

Test Fall (Acceptans Tester) - Handalfabet

Grupp02:

Christer Evervall

Feriz Peci

Robin Osborne

Anas Abu Snaemeh

Innehållsförteckning

1 - Introduktion

1.1 - Syfte med applikationen

1.2 - Grund karakteristisk av applikationen

1.3 - Begränsningar av applikationen

1.4 - Mål och krav kriterier av projektet

1.5 - Definitioner, akronymer, och abbreviationer

2 - Applikationsförslag

2.1 - Sammanställning

2.2 - Funktionella krav - Testfall

Testfall - Acceptans Tester (egen nummering)

1.0 - Huvudmeny krav

1.1 - Startar huvudmenyn

1.2 - Tryck Ny Spelomgång knappen

1.3 - Tryck Ny Spelare knappen

1.4 - Tryck Inställningar knappen

1.5 - Tryck Högsta Rekord knappen

1.6 - Tryck Hjälp knappen

1.7 - Ändra till Landscape vy (huvudmeny)

2.0 - Inloggningsmeny krav

2.1 - Tryck på Skapa Ny Spelare knappen

2.11 - Tryck på Välj Bild knappen

2.111 - Tryck på bild i bildväljaren

2.112 - Ändra till Landscape vy (bildväljaren)

2.12 - Tryck på Ta Bild knappen

2.13 - Skriva användarnamn i användarnamn rutan

2.14 - Tryck på Skapa Spelare knappen

2.15 - Ändra till Landscape vy (spelarskapningsaktivitet)

2.2 - Välj en skapade spelare från listan

2.3 - Tryck på Inloggning knappen

2.4 - Ändra till Landscape vy (inloggningsmeny)

3.0 - Svårighetväljare krav

3.1 - Tryck på en omarkerad radio knapp

3.2 - Tryck på Ett Tecken knappen

3.3 - Tryck på Två Tecken ELLER Tre Tecken knappen

3.4 - Ändra till Landscape vy (svårighetsväljare)

4.0 - Inställningsmeny krav

4.1 - Tryck på Ljudinställningar knappen

4.11 - Stäng av/sätt på ljudet

4.12 - Ändra volym med volym 'slider bar'

4.13 - Stäng av/sätt på vibrationer

4.14 - Ändra till Landscape vy (ljudinställningar)

4.2 - Tryck på Profilinställningar knappen

4.21 - Tryck på Profilinställningar knappen

4.22 - Ändra till Landscape vy (profilinställningar)

4.3 - Ändra till Landscape vy (inställningsmeny)

5.0 - Högsta Rekord Vy krav

5.1 - Högsta Rekord Vy visar användarnamn och högsta rekord

5.2 - Lägre rekord skriver inte över högre / Högre skriver över tidigare

5.3 - Ändra till Landscape vy (högsta rekord vy)

6.0 - Hjälpmeny krav

6.1 - Tryck på Spel Hjälp knappen

6.11 - Ändrar till Landscape vy (spelhjälp)

6.2 - Tryck på Lär Handalfabet knappen

6.21 - Ändrar till Landscape vy (handalfabets hjälp)

6.3 - Ändrar till Landscape vy (hjälpmeny)

7.0 - Spel krav

7.1 - Nerräkningen räknar ner utan att spelaren svara

7.2 - Tryck på svarsknapp (rätt ELLER fel svar)

7.3 - Tryck på Nästa knappen

7.4 - Ändra till Landscape vy (spel)

8.0 - Spelslutsmeny krav

8.1 - Tryck Högsta Rekord knappen

8.2 - Tryck Huvudmeny knappen

8.3 - Tryck Ny Spelomgång knappen

8.4 - Ändra till Landscape vy (spelslutmeny)

9.0 - Övriga krav

9.1 - Vid telefonsamtal, spelljudet slutar

9.2 - Databas : Appen kommer ihåg användaren och ljudinställningar

1 - Introduktion

1.1 Syfte med applikationen

(Se 1.1 Test Rapport)

1.2 Grund karaktäristik av applikationen

(Se 1.2 Test Rapport)

1.3 - Begränsningar av applikationen

Handalfabet spelet har en max svårighetsnivå av tre (med ungefär två sekunder att svara), och inkluderar inte ord större än tre bokstaver. Tidsbegreppet är bunden till hur snabbt nerräknaren kan köras, men är i alla fall jämförvis jämt över all nivå.

