## Integratietesten

Er is ervoor gekozen om de integration tests manueel uit te voeren. Voor de testscenario’s wordt er van de verschillende use cases vertrokken. Er wordt beschreven wat de scenario’s precies inhouden en de verschillende stappen die doorgaan in deze scenario’s. Uiteindelijk wordt ook de uitkomst van de testen beschreven. In tegenstelling tot de MVC-controllers, werden de Web API controllers niet apart getest aan de hand van unit tests. Deze zullen nu in een aantal scenario’s getest worden bij de integration tests.

Scenario’s:

* Bekijken van lijst met projecten

Dit kan simpelweg door naar de ‘Projects’ pagina te gaan. Alle aangemaakte projecten worden nu opgehaald uit de databank en in een lijst getoond in de applicatie.

* Details van een project bekijken

Hiervoor moet eerst naar de ‘Projects’ pagina gegaan worden, waar een lijst van de aangemaakte projecten getoond wordt. Hier kan de gebruiker bij een bepaald project op de knop ‘Details’ drukken en hierna worden de details van dat project opgehaald uit de databank en getoond in de view.

* Bekijken van lijst met dronevluchten

Dit kan simpelweg door naar de ‘Drone Flights’ pagina te gaan. Alle aangemaakte dronevluchten worden nu opgehaald uit de databank en in een lijst getoond in de applicatie.

* Details van een dronevlucht bekijken

Hiervoor moet eerst naar de ‘Drone Flights’ pagina gegaan worden, waar een lijst van de aangemaakte dronevluchten getoond wordt. Hier kan de gebruiker bij een bepaalde dronevlucht op de knop ‘Details’ drukken en hierna worden de details van deze dronevlucht opgehaald uit de databank en getoond in de view.

* Kaart met dronevluchten bekijken

Om een bepaalde dronevlucht op kaart te zien moet eerst naar de ‘Drone Flights’ pagina gegaan worden. Hier kan bij een bepaalde dronevlucht op het kaart icoontje in de kolom Map geklikt worden. Hierna is de kaart met de dronevlucht en bijbehorende data te zien. In deze test worden de Web API controllers getest. Zo zal bijvoorbeeld de CTRLPointsController de nodige data van de controlepunten beschikbaar stellen als json aan de front end. Hierna wordt deze data opgehaald door een AJAX call en is deze zichtbaar op de kaart. Dit gebeurt analoog voor de andere Web API controllers.

* Data toevoegen aan dronevluchten

Voor de gebruiker bestanden kan toevoegen aan een dronevlucht, moet deze ingelogd zijn. Hierna gaat de gebruiker naar de ‘Drone Flights’ pagina, waar er op het upload files icoontje in de Upload kolom kan geklikt worden. Hierna komt de gebruiker op de ‘File Upload’ pagina, waar bestanden kunnen geselecteerd worden om toe te voegen. Na het toevoegen is bij de dronevlucht te zien welke bestanden zijn toegevoegd, deze zijn namelijk groen aangeduid in de Files kolom. In de databank is ook te zien dat de gegevens van deze bestanden correct zijn toegevoegd.

* Bekijken van lijst met piloten

Hiervoor moet de gebruiker eerst ingelogd zijn, hierna kan deze naar de ‘Pilots’ pagina gaan. Alle aangemaakte piloten worden nu opgehaald uit de databank en in een lijst getoond in de applicatie.

* Details van een piloot bekijken

Hiervoor moet de gebruiker eerst ingelogd zijn, hierna kan deze naar de ‘Pilots’ pagina gaan. Hier wordt nu een lijst van alle aangemaakte piloten getoond. Na het drukken op de ‘Details’ knop bij een bepaalde piloot, worden de details van die piloot opgehaald uit de databank en getoond in de view.

* Bekijken van lijst met drones

Hiervoor moet de gebruiker eerst ingelogd zijn, hierna kan deze naar de ‘Drones’ pagina gaan. Alle aangemaakte drones worden nu opgehaald uit de databank en in een lijst getoond in de applicatie.

