

Test Rapport - Handalfabet

Grupp02:

Christer Evervall

Feriz Peci

Robin Osborne

Anas Abu Snaemeh

Innehållsförteckning

1.0 - Introduktion

1.1 - Syfte med applikationen

1.2 - Grund karakteristisk av applikationen

2.0 - Test miljö

2.1 - Hårdvara miljö

2.2 - Mjukvara miljö

2.21 - Mjukvara

2.22 - Mjukvara inställningar

3.0 - System information

3.1 - System version

4.0 - Känd buggar och begränsningar

5.0 - Test specifikation (acceptans tester)

6.0 - Automatiska tester

6.1 - Kod teckning

6.2 - Unit tester

7.0 - Test report (bilaga)

1.0 Introduktion

1.1 Syfte med applikationen

Handalfabet är ett spel som ska hjälpa inläring av svenska handalfabetstecken. Den är gjort för att vara enkel och kul, samtidigt som den fyller ett pedagogiskt syfte.

1.2 Grund karakteristisk av applikationen

Applikationen har många aktiviteter för att hantera olika fönster (huvudmeny, ny spelare meny, svårighetsväljare, ljudinställningsmeny, högsta rekord, spelet, slutskärm, och hjälp, etc.), och därför har även mycket xml kod. Den är gjort för både engelska (default) och svenska som språk. Den använder både ljud och vibration, även om både kan stängas av. Ett inloggningssystem finns och krävs för att ändra inställningar och spela spelet. Lokala databas används för att spara spelarens inställningar över fler spelsessioner. Information sparas också för varje aktivitet under speltiden för att hantera vy byte och annat som skulle skapa om aktiviteter. Ett ljud fokus system används för att undvika krockar med andra ljud och musik-appar och telefonsamtal, och handalfabet använder RING ljud-strömmen, vilket gör att man kan ändra spelvolym snabbt med användning av mobilens volymkontroll.

Huvudskärmen är huvudmenyn där man kan välja att logga in eller skapa en ny "spelare" id, spela ett nytt spel och ändra spel inställningar om inloggad, titta på högsta rekord från spelet, och titta på hjälp.

Då man skapa en ny spelare kan man välja ett namn och en bild för profilen. Därefter kan man logga in med skapade spelaren.

I spel inställningar kan man välja att ändra stäng av eller sätt på ljudet och vibrationer, och ändra ljud volym, eller ändra bilden på profilen.

I högsta rekord kan man kolla på alla rekord som sätts under spelomgångar av olika spelare.

I hjälp kan man få hjälp med hur man spela och om information om handalfabetet

I svårighetsväljaren kan man välja svårighet (mindre svarstid för fler poäng) och nummer av bokstavs tecken där kommer att bli (ett bokstav, eller ord av två eller tre bokstavar).

I spelet kan man spela tio rundar. Varje runda har man en tidsgräns (ungefär tio sekunder för svårighet ett, fem sekunder för svårighet två, och två sekunder för

svårighet ett) att svara på vilken bokstav eller ord den visade tecken(nen) bilder. Svara man rätt får man poäng ut efter svarstid. Svara man fel får man inga poäng.

I spelslutet får man resultat, med rätt svar (ur tio rundar), svarstid, och om det var en ny högsta rekord för dig eller inte. Därifrån kan man återigen se listan på högsta rekord, går tillbaka till huvudmenyn, eller startar ett nytt spelomgång med de sista inställningar för svårighet och bokstavar.

2.0 - Test miljö

2.1 - Hårdvara miljö

Vi har använt främst emulatorn under test körningar, men även två mobiltelefoner. Emulatorn har främst körts som 4.1.2 (Jelly Bean, Api 16). 2.2 (Froyo, Api 8) kördes också i tidigare test men har slutat fungera i inloggningsmenyn och högsta rekord. 2.2.3 (Gingerbread, Api 10) emulatorn dock fungerar bra med handalfabet i test. Mobiltelefoner var en Sony Ericsson LT15E Android version 2.3.4 och en Samsung Galaxy S3.