1.4 - Mål och krav kriterier av projektet

Huvudmålet med projektet var att skapa ett spel där spelaren kunde lära sig det svenska handalfabetet. Spelet skulle ha tre alternativ att gissa mellan med ord upp till tre bokstavar, men möjlighet att välja hur många bokstavar man ville spela med (ett, två, eller tre). Spelet skulle även ha en tidsaspekt, då man fick fler poäng ju snabbare man svarade. Under utvecklingen la vi även till en svårighetsgrad med krav att högre svårighet gav mindre tid att svara men högre poäng. Där finns tre svårighetsgrad (ett, två, och tre). Ettan ger ungefär tio sekunder att svara med poäng lika med svarstid. Tvåan ger ungefär fem sekunder att svara, med svarstid jämfört med tio sekunder (faktor två), och sedan multiplicerad med två för dubbelpoäng. Trean ger ungefär två sekunder att svara, med svarstid jämfört med tio sekunder (faktor fem), och sedan multiplicerad med tre för trippelpoäng.

Ett annat mål var en fungerande högsta rekord (highscore) uppvisning, med möjlighet att skapa en ny rekord och senare förbättra den. Ett krav från vår sida var att använda ett lokalt databas för att hålla informationen. Detta ledde till nästa mål.

Nästa viktiga mål vi hade med projektet var att spelaren skulle ha användarnamn med vald spelarebild och kunna logga in. Det var även ett krav att fler spelare kunde tillåtas spela och ha olika inloggningsprofiler. Under utvecklingen kom det även att spelarna skulle ha olika profiler för ljudinställningar. Det var ett krav att appen skulle komma ihåg ljudinställningar för olika

spelare vid inloggning. Fungerande ljud och vibrationer var ett krav från början, och särskilt vibrationer för användare som var döv. Vi hade även krav att ljud eller vibrationer kunde stängas av i en ljudinställningsmeny, och att volymen kunde ändras på ljudet. Från början var även ett hjälpmeny med hjälp om hur man använder handalfabet ett krav.

Vi hade egen mål att göra gränssnittet så vänligt och enkelt som möjligt för folk av alla åldern, och anpassa appen så mycket som möjligt för alla. Alla vår viktiga knappar och listor går att ha 'focus' på, och borde kunna användas med olika hjälpmedel. Vi har även försökt ha 'content description' information där möjligt.

Det var även ett mål från början att ha en social mediekoppling, men tidsgränsen höll den ur den här versionen. En i laget utvecklade även möjligheten att skicka SMS med handalfabetstecken, men den kom inte med i den här versionen då tidsbristen tillåt oss inte att testa den ordentlig, och det var inget krav från början att den skulle finnas med.

1.5 - Definitioner, akronymer and abbreviationer

App : En smartphone applikation. Används även som Appen i texten.

Content Description : En innehållsbeskrivning som används i xml filer för att ge information för olika former användningshjälpmedel.

Default : Om inget annat är giltig eller önskad, så används en 'default' värde, eller basinställning.

Disabled : En GUI objekt som kan inte användas och försök att använda den fungerar inte.

Enabled : En GUI objekt som är redo att kunna användas.

Focus : Om någonting kan ha focus kan den blir vald i GUI:n genom andra metoder än bara nertryckningar på skärmen. Den är användbar med användningshjälpmedel.

GUI : Grafiska interface, helt enkelt hur skärmen ser ut och hur man får ge input till den.

Krashar : Då aktiviteten som körs får ett fel under körningen och slutar innan det är meningen.

Landscape : Ett avlång horisontalt läge.

Portrait : Ett avlång vertikalt läge.

Scroll : Att "flytta" vyn vertikalt eller horisontellt.

Slider Bar : En färjade bar (tjock linje) där man kan kontrollera hur långt färgen fyller baren (från en riktning till en annan) med någon sorts markör.

Toast : Ett meddelande som sväver över fönstret en kortare tid innan den försvinner.

