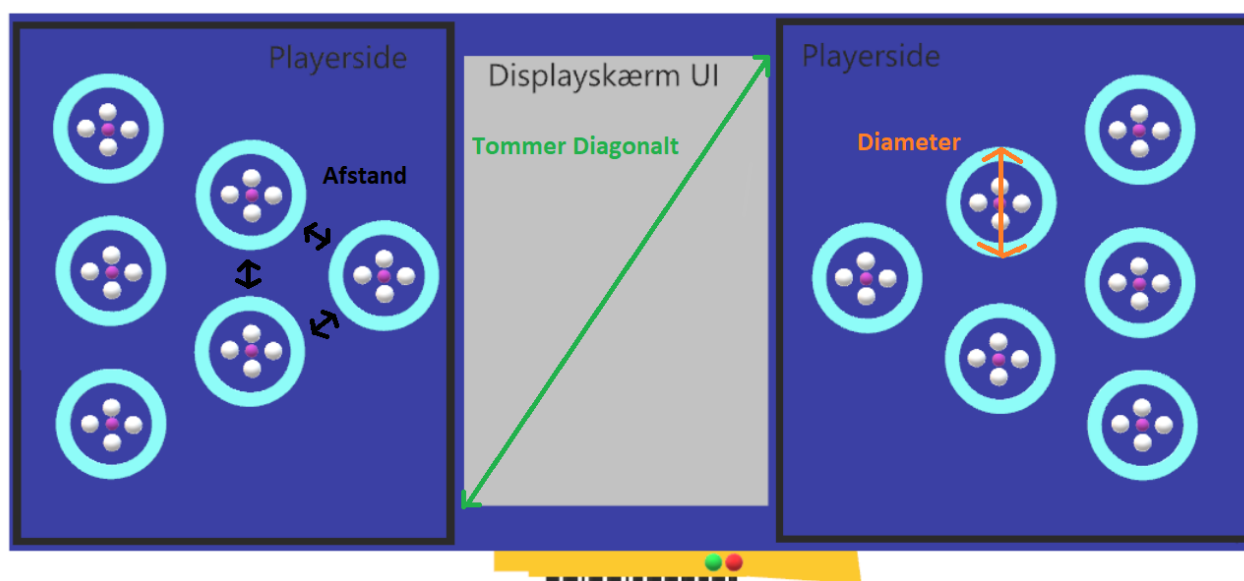
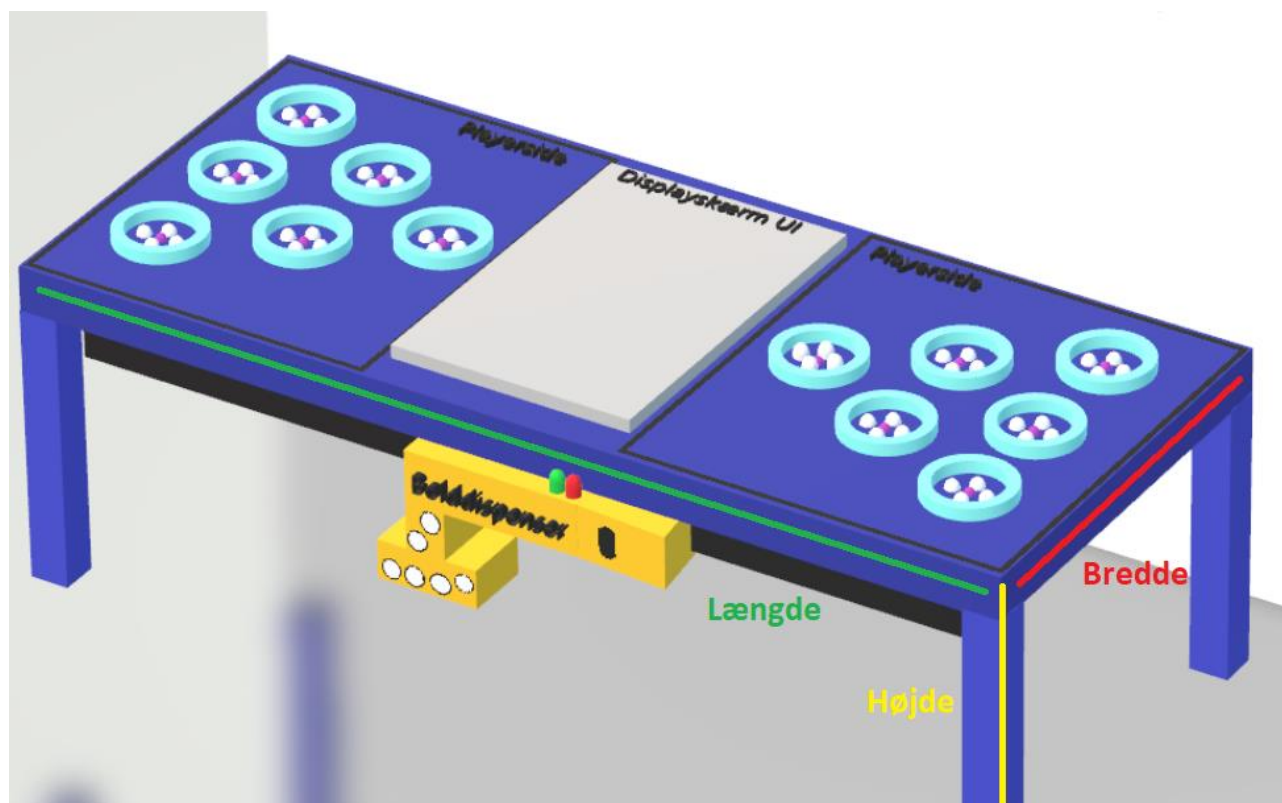