* Details van een drone bekijken

Hiervoor moet de gebruiker eerst ingelogd zijn, hierna kan deze naar de ‘Drones’ pagina gaan. Hier wordt nu een lijst van alle aangemaakte drones getoond. Na het drukken op de ‘Details’ knop bij een bepaalde drone, worden de details van die drone opgehaald uit de databank en getoond in de view.

* Project toevoegen

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Op de ‘Projects’ pagina kan er op create new project geklikt worden. Eenmaal alle benodigde info is toegevoegd, is het nieuwe project te zien in het overzicht van projecten.

* Piloot toevoegen

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Op de ‘Pilots’ pagina kan er op create new pilot geklikt worden. Eenmaal alle benodigde info is toegevoegd, is de nieuwe piloot te zien in het overzicht van piloten.

* Drone toevoegen

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Op de ‘Drones’ pagina kan er op create new drone geklikt worden. Eenmaal alle benodigde info is toegevoegd, is de nieuwe drone te zien in het overzicht van drones.

* Dronevlucht toevoegen

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Vooraleer er een dronevlucht aangemaakt kan worden, moet er eerst een project, piloot en drone aangemaakt zijn. Op de ‘Drone Flights’ pagina kan er op create new drone flight gklikt worden. Eenmaal alle benodigde info is toegevoegd, is de nieuwe dronevlucht te zien in het overzicht van dronevluchten.

* Project verwijderen

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Op de ‘Projects’ pagina wordt op delete bij het te verwijderen project gklikt. Hierna wordt bevestiging om te verwijderen gevraagd. Nu is het project en de bijhorende dronevluchten verwijderd uit de databank.

* Piloot verwijderen

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Vooraleer een piloot verwijderd kan worden, moeten eerst al zijn toegewezen dronevluchten verwijderd worden. Hierna kan op de ‘Pilots’ pagina op delete geklikt worden bij de te verwijderen piloot. Na de bevestiging om de piloot te verwijderen, wordt deze effectief verwijderd uit de databank.

* Drone verwijderen

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Vooraleer een drone verwijderd kan worden, moeten eerst al zijn toegewezen dronevluchten verwijderd worden. Hierna kan op de ‘Drones’ pagina op delete geklikt worden bij de te verwijderen drone. Na de bevestiging om de drone te verwijderen, wordt deze effectief verwijderd uit de databank.

* Dronevlucht verwijderen

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Op de ‘Drone Flights’ pagina klikt de admin op delete bij de te verwijderen dronevlucht. Hierna wordt bevestiging om te verwijderen gevraagd. Nu is de dronevlucht verwijderd uit de databank.

* Project wijzigen

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Op de ‘Projects’ pagina klikt de admin op edit bij het te wijzigen project. Na de gegevens te wijzigen wordt op save geklikt en is het project aangepast. Bij de details is te zien dat de gegevens ook effectief aangepast werden.

* Piloot wijzigen

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Op de ‘Pilots’ pagina klikt de admin op edit bij de te wijzigen piloot. Na de gegevens te wijzigen wordt op save geklikt en is de piloot aangepast. Bij de details is te zien dat de gegevens ook effectief aangepast werden.

* Drone wijzigen

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Op de ‘Drones’ pagina klikt de admin op edit bij de te wijzigen drone. Na de gegevens te wijzigen wordt op save geklikt en is de drone aangepast. Bij de details is te zien dat de gegevens ook effectief aangepast werden.

* Dronevlucht wijzigen

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Op de ‘Drone Flights’ pagina klikt de admin op edit bij de te wijzigen dronevlucht. Na de gegevens te wijzigen wordt op save geklikt en is de dronevlucht aangepast. Bij de details is te zien dat de gegevens ook effectief aangepast werden.

* Gebruiker registreren

Dit kan alleen gedaan worden door iemand die als admin is ingelogd. Hierna gaat de administrator naar de ‘Register’ pagina waar de gegevens en de rol voor de nieuwe gebruiker kunnen ingevuld worden. Eenmaal de gebruiker geregistreerd is kan deze zich inloggen in de applicatie. In de databank is ook te zien dat er een nieuwe gebruiker is toegevoegd en dat er een bepaalde rol is toegekend aan deze gebruiker.