2 - Applikations förslag

2.1 - Sammanställning

Med Handalfabet kan man kolla på Högsta Rekord från spelet, lär dig om appen och teckenspråk genom Hjälp, och gör en ny spelare genom att skapa ett namn och får bild. Man kan välja bilden, ta en ny (inte i denna versionen), eller får en default bild. Därefter kan man gå in i spel Inställningar och sedan ljud inställningar för att stäng av/sätt på ljud eller vibrationer, och för att ändra ljud volym nivå. Man kan även nå profil inställningar från spel inställningar för att ändra spelare bild i efterhand (inte med i den här versionen). Som inloggad kan man förstås också starta ett nytt spel. Då får man välja svårighetsnivå (ett till tre) och sedan trycka på en knapp för att välja ett, två, eller tre tecken. Spelet startas med på önskad svårighet och nummer av bokstavar.

Notera att default språk för handalfabet är engelska, och bara svenska då svenska språket är inställt på telefonen eller simulatoren. Appen fortfarande använder det svenska handalfabetet i både fall, då det är meningen att man ska lära sig det och inget annat handalfabet i nuläge.

2.2 - Funktionella krav - Test Fall

Vår funktionella krav beskrivs i mer detalj nedan. Testfall har egen nummering. I varje fall nedan är beskrivningar av GUI med olika text beroende på språkinställningen skriven på sättet "engelska/svenska".

1 - Huvudmeny krav

1.1 - Startar Huvudmeny

Scenario: Startar huvudmeny (Main Activity) första gången

Trigger: Startar appen

Beginnelse stat: Ingen

Grund väg:

Användaren startar applikationen och aktiviteten huvudmenyn startar.

Status efteråt:

Huvudmenyn borde vara igång och i väntan på användarinput. "New Game/Ny Spel" och "Game Settings/Spel Inställningar" är både disabled, medan de andra knappar är enabled. Knappar finns i ordning "New Game/Ny Spelomgång", "New Player/Ny Spelare", "Settings/Inställningar", "Highscore/Högsta Rekord", och "Help/Hjälp". Fönstret har namn "Swedish Sign Alphabet/Svensk Handalfabet".

Högst upp finns en default bild med texten "Not logged in/Ej Inloggad" brevid.

1.2 Tryck Ny Spelomgång knappen

Scenario: Huvudmeny (Main Activity) -> Tryck på "New Game/Ny Spelomgång" knappen

Trigger: Tryck på "New Game/Ny Spelomgång" knappen

Beginnelse stat: Huvudmeny är igång.

Grund väg: Spelaren är inte inloggad än.

Knappen disabled: Ingenting händer.

Alternativt väg: Spelaren är inloggad.

Knappen enabled: Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog. Aktiviteten svårighetsväljaren startar.

Status efteråt:

Vid (disabled) fallet, händer ingenting. Högst upp finns en default bild med texten "Not logged in/Ej Inloggad" brevid.

Vid (enabled) svårighetsväljaren (Level Chooser Activity) är igång och ligger i väntan på användarinput. Tre radio knappar finns med 1, 2, och 3 brevid i ordning, och ettan är ifylld.

Över radio knappar finns ett meddelande "Choose Difficulty Level/Svårighetgradsväljare", vilket är också namnet på hela fönstret. Under radio knappar finns tre knappar: "One Letter/Ett Tecken", "Two Letters/Två Tecken", "Three Letters/Tre Tecken".

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

1.3 - Tryck Ny Spelare Knappen

Scenario: Huvudmeny (Main Activity) -> Tryck på "New Player/Ny Spelare" knappen

Trigger: Tryck på "New Player/Ny Spelare" knappen

Beginnelse stat: Huvudmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog.

Aktiviteten User Activity startar.

Status efteråt:

Inloggningen (User Activity) borda vara igång och i väntan på användar input. "Login/Inloggning" knappen är disabled, "Create New Player/Skapa Ny Spelare" knappen är enabled, och det står bara "Username/Användarnamn" där i namnrutan. Aktiviteten visar namnet "Login/Inloggning".

Om det här är inte första gången handalfabet har körts, kan där även finnas en lista med namn och bilder under "Create New Player/Skapa Ny Spelare knappen".

1.4 Tryck Inställningar knappen

Scenario: Huvudmeny (Main Activity) -> Tryck på "Settings/Inställningar" knappen

Trigger: Tryck på "Settings/Inställningar" knappen

Beginnelse stat: Huvudmeny är igång.

Grund väg: Spelaren är inte inloggad än.

Knappen disabled: Ingenting händer.

Alternativt väg: Spelaren är inloggad.

Knappen enabled: Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog. Aktiviteten spelinställningar startar.