## Accepttest for Ikke-funktionelle krav

### Fysiske dimensioner

For de fysiske dimensioner K1.1 til K1.5 nævnt i Ikke-funktionelle krav side xx, er en målestok et god nok redskab til at måle afstande, diameter og størrelser. Metoden for hvordan man måler disse bestemmes ud fra definitionerne af diameter, afstand, længde, bredde og højde. Nedenstående figurer definerer disse størrelser.



K1.6	Grænser for øvre og nedre diameter af kop			
Punkt	Handling	Forventet resultat	Faktisk resultat	Kommentar
1	Stil koppen på et bord, med bunden af koppen ned. Lig en linealen på koppen og centrere den på en måde så du kan måle koppens diameter set oppe fra.	Koppens øvre diameter ligger i intervallet [X,Y].		
2	Vend koppen om, så bunden er op. Lig linealen på bunden og centrere ligesom før. Mål diameteren af koppens bund.	Koppens nedre diameter ligger i intervallet [X,Y].		

K1.7	Betaling med femkrone mønter			
Punkt	Handling	Forventet resultat	Faktisk resultat	Kommentar
1	Tag en femkrones mønt og mål diameteren. Hvis diameteren overholder grænserne $28.5 \pm 0.5\text{mm}$ og tykkelsen overholder grænserne $2.00 \pm 0.1\text{ mm}$ Indsæt den i bolddispenseren.	Der udstedes 2 bolde fra bolddispenser, og kopholder-lys i Playerside tænder.		
2	Verificere at det kun er femkroners mønter der valideres af systemet. Indsæt en 20-krone, 10-krone, 2-krone og 1-krone mønt i bolddispenseren.	Systemet returnerer de indsatte mønter. Ingen bold udstedes.		

## User Interface

For at kunne udføre følgende tests, skal systemet opsættes som beskrevet i side xx.

