|  |
| --- |
| Haagsche Hogeschool - Zoetermeer |
| Testrapport I2- Peter-Pim Baken |
| Docent: Vincent Broeren |

|  |
| --- |
|  |

Inhoud

[1. Inleiding 1](#_Toc346540163)

[2. AT, Algoritmetest 2](#_Toc346540164)

[1. Stroomdiagram 2](#_Toc346540165)

[2. Padcombinaties 2](#_Toc346540166)

[3. Testscenario’s 2](#_Toc346540167)

[3. C/E, Cause effect graphing voor move() 2](#_Toc346540168)

[1. Relevante functionele beschrijving 2](#_Toc346540169)

[2. Condities en acties 2](#_Toc346540170)

[3. Beslissingstabel 3](#_Toc346540171)

[4. Testscenario’s 4](#_Toc346540172)

[4. Cause Effect Grahing (C/E) voor de menu functies 4](#_Toc346540173)

[1. QuitGame 4](#_Toc346540174)

[2. RestartGame 4](#_Toc346540175)

[3. RestartLevel 4](#_Toc346540176)

[4. EnableChildMode 5](#_Toc346540177)

# Inleiding

# AT, Algoritmetest

De algoritme test is voor de method move(). Het heeft betrekken op het object player1. Er is getest in testmaat 2, das alle mogelijke padcombinaties worden doorlopen.

## Stroomdiagram

## Padcombinaties

## Testscenario’s

# C/E, Cause effect graphing voor move()

Dit is een beslissingstabellentest van de method move() van GameObject en heeft betrekken op het object player1 van de klasse Player. Het is een condition coverage, dus alle mogelijke uitkomsten van de condities worden minimaal één keer getest. In een beslissingstabellentest wordt een oorzaak-gevolg relatie opgesteld d.m.v. beslissingstabellen.

## Relevante functionele beschrijving

Er zijn een aantal integriteiten aan het bewegen van het object. Die luiden namelijk:

* Het betreffende object zal niet bewegen als:
  + Er een muur in de opgegeven bewegingsrichting staat.
  + Er geen positie is in de opgegeven bewegingsrichting.
  + Er een kist in de opgegeven bewegingsrichting staat, die niet kan worden bewogen.
* Als er een monster in de opgegeven bewegingsrichting staat, zal de applicatie een confirm dialog geven met de melding dat de speler heeft verloren en het level opnieuw moet beginnen. Het level begint aldus opnieuw, na bevestiging van de speler.

## Condities en acties

De volgende condities en acties zijn van toepassing:

**Condi**tie1: wallCollision == false  
**Condi**tie2: checkOutOfField == false  
**Condi**tie3: BoxCollision == false  
**Conditie4**: MonsterCollision == false  
**Condi**tie5: currentBox.move()   
**Actie1** : player1.move()  
**Actie2** : gameLost()

**2^5 = 32, 32 + 1 = 33 cases**

## Beslissingstabel

In de beslissingstabel zijn alle condities en bijbehorende acties weergegeven. De rijen worden gebruikt om alle combinaties van de condities weer te geven met de resulterende actie(als die er is).  
Het totaal aantal cases, dat de tabel heeft, is 2^N + 1, waarbij N geldt voor het aantal condities.  
Met een X in de tabel wordt aangegeven welke condities er van toepassing zijn en er een actie wordt uitgevoerd.  
De rode kolommen zijn de onmogelijke testgevallen, die uiteindelijk niet voor komen in de testscenario’s.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Logische Testgevallen** | **Case 1** | **Case 2** | **Case 3** | **Case 4** | **Case 5** | **Case 6** | **Case 7** | **Case 8** | **Case 9** |
| **Conditie1** |  | x |  | x | x | x |  | x | x |
| **Conditie2** |  | x | x |  | x | x |  |  | x |
| **Conditie3** |  | X | x | x |  | x | x |  |  |
| **Conditie4** |  | x | x | x | x |  | x | x |  |
| **Condtie5** |  | x | x | x | x | x | x | x | x |
| **Actie1** | x |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Actie2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Logische Testgevallen** | **Case 10** | **Case 11** | **Case 12** | **Case 13** | **Case 14** | **Case 15** | **Case 16** | **Case 17** | **Case 18** |
| **Conditie1** |  | x | x |  |  | x | x |  | x |
| **Conditie2** | x |  | x | x |  |  | x | x | x |
| **Conditie3** | x |  | x | x | x | x |  |  |  |
| **Conditie4** |  |  | x | x | x | x | x | x | x |
| **Conditie5** | x | x |  |  |  |  |  |  | x |
| **Actie1** |  | x |  |  |  |  |  |  |  |
| **Actie2** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Logische Testgevallen** | **Case 19** | **Case 20** | **Case 21** | **Case 22** | **Case 23** | **Case 24** | **Case 25** | **Case 26** | **Case 27** |
| **Conditie1** |  |  | x |  |  |  |  |  |  |
| **Conditie2** |  | x | x | x | x |  | x | x | x |
| **Conditie3** |  |  |  | x |  | x |  |  |  |
| **Conditie4** | x |  |  |  | x |  | x |  |  |
| **Conditie5** |  | x |  |  |  |  | x |  | x |
| **Actie1** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Actie2** | x |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Logische Testgevallen** | **Case 28** | **Case 29** | **Case 30** | **Case 31** | **Case 32** |
| **Conditie1** | x | x | x | x | x |
| **Conditie2** | x |  | x |  |  |
| **Conditie3** |  | x | x |  |  |
| **Conditie4** |  |  |  | x |  |
| **Conditie5** |  |  |  |  |  |
| **Actie1** |  |  |  |  |  |
| **Actie2** |  |  |  |  |  |

In totaal 7 mogelijke cases

## Testscenario’s

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fysieke Testgevallen** | **Case 1** | **Case 2** | **Case3** |
| **Actie** |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fysieke Testgevallen** | **Case 4** | **Case 5** | **Case6** |
| **Actie** |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Fysieke Testgevallen** | **Case 7** |
| **Actie** |  |

# Cause Effect Grahing (C/E) voor de menu functies

## QuitGame

## RestartGame

## RestartLevel

## EnableChildMode