

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:

Module Name: login screen

Test Executed by: Raffaele Della
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:

Step	Test Steps	Test Data	Expected Result	Actual Result	Status (Pass/Fail)	Notes
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	Clicca 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 Account

Test Executed by: Raffaele Della 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:

Step	Test Steps	Test Data	Expected Result	Actual Result	Status (Pass/Fail)	Notes
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.

Test Case id: JoinGame_3

Project Name: PlayForLearn

Test Case

Test Case ID: **JoinGame_3**

Test Designed by:

Test Priority (Low/Medium/High):

Med

Test Designed date:

Module Name: **Fase di Join Game**

Test Executed by: **Raffaele Della 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:

Step	Test Steps	Test Data	Expected Result	Actual Result	Status (Pass/Fail)	Notes
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:

Module Name: **Fase di New Game**

Test Executed by: **Raffaele Della 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:

Step	Test Steps	Test Data	Expected Result	Actual Result	Status (Pass/Fail)	Notes
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 Case ID: **GestioneAccount_5**

Test Designed by:

Test Priority (Low/Medium/High):

Med

Test Designed date:

Test Executed by: **Raffaele Della Porta**

Module Name: **Gestione_Account**

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:

Step	Test Steps	Test Data	Expected Result	Actual Result	Status (Pass/Fail)	Notes
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.
 - **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