2.2 - Mjukvara miljö

Två databaser blir skapade för att spara spelardatabas och ljudinställningar respektivt, men där finns ingenting som behövs skapas eller tömmas för testning i övrigt.

Ingen internetuppkoppling behövs för spelet. (Eventuellt behov för extra funktionalitet som är inte implementerat än.)

Vår emulator och mobiltelefon har kört med Android miljöer som beskriven i hårdvaru miljö.

2.2.1 - Mjukvara

Koden och apk finns på <https://github.com/robinos/Grupp02.git> i en zip fil skapat under tag tabben som FINAL.

Vår 1.0 version av Handalfabet är testat enligt dokumentet. Den kan sedan laddas upp i en simulator eller telefon som vår hårdvarumiljö förespråkar. Allt efter Api 10 (Gingerbread 2.3.3) borde kunna teoretiskt köras utan problem.

2.2.2 - Mjukvara inställningar

För att ha bilder till på simulatorn måste bilder laddas in i sdcard.bild filen. Under windows finns den i User/"Användarnamn"/.android/avd/"avdnamn/" där "Användarnamn" är användaren på datorn och "avdnamn" är namnet på en redan skapad simulator. sdcard.bild kan bli "mounted" som en enhet på datorn med en program som PowerISO. Därefter kan man kopiera över bilder till bild mappen.

Själva handfabetet använder svenska då den är vald som simulator/mobilens språk. Annars använder handfabetet engelska. I både fall används fortfarande svenska handfabetstecken med svenska ord och motsvarande svenska bokstavar.

Vi har haft problem med svenska bokstavar på simulator i Apple/Mac miljöer, men under Windows7 har simulatorn inte haft samma problem, och mobiltelefoner vi har använt har inte heller haft problem.

3.0 - System information

3.1 - System version

Handfabetet har testats med system enligt hårdvara miljö sektionen 2.1.

4.0 - Kända buggar och begränsningar

Att ta en ny bild för profilen är disabled då den fungerar bara i simulator, och kraschar i testat mobil miljö.

På grund av Game och GameLogics många variabler, är den svår sparad mitt under en omgång. Vi har därför disabled möjligheten till Layout mod i denna skärmen tills vidare.

Blir man avbruten under spelet (som med ett samtal) fortsätter nerräkningen, även om ljudet slutar som det skall. Det går att fixa, men onRestore lösningen för att starta om nerräkningen igen har vi haft svårt att få till på kort tid...så det är bättre att tiden rinner ut istället för att fusk tillkommer.

Just nu kraschar 2.2 (Api 8) simulatorn under skapning av ny spelare, trots försök att få handfabetet så version vänligt som möjligt. Någoting måste inte vara kompatibel.

Tidsnerräkningen är bara "ungefär" på grund av många störningsfaktor och display problem, men störningar är lika för alla svårigheter så de är "jämförvis" som de ska vara.

Några har upplevt att bokstav "e" kan förekomma mer än en gång i valen vid nivå ett, där det borde inte kunna ske. Det kan vara ihop med mac-buggen där bokstaver inte visas på rätt sätt, eller något värre problem.

Knappen till profil inställningar (i meny inställningar) är disabled.
Profilinställningsmenyn blir inte klart till den här versionen.

Alfabet Hjälp har ingen scroll funktionalitet än. I Landscape Layout visas bara bilden och inte texten.

5.0 - Test specifikation (acceptans tester)

Test Fall.pdf innehåller vår acceptans tester.

6.0 - Automatiska tester

6.1 - Kod teckning

Vi har försökt få igång Emma under vår projekt men har haft stora problem med att få den att funka med vår Build.xml. Vår kod teckning är därför bara igenom JUnit tester för oss själva.

6.2 - Unit tester

Vi har använt JUnit i vår testning. Den används för vår logikdelar, men hantera inte testningen av grafiskadelar.

7.0 - Test report (bilaga)

Vi har testat vår senaste release version 1.0.

Rapporten finns i filen test tabell.pdf.

