tuż po zakończeniu rozgrywki pojawia się krótkie menu wyboru, gdzie możemy: przejść do czatu, komentować historyczne rozgrywki lub zwyczajnie opuścić aplikację.



poniedziałek, 30 maja 2016

Kolejnym przetestowanym scenariuszem był czat między użytkownikami po rozgrywce. Efekty widać na poniższym obrazku.