Status efteråt:

Antingen händer ingenting i fallet (disabled), eller vid (enabled) aktivitet spelinställningar startar och två knappar finns. En har texten "Profile Settings/Profil Inställningar", och den andra har texten "Sound Settings/Ljud Inställningar".

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

1.5 - Tryck Högsta Rekord Knappen

Scenario: Huvudmeny (Main Activity) -> Tryck på "Highscores/Högsta Rekord" knappen

Trigger: Tryck på "Highscores/Högsta Rekord" knappen

Beginnelse stat: Huvudmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog.

Högsta rekord vyn startar.

Status efteråt:

Som test fall 5.1.

1.6 - Tryck Hjälp Knappen

Scenario: Huvudmeny (Main Activity) -> Tryck på "Help/Hjälp" knappen

Trigger: Tryck på "Help/Hjälp" knappen

Beginnelse stat: Huvudmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog.

Aktiviteten hjälp startar.

Status efteråt:

Hjälp aktiviteten startar.

Om spelaren är inloggad finns:

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

Annars:

Högst upp finns en default bild med texten "Not logged in/Ej Inloggad" brevid.

1.7 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Huvudmeny (Main Activity) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Huvudmeny är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiveten huvudmeny ändras.

Status efteråt:

Huvudmeny är oförändrat förutom att knapparna är större, och man kan flytta upp och ner vyn (scroll) för att nå alla knappar. Spelare information behövs som undan.

Om spelaren är inloggad finns:

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

Annars:

Högst upp finns en default bild med texten "Not logged in/Ej Inloggad" brevid.

2 - Inloggningsmeny krav

2.1 - Tryck Skapa ny spelare Knappen

Scenario: Inloggningsmeny (User Activity) -> Tryck på "Create New Player/Skapa Ny Spelare" knappen

Trigger: Tryck på "Create New Player/Skapa Ny Spelare" knappen

Beginnelse stat: Inloggningsmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog.

Spelarskapningsaktivitet startar.

Status efteråt:

Spelarskapningsaktivitet (Create New Player) borda vara igång och i väntan på användar input. Där finns tre knappar. "Choose Picture/Välj Bild" är enabled, och "Take Picture/Ta Bild" och "Create Player/Skapa Spelare" är disabled. Ovan knapparna är en text fält där "Username/Användarnamn" står som prompt. Bredvid texten till vänster finns en default spelare bild.

2.11 Tryck Välj Bild knappen

Scenario: Spelarskapningsaktivitet (Create New Player) -> Tryck på "Choose Picture/Välj Bild" knappen

Trigger: Tryck på "Choose Picture/Välj Bild" knappen

Beginnelse stat: Spelarskapningsaktivitet är igång.

Grund väg: Spelaren har inte valt namn än.

Knappen disabled: Ingenting händer.

Alternativt väg: Spelaren har ett giltigt namn.

Knappen enabled: Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog. Aktiviteten bildväljare (Image Pick Activity) startar.

Status efteråt:

Antingen händer ingenting i fallet (disabled), eller vid (enabled) aktivitet bildväljare startar och en skärm med bildbiblioteket visas.

2.111 - Tryck på bild i bildväljare (Image Pick Activity)

Scenario: Bildväljare (Image Pick Activity) -> Tryck på en bild från bild gallerin.

Trigger: Tryck på en bild från bild gallerin som visas upp.

Beginnelse stat: Där finns åtminstone en bild i bild gallerin.

Grund väg:

Bilden blir omringad av ljus och är valt.

Status efteråt:

Bildväljaren slutar och man kommer tillbaka till spelarens. Bilden som valdes ut finns nu i topp vänster hörnet, brevid namnet.

2.112 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Bildväljare (Image Pick Activity) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Bildväljare är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiviteten bildväljare ändras.

Status efteråt:

Bildväljare har en lite förändrat bild vy, annars samma.

2.12 - Tryck Ta Bild knappen

Scenario: Spelarskapningsaktivitet (Create New Player) -> Tryck på "Take Picture/Ta Bild" knappen

Trigger: Tryck på "Take Picture/Ta Bild" knappen

Beginnelse stat: Spelarskapningsaktivitet är igång.

Grund väg:

Knappen disabled: Ingenting händer.

