UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

Ingegneria del Software

Test Case

ANNO ACCADEMICO 2017/2018

Versione 1.1





Partecipanti:

NOME	MATRICOLA
Della Porta Raffaele	0512102538

Revision History:

DATA	VERSIONE	DESCRIZIONE	AUTORE
18/02/18	1.0	Descrizione del Test case con gli obiettivi prefissati.	Raffaele Della Porta
19/02/18	1.1	Revisione del Test Plan.	Raffaele Della Porta

Indice

- 1. Introduzione al documento
 - 1.1 Acronimi ed Abbreviazioni
 - 1.2 Riferimenti
- 2. Identificatore della specifica del caso di test
- 3. Test Items
- 4. Esigenze ambientali
- 5. Intercase dependencies

1. Introduzione al documento

1.1 Acronimi ed Abbreviazioni

Nel presente documento verranno utilizzati i seguenti acronimi:

PFL: PlayForLearn.

TC Test Case.

1.2 Riferimenti

Per la realizzazione del sistema sono stati utilizzati i seguenti materiali di riferimento:

- Android guida: https://developer.android.com/index.html
- Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide: http://www.bignerdranch.com/we-write/android-programming.html
- B.Bruegge, A.H. Dutoit, Object Oriented Software Engineering Using UML, Patterns and Java, Prentice Hall, 3rd edition, 2009.

2. Identificatore della specifica del caso di test

Test Case id: Login_1

Project Name: PlayForLearn

Test Case

Test Case ID: Login_1 Test Designed by:

Test Priority (Low/Medium/High):

Med Test Designed date:

Test Executed by: Raffaele Della

Module Name: login screen Porta

Test Title: Verifica login con

username e password **Test Execution date:** 17/02/2018

Description: Testa il login

Pre-conditions: Usa una valida username e password

Dependencies:

St ep	Test Steps	Test Data	Expected Result	Actual Result	Status (Pass/Fa il)	Note s
1	Navigare alla pagina del login		Utente dovrebbe essere in grado di accedere.	L'utente si è collegato	Pass	
2	Fornire valida username	User=rafyluc			Pass	
3	Fornire valida password	Password=1234			Pass	
4	Cllicca su Login			login	Pass	
						_

Post-conditions:

User è convalidato con username e password e puoi accedere alla piattaforma tramite database. I dettagli della sessione dell'account sono registrati nel database.

Test Case id: Gestione_2

Project Name: PlayForLearn

Test Case

Test Case ID: Gestione_2 Test Designed by:

Test Priority (Low/Medium/High):

Med Test Designed date:

Module Name: Gestione Creazione Test Executed by: Raffaele Della

Account Porta

Test Title: Verifica l'inserimento di

tutti i dati. **Test Execution date:** 17/02/2018

Description: Testa la creazione

dell'account

Pre-conditions: Usa dei validi parametri di username, password, nome e cognome

Dependencies:

St ep	Test Steps	Test Data	Expected Result	Actual Result	Status (Pass/Fa il)	Note s
1	Navigare alla pagina della registrazione	User=rafyluc	Utente dovrebbe essere in grado di registrarsi		Pass	
2	Fornire valida username	Password: 1234			Pass	
3	Fornire valida password	Nome=Raffaele			Pass	
4	Fornire valido nome e cognome	Cognome= Della Porta			Pass	
5	Clicca sul tasto Registrati.			L'utente si è registrato	Pass	

Post-conditions:

User è registrato con username, password, nome e cognome e puoi accedere alla piattaforma tramite database. I dettagli della sessione dell'account sono registrati nel database.

Project Name: PlayForLearn

Test Case

Test Case ID: JoinGame_3 Test Designed by:

Test Priority (Low/Medium/High):

Med Test Designed date:

Test Executed by: Raffaele Della

Module Name: Fase di Join Game Porta

Test Title: Fasi di gioco Test Execution date: 17/02/2018

Description: Testa le varie fasi del

gioco

Pre-conditions: L'utente ha accesso al gioco.

Dependencies:

St ep	Test Steps	Test Data	Expected Result	Actual Result	Status (Pass/Fa il)	Note s
1	Accesso al Sistema		Utente dovrebbe essere in grado di avviare il gioco e giocare	L'utente ha avviato il gioco	Pass	
2	Click su icona gioco				Pass	

3	Apertura gioco			Pass	
4	Inizio partita			Pass	
5	Fine partita		L'utente ha finito il gioco e il gioco si interrompe.	Pass	

Post-conditions:

User ha finito la sua partita e il gioco si interrompe.

