Test Progetto 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-001  REQ-002(Sub-ID-002) | **Nome:** | Test per funzionamento dell’array dei caratteri |
| **Descrizione:** | Verificare che i caratteri contenuti nel file *charPrinter* siano corretti | | |
| **Prerequisiti:** | Avere un arduino o fishino funzionante | | |
| **Procedura:** | 1. Caricare il programma *charPrinter* in Fishino o Arduino (dalla cartella implementazione) | | |
| **Risultati attesi:** | Tutti i caratteri vengono stampati nella seriale e sono riconscibili | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-002  REQ-002(Sub-ID-002) | **Nome:** | Test per funzionamento del controllo dei led tramite Fishino. |
| **Descrizione:** | Verificare che mandando un determinato messaggio tramite UDP, Fishino accenda i led scelti | | |
| **Prerequisiti:** | Fishino e striscia di led funzionanti e avere un access point per la rete di scuola | | |
| **Procedura:** | 1. Collegare Fishino alla striscia ne seguente modo: DATAPIN 6 e CLOCKPIN 7 2. Caricare il programma *FishinoUdpControlStripLed1* in Fishino (dalla cartella implementazione) 3. Utizzare una qualsiasi applicazione per mandare pacchetti UDP 4. Inserire nell’applicazione host e porta di Fishino(che verranno stampati nella seriale quando si connette) 5. Inviare un messaggio seguento questo protocollo:  * “n” per numero di led da accendere * “r” per il valore del rosso del colore * “g” per il valore del verde del colore * “b” per il valore del blu del colore   Ad esempio “n020r255g000b000”. | | |
| **Risultati attesi:** | Si accenderanno il numero di led specificato con il colore scelto | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-003  REQ-002(Sub-ID-004) | **Nome:** | Test per funzionamento di Fishino con il server NPT |
| **Descrizione:** | Verificare che Fishino mostri l’ora inviata dal server NPT scolastico | | |
| **Prerequisiti:** | Fishino funzionante e avere un access point per la rete di scuola | | |
| **Procedura:** | 1. Caricare il programma *FishinoUdpNtpClient* in Fishino (dalla cartella implementazione) 2. Aspettare che Fishino si colleghi alla rete scolastica | | |
| **Risultati attesi:** | Fishino riceve l’ora attuale dal server NTP e che la stampi | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-004  REQ-002(Sub-ID-002) | **Nome:** | Test per funzionamento della visualizzazione del messaggio tramite Fishino. |
| **Descrizione:** | Verificare che mandando un determinato messaggio tramite UDP, Fishino accenda i led in un certo modo | | |
| **Prerequisiti:** | TC-001 e TC-002 funzionanti | | |
| **Procedura:** | 1. Collegare Fishino alla striscia nel seguente modo: DATAPIN 6 e CLOCKPIN 7 2. Caricare il programma *FishinoUdpControlFanClock1* in Fishino (dalla cartella implementazione) 3. Utizzare una qualsiasi applicazione per mandare pacchetti UDP 4. Inserire nell’applicazione host e porta di Fishino(che verranno stampati nella seriale quando si connette) 5. Inviare un messaggio seguento questo protocollo:    * “r” per il valore del rosso del colore    * “g” per il valore del verde del colore    * “b” per il valore del blu del colore    * “m” per il messaggio da visualizzare   Ad esempio “r255g000b000mtest”. | | |
| **Risultati attesi:** | Si accenderanno il led in sequenza con il colore scelto in modo da rappresentare il messaggio scelto | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Test** | **Risultato** |
| TC-001 | Riuscito |
| TC-002 | Riuscito |
| TC-003 | Riuscito |
| TC-004 | Fallito (i led non si accendono anche se il messaggio arriva corretto insieme ai colori) |