Status efteråt:

I denna version är knappen aldrig enabled. Att ta bild fungerar med simulatören men krashar på mobilen.

2.13 - Skriva användarnamn i användarnamn rutan

Scenario: Spelarskapningsaktivitet (Create New Player) -> Tryck på "username/användarnamn" rutan och mata in namn då tangentbordet visar sig

Trigger: Tryck på "username/användarnamn" rutan.

Beginnelse stat: Spelarskapningsaktivitet är igång.

Grund väg:

Spelaren trycker på "username/användarnamn" och matar in åtminstone tre bokstavar efter tangentbordet visar sig.

Status efteråt:

Vid lyckad skapning av användarnamn (grund väg) så blir "Create Player/Skapa Spelare" knappen enabled. Den nyskapade namnet nu tar plats i "Username/Användarnamn" rutan. Spelarskapningsaktivitet ser ut annars som i 2.1.

Notera: Både Åse Ämö (på svenska inställd emulator), och 56/%& går bra.

2.14 - Tryck på Skapa Spelare knappen

Scenario: Spelarskapningsaktivitet (Create New Player) -> Tryck på "Create Player/Skapa Spelare"

Trigger: Tryck på "Create Player/Skapa Spelare" knappen.

Beginnelse stat: Spelarskapningsaktivitet är igång, ett användarnamn med tre eller fler bokstavar har skapats.

Grund väg:

Spelaren trycker på "Create Player/Skapa Spelare" och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog. Spelaren har inte valt ett namn som redan finns.

Exception:

Spelaren har valt ett namn som redan finns. Spelaren trycker på "Create Player/Skapa Spelare", och där kommer upp ett fönster som beskriver att användarnamnet är otillåtet. Spelaren måste klicka på "Username/Användarnamn" igen för att ändra namnet innan fortsättning.

Status efteråt:

Vid lyckad skapning av ny spelare (grund väg) slutar spelarskapningsaktiviteten och man kommer tillbaka till inloggningsmeny. Den nyskapade spelare nu finns att välja i listan under knapparna. En val har namnet och bilden valt av spelaren (default bilden om ingen särskild bild valdes ut). Inloggningsmeny annars ser ut som i slutet av testfall 1.3.

2.15 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Spelarskapningsaktivitet (Create New Player) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Spelarskapingsaktivitet är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiviteten spelarskapingsaktivitet ändras.

Status efteråt:

Spelarskapingsaktivitet är oförändrat förutom att knapparna är större.

2.2 - Välj (klicka på) en skapade spelare från listan

Scenario: Inloggningsmeny (User Activity) -> Tryck på en skapade spelare från listan

Trigger: Tryck på en skapade spelare från listan

Beginnelse stat: Inloggningsmeny är igång.

Grund väg: Spelaren har inte valt från listan.

Spelaren trycker på en skapade spelare från listan.

Alternativt väg: Spelaren har valt från listan.

Spelaren trycker på en skapade spelare från listan.

Status efteråt:

Vid grund väg: Spelarens bild och namn visas i rutan högst upp. "Login/Inloggning" knappen är enabled. Inloggningsmeny annars ser ut som i slutet av testfall 1.3.

Vid alternativt väg: Samma som ovan, men "Login/Inloggning" knappen var redan enabled och ändrar inte status.

2.3 - Tryck på Inloggning knappen

Scenario: Inloggningsmeny (User Activity) -> Tryck på "Login/Inloggning" knappen

Trigger: Tryck på "Login/Inloggning" knappen

Beginnelse stat: Inloggningsmeny är igång.

Grund väg: Spelaren har inte valt från listan.

Knappen disabled: Ingenting händer.

Alternativt väg: Spelaren har valt från listan.

Knappen enabled: Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog. Aktivitet Huvudmeny (Main Activity) kommer up igen.

Status efteråt:

Huvudmenyn borda vara igång och i väntan på användarinput. "New Game/Ny Spel" och "Game Settings/Spel Inställningar" är både nu enabled som de andra knapparna.

Knappar finns i ordning "New Game/Ny Spelomgång", "New Player/Ny Spelare", "Settings/Inställningar", "Highscore/Högsta Rekord", och "Help/Hjälp". Fönstret har namn "Swedish Sign Alphabet/Svensk Handalfabet".

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

2.4 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Inloggningsmeny (User Activity) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Inloggningsmeny är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiveten Inloggningsmeny ändras.