Test Case id: NewGame 4

Project Name: PlayForLearn

Test Case

Test Case ID: NewGame_4 Test Designed by:

Test Priority (Low/Medium/High):

Med Test Designed date:

Test Executed by: Raffaele Della

Module Name: Fase di New Game Porta

Test Title: Fase di inizio gioco Test Execution date: 17/02/2018

Description: Testa l'inizio di un

nuovo gioco

Pre-conditions: L'utente deve aver effettuato l'accesso al sistema con successo.

Dependencies:

St ep	Test Steps	Test Data	Expected Result	Actual Result	Status (Pass/Fa il)	Note s
1	Accesso al Sistema				Pass	
2	Click su icona gioco				Pass	
3	Apertura gioco				Pass	
4	Inizio partita		Utente dovrebbe essere in grado di avviare il gioco e giocare	L'utente ha avviato il gioco	Pass	

Post-conditions:

User ha iniziato la sua partita e il gioco comincia.

Test Case id: GestioneAccount_5

Project Name: PlayForLearn

Test Case

Test Priority (Low/Medium/High):

Med Test Designed date:

Test Executed by: Raffaele Della

Module Name: Gestione_Account Porta

Test Title: Account Test Execution date: 17/02/2018

Description: Testa la modifica di un

account utente.

Pre-conditions: L'utente deve aver effettuato l'accesso al sistema per poter visualizzare il proprio account.

Dependencies:

St ep	Test Steps	Test Data	Expected Result	Actual Result	Status (Pass/Fa il)	Note s
1	Accesso al Sistema				Pass	
2	Click su icona account				Pass	
3	Apertura del proprio account				Pass	
4	Click sul tasto modifica.				Pass	
5	Modifica account inserendo username, nome, cognome o password diverse e confermare.		Utente dovrebbe essere in grado di aver modificato i propri dati.	L'utente ha modificato i dati del suo account.	Pass	

Post-conditions:

User ha modificato i suoi dati dell'account ed ora ha nuove credenziali.

3 Test Items

Per *unità* si intende il più piccolo contenitore di lavoro per un singolo programmatore, che può essere facilmente tracciata e pianificata. Essendo in un contesto object-oriented, le unità sono identificabili come le *classi*. In questa sezione vengono riportati i componenti del sistema che devono essere testati.

4 Ambiente richiesto

E' stabilito che:

- Il linguaggio utilizzato dai test è Java;
- I **Test Funzionali** sono eseguiti (ove possibile)
- I Test di Unità sono eseguiti con il tool JUnit.
- I file dei test risiedono nelle cartella predisposte:
 - Test Funzionali (files .xml): directory TestFunzionalePFL.
 - o Test Unità (files delle JUnit): directory TestUnitàPFL.

5 Dipendenze

In tutti i test case del sistema, non ci sono dipendenze particolari.

6 Screen dei test case

```
public class ExampleUnitlest extends ACCIVITYINSTRUMENTATIONIEST-ASEA (
арр
                                                                    private LoginActivityRaffaele login;
private View mainLayout;
   manifests
   ▼ 🗀 java
      com.example.adi.playforlearn10
                                                                    public ExampleUnitTest() { super(LoginActivityRaffaele.class); }
      com.example.adi.playforlearn10 (androidTest)
      ▼ com.example.adi.playforlearn10 (test)
         ₫ a ExampleUnitTest
                                                                    public void testLoginButtonOnScreen() throws Exception {
     res
                                                                        int fullWidth = mainLayout.getWidth();
int fullHeight = mainLayout.getHeight();
int[] mainLayoutLocation = new int[2];
mainLayout.getLocationOnScreen(mainLayoutLocation);
Gradle Scripts
      build.gradle (Project: PlayForlearn progetto finale)
      build.gradle (Module: app)
                                                                         int[] viewLocation = new int[2]:
      gradle-wrapper.properties (Gradle Version)
                                                                         Button login_utenti = (Button) login.findViewById(R.id.buttonUserLogin)
      proguard-rules.pro (ProGuard Rules for app)
      a gradle.properties (Project Properties)
      settings.gradle (Project Settings)
                                                                         login_utenti.getLocationOnScreen(viewLocation);
Rect outRect = new Rect();
      local.properties (SDK Location)
                                                                         | login_utenti_eptPrawingRet(outRect);
| assertTrue("Login button off the right of the screen", fullWidth
| + mainLayoutLocation[0] > outRect.width() + viewLocation[0]);
All 4 tests passed – 6ms
| ▼ | ExampleUnitTest (com.example.adi. Gras "C:\Program Files\Android\Android Studio\jre\bin\java" ...
            testValue1EditTextUsernameOn! 5ms
            stestValue2EditTextPasswordOnS 1ms Process finished with exit code 0
0
            testLoginButtonOnScreen
            testRegisterButtonOnScreen 0ms
-63
```