

Daniel Martuszewski

Piotr Matras

TestCase.docx

1. Zamiast instruować “Wpisz imię, nazwisko, adres email” powinniśmy podać jakieś przykładowe, ale konkretne dane do wpisania.
2. Tes-logowanie - sformułowanie “Włącz stronę Sieciowa gra w ponga” nic nie mówi Pani Krysi z księgowości.
3. Testy Użytkownik-WysyłanieWiadomości, PodglądDostępnychServerów, PodglądStatystyk, WyślijZaproszenie, PrzeprowadzenieRozgrywki, ZapisWynikówIStatystyk jest niedokończony
4. Test Użytkownik-[Dodaj|Edytuj|Usuń]Grupę posiada błędnie zdefiniowany sukces - osoba wykonująca test prawdopodobnie nie będzie miała dostępu do bazy danych.
5. Test PodglądDostępnychServerów jest niedokończony
6. Test Użytkownik - PodglądWszystkichGraczy posiada źle określony sukces - osoba testująca nie będzie wiedzieć, czy wyświetlona lista graczy to wszyscy czy tylko część.

UseCasePong

1. Diagram use case powinien zawierać nazwy czynności (czasowniki).
2. Logicznie Wybór przeciwnika jest czynnością wykonywaną przez usera, a nie jest rozszerzeniem podglądu statystyk.
3. Use case “Komunikacja z innymi graczami” jest nie konkretny.
4. Zarządzanie kontem i Zarządzanie grupami jest nie konkretne.
5. Zarządzanie kontem i Zarządzanie grupami to autonomiczne czynności nie rozszerzające logowania.

Sieciowa gra w ponga.docx

1. W wymaganiach нефункциональных niezrozumiała jest pierwsza pozycja - “Dużo białego”.
2. Kolejno “Dowolna liczba okienek”. Można grać kilka rozgrywek na raz? Jak tym sterować?

Diagram klas

1. W nazwach klas powinni się znajdować rzeczowniki, a nie czasowniki (np. Users_Search).
2. User nie zawiera serwera, więc powinno być słabe połączenie.

3. Klasa komunikator powinna agregować użytkowników pomiędzy którymi następuje komunikacja.
4. Play nie zawiera Communication - to połączenie jest realizowane pośrednio poprzez klasę User.
- 5.
6. User jedynie wykorzystuje Servers_Search i Users_Search.