Status efteråt:

Inloggningsmeny är oförändrat förutom att knapparna är större.

3 - Svårighetsväljare krav

3.1 - Tryck på en omarkerad radio knapp

Scenario: Svårighetsväljare (Level Chooser Activity) -> Tryck på en omarkerad radio knapp

Trigger: Tryck på en omarkerad radio knapp

Beginnelse stat: Svårighetsväljare är igång.

Grund väg:

Radio knappen blir nertryckt.

Status efteråt:

Radio knappen blir markerad, och andra radio knappar blir omarkerad. Annars är svårighetsväljaren som efter testfall 1.2.

3.2 - Tryck på Ett Tecken knappen

Scenario: Svårighetsväljare (Level Chooser Activity) -> Tryck på "One Letter/Ett Tecken" knappen

Trigger: Tryck på "One Letter/Ett Tecken" knappen

Beginnelse stat: Svårighetsväljare är igång.

Grund väg:

"One Letter/Ett Tecken" knappen blir nertryckt. Ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog.

Status efteråt:

Svårighetsväljaren försvinner och spelaktiviteten startar. Fönstret har namnet "Swedish Sign Alphabet/Svensk Handalfabet". Där finns en utfrågningsruta som frågar "Which letter is this hand sign?/Vilken bokstav är tecknet?" och direkt under finns en bild av tecknet. Under det finns 3 svarsknappar med ett bokstav var. Under svarsknappar finns texten "Points/Poäng" med noll brevid, och under det "Total Points/Total Poäng" med noll brevid. Under det finns en nerräknings bar som börjar flyttar sig från höger till vänster. Under det finns en grå knapp "Next

Letter/Nästa bokstav". Ett "tick"ande ljud hörs, som en klocka, om ljudet är på.
Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

3.3 - Tryck på Två Tecken ELLER Tre Tecken knappen

Scenario: Svårighetsväljare (Level Chooser Activity) -> Tryck på "Two Letters/Två Tecken" ELLER "Three Letters/Tre Tecken" knappen

Trigger: Tryck på "Two Letters/Två Tecken" ELLER "Three Letters/Tre Tecken" knappen

Beginnelse stat: Svårighetsväljare är igång.

Grund väg:

"Two Letters/Två Tecken" ELLER "Three Letters/Tre Tecken" knappen knappen blir nertryckt.
Ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog.

Status efteråt:

Svårighetsväljaren förvinner och spelaktiviteten startar. Som test fall 3.1 men "Next Letter/Nästa bokstav" knappen får texten "Next Word/Nästa Ord", och texten i utfrågningsrutan blir "Which word are these hand signs?/Vilket ord är tecknen?".

Fall "Two Letters/Två Tecken": Där finns två tecken bilder och två bokstavar på de tre svarsknappar.

Fall "Three Letters/Tre Tecken": Där finns tre tecken bilder och tre bokstavar på de tre svarsknappar.

3.4 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Svårighetsväljare (Level Chooser Activity) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Svårighetsväljare är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiveten Svårighetsväljare ändras.

Status efteråt:

Svårighetsväljare är oförändrat förutom att knapparna är större.

4 - Inställningsmeny krav

4.1 - Tryck Ljud Inställningar Knappen

Scenario: Inställningsmeny (Game Settings Activity) -> Tryck på "Sound Settings/Ljud Inställningar" knappen

Trigger: Tryck på "Sound Settings/Ljud Inställningar" knappen

Beginnelse stat: Inställningsmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog. Ljudinställningsaktivitet startar.

Status efteråt:

Ljudinställningsaktivitet startar. Texten "Sound On/Off: / Ljud På/Av:" följd till höger av en knapp där det står antingen "ON/PÅ" eller "OFF/AV". Sedan finns texten "Sound Volume/ Ljud Volym" och under den en 'slider bar'. Under den finns texten "Vibrations On/Off: / Vibrationer På/Av: " följd till höger av en knapp där det står antingen "ON/PÅ" eller "OFF/AV". Default inställningen är "ON/PÅ" på knapparna, och att volym 'slider bar' finns längst till höger (hundra).