K2.1	Wi-Fi netværk med "Beer Pong Table" SSID			
Punkt	Handling	Forventet resultat	Faktisk resultat	Kommentar
1	Tænd Wi-Fi på din mobil telefon og søg efter netværk.	Blandt de netværk du har fundet, er der et netværk med navn "Beer Pong Table".		
2	Tryk på det netværk med navn "Beer Pong Table" og connect.	Mobilen kan kobles til netværket uden brug af password eller lignende		

K2.2	Opstart af spil			
Punkt	Handling	Forventet resultat	Faktisk resultat	Kommentar
1	Kører accepttest for UC1 side xx igennem. Ved slut af punkt 3 påbegynde et stopur på mobiltelefon eller lignende. Stop stopuret når <b>Spiller oplysninger</b> vises på bordets display.	Der går mindre end 10 eller præcis 10 sekunder fra UC1 punkt 3 Handling afsluttes og <b>Spiller oplysninger</b> vises på bordets display.		

K2.3	Spil status og oplysninger			
Punkt	Handling	Forventet resultat	Faktisk resultat	Kommentar
1	Udfør accepttest for UC1 succesfuldt og dernæst accepttest for UC2. Ved slut af <b>turen</b> verificerer at både <b>Spiller oplysninger</b> og <b>Spil Status</b> vises på bordets displayet samtidigt.	UC1 og UC2 udføres succesfuldt og der ses på display både <b>Spiller oplysninger</b> og <b>Spil Status</b> .		

## Ydeevne

K3.1	Dispensering af bolde			
Punkt	Handling	Forventet resultat	Faktisk resultat	Kommentar
1	Indsæt en femkrones mønt i bolddispenseren og start et stopur så snart du ikke længere kan se mønten. Stop stopuret når du kan se en bold blive dispenseret.	Der går 5 sekunder (eller mindre) mellem indsætning af mønt og dispensering af bold.		

K3.2	Visning af vinder efter spillet er slut			
Punkt	Handling	Forventet resultat	Faktisk resultat	Kommentar
1	Kør UC1 igennem. Fjern dernæst alle 5 kopper fra den ene playerside. Start et stopur samtidig med at du fjerner den sidste kop af den ene playerside (den som du tidligere fjernede 5 kopper fra). Stop uret når du ser vinder bliver vist på bordets display.	Der går 100 ms (eller mindre) mellem fjernelsen af sidste kop og visning af vinder på bordets display.		

For en sikkerheds skyld, fjern alle komponenter fra Hardware Box før du går i gang med accepttest K3.3

K3.3 Vandtæt System				
Punkt	Handling	Forventet resultat	Faktisk resultat	Kommentar
1	Fjern bordets top og verificere at Hardware Box og bordets indre er tørre. Sæt bordet top på igen.	Bordets indre og Hardware Box er tørre.		
2	Hæld rigeligt vand, øl og cola på bordet og vent 10 sekunder. Tør bordet godt og fjern bordets top. Verificere at der ikke er kommet noget væske ind i Hardware Box og bordets indre.	Bordets indre og Hardware Box er stadigvæk tørre.		

K3.4 Start op og slukke tid				
Punkt	Handling	Forventet resultat	Faktisk resultat	Kommentar
1	Start et stopur samtidigt med at systemet tændes. Stop uret når du ser bolddispenserens LED'er tænde og der vises et "Klar til spil" besked på bordets display.	Start op rutinen tager 10 eller færre sekunder.		
2	Start et stopur samtidigt med at systemet slukkes. Stop uret når du ser at både display og bolddispenserens LED'er er slukket.	Slukke rutinen tager 10 eller færre sekunder.		

K3.5 Opdatering af Spil Status (fjernelse af kop)				
Punkt	Handling	Forventet resultat	Faktisk resultat	Kommentar
1	Kør hele UC1 igennem. Start et stopur samtidigt med at du fjerner en kop fra den ene playerside. Stop uret når du kan se, fjernelsen af koppen bliver opdateret på bordets display.	Der går ½ sekund eller mindre mellem fjernelsen af en kop og opdatering på bordets display.		

K3.5 Opdatering af Spil Status (fjernelse af kop)				
Punkt	Handling	Forventet resultat	Faktisk resultat	Kommentar
1	Tøm bolddispenseren så der ikke er nogle bolde tilbage. Forsøg og påfylde 14 bolde (en ad gangen).	Bolddispenser kan rumme 14 bolde.		