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

4.11 - Stäng av / sätt på ljudet

Scenario: Ljudinställningsmeny (Sound Settings Activity) -> Tryck på "ON/PÅ" ELLER "OFF/AV" knappen brevid "Sound On/Off: / Ljud På/Av:"

Trigger: Tryck på "ON/PÅ" ELLER "OFF/AV" knappen brevid "Sound On/Off: / Ljud På/Av:"

Beginnelse stat: Ljudinställningsmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om volym är högt nog. Knappen ändrar sig till "OFF/AV" ELLER "OFF/AV".

Status efteråt:

Då Knappen ändrar sig till "OFF/AV" :

Om man klickar på någon knapp hörs inte ljud. Inte hellre ljud under spelet eller gratis ljud vid en högsta rekord på spelslutet. '

Då Knappen ändrar sig till "ON/PÅ" :

Om man klickar på någon knapp hörs ljud igen (om volym är hög nog). Det samma gäller ljud under spelet eller gratis ljud vid en högsta rekord på spelslutet.

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

4.12 - Ändra volym med volym 'slider bar'

Scenario: Ljudinställningsmeny (Sound Settings Activity) -> Dra i 'slider bar' till en ny position, till vänster ELLER till höger.

Trigger: Dra i 'slider bar' till en ny position, till vänster ELLER till höger.

Beginnelse stat: Ljudinställningsmeny är igång.

Grund väg:

Dra i 'slider bar' till en ny position, till vänster ELLER till höger.

Status efteråt:

Till vänster: En 'Toast' kommer upp med den nya värdet då man släpper baren. Ljudet bli tystare då man trycker på knapp eller annat (se 4.01 för exempel).

Till höger: En 'Toast' kommer upp med den nya värdet då man släpper baren. Ljudet bli högre då man trycker på knapp eller annat (se 4.01 för exempel).

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

4.13 - Stäng av / sätt på vibrationer

Scenario: Ljudinställningsmeny (Sound Settings Activity) -> Tryck på "ON/PÅ" ELLER "OFF/AV" knappen brevid "Vibrations On/Off: / Vibrationer På/Av:"

Trigger: Tryck på "ON/PÅ" ELLER "OFF/AV" knappen brevid "Vibrations On/Off: / Vibrationer På/Av:"

Beginnelse stat: Ljudinställningsmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om volym är på eller högt nog. Knappen ändrar sig till "OFF/AV" ELLER "OFF/AV".

Status efteråt:

Då Knappen ändrar sig till "OFF/AV" :

Under spelet kommer inga vibrationer, och inte hellre vid gratis ljud då man sätter en högsta rekord på spelslutet.

Då Knappen ändrar sig till "ON/PÅ" :

Under spelet kommer vibrationer, och även vid gratis ljud då man sätter en högsta rekord på spelslutet.

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

4.14 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Ljudinställningsmeny (Profile Settings Activity) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Ljudinställningsmeny är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiveten Ljudinställningsmeny ändras.

Status efteråt:

Ljudinställningsmeny är oförändrat.

4.2 - Tryck Profilinställningar Knappen

Scenario: Inställningsmeny (Game Settings Activity) -> Tryck på "Profile Settings/Profil Inställningar" knappen

Trigger: Tryck på "Profile Settings/Profil Inställningar" knappen

Beginnelse stat: Inställningsmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog. Profilinställningsaktivitet startar.

Status efteråt:

Profilinställningsaktivitet startar. Där finns en knapp där det står "Change Picture/Ändra Bild". Namnet på fönstret är "Profile Settings/Profil Inställningar".

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

****Profilinställningar kom inte med i nyvarande version****

4.21 - Tryck Ändra Bild Knappen

Scenario: Profilinställningsaktivitet (Profile Settings Activity) -> Tryck på "Change Picture/Ändra Bild" knappen

Trigger: Tryck på "Change Picture/Ändra Bild" knappen

Beginnelse stat: Profilinställningsaktiviteten är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog. Bildväljaren startar.

Status efteråt:

Som på **2.011 - Tryck På Bild i Bildväljare (Image Pick Activity)**.

****Profilinställningar kom inte med i nyvarande version****

4.22 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Profilinställningsaktivitet (Profile Settings Activity) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Profilinställningsaktivitet är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiveten Profilinställningsaktivitet ningsmeny ändras.

Status efteråt:

Profilinställningsaktivitet är oförändrat förutom att knappen är större.

****Profilinställningar kom inte med i nyvarande version****

4.3 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Inställningsmeny (Game Settings Activity) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Inställningsmeny är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiviteten Inställningsmeny ändras.

Status efteråt:

Inställningsmeny är oförändrat förutom att knapparna ligger närmare.

5 - Högsta rekord vy krav

5.1 - Högsta rekord vy visar användarnamn och högsta rekord

Scenario: Högsta rekord vy (Display Highscore Activity) startas

Trigger: En tryck på "Högsta Rekord/Highscores" knappen i huvudmeny eller spelslutsmenyn

Beginnelse stat: En eller fler spelare har blivit skapad.

Grund väg:

En tryck på "Högsta Rekord/Highscores" knappen i huvudmeny eller spelslutsmenyn

Status efteråt:

Högsta rekord vy visar en list med användarbild med användarnamn och högsta rekord brevid till höger av bilden. En rekord visas för varje spelare som har skapats. Namnet på fönstret är "Highscores/Högsta Rekord".

Om spelaren har inte spelat en omgång en, visas en högsta rekord av noll.

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

5.2 - Lägre rekord skriver inte över högre / Högre skriver över tidigare rekord

Scenario: Högsta rekord vy (Display Highscore Activity) -> Tittar på vyn

Trigger: Tryck på Högsta rekord knappen

Beginnelse stat: Högsta rekord vy är igång. (Har spelat ett omgång med lägre poäng än sist då man fick en ny högsta rekord / Alt: har spelet ett omgång med högre poäng än sist)

Grund väg:

En tryck på "Högsta Rekord/Highscores" knappen i huvudmeny eller spelslutsmenyn

Alternativ väg:

En tryck på "Högsta Rekord/Highscores" knappen i huvudmeny eller spelslutsmenyn

Status efteråt:

Vid grund väg:

Högsta rekord vy är oförändrat från sista gången man fick högsta rekord. Den skrivs inte över av den lägre värde.

Vid Alternativ väg:

Högsta rekord vy är uppdaterad med den nya högsta rekord. Den har skrivits över den gamla.

5.3 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Högsta rekord vy (Display Highscore Activity) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Högsta rekord vy är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiviteten Högsta rekord vy ändras.

Status efteråt:

Högsta rekord vy är oförändrat förutom att raderna är bredare och mindre rymmer utan att flytta ner vyn (scroll).

6 - Hjälpmeny krav

6.1 - Tryck Spel Hjälp Knappen

Scenario: Hjälpmeny (Help Activity) -> Tryck på "Game Help/Spel Hjälp" knappen

Trigger: Tryck på "Game Help/Spel Hjälp" knappen

Beginnelse stat: Hjälpmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog. Spelhjälpaktivitet startar.

Status efteråt:

Spelhjälpaktivitet startar. Fönstret har texten "Game Help/Spel Hjälp". Där finns en "Next/Nästa" knapp man kan använda för att bläddra vidare i manualen, och en "Previous/Tillbaka" knapp för att ta sig tillbaka till föregående 'sida'. Sexton sidor av hjälp instruktioner och information finns att bläddra imellan.

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

6.11 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Spelhjälpaktiviteten (Game Help Activity) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Spelhjälpaktiviteten är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiviteten Spelhjälpaktiviteten ändras.

Status efteråt:

Spelhjälpaktiviteten är oförändrat förutom att raderna är bredare och mindre ryms utan att flytta ner vyn (scroll).

6.2 - Tryck Lär Handalfabetet Knappen

Scenario: Hjälpmeny (Help Activity) -> Tryck på "Learn Alphabet/Lär Handalfabetet" knappen

Trigger: Tryck på "Learn Alphabet/Lär Handalfabetet" knappen

Beginnelse stat: Hjälpmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog.

Alfabetaktivitet startar.

Status efteråt:

Alfabetaktiviteten startar. Fönstret har texten "Help/Hjälp". Man kan bläddra neråt (scroll) och läsa hjälp texten med bilder för hur man använder spelet.

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

****Scroll finns inte med, texten läsas bara i porträt vy****

6.21 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Alfabetaktiviteten (Alphabet Activity) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Alfabetaktiviteten är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiveten Alfabetaktiviteten ändras.

Status efteråt:

Alfabetaktiviteten är oförändrat förutom att raderna är bredare och mindre ryms utan att flytta ner vyn (scroll).

6.3 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Hjälpmeny (Help Activity) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Hjälpmeny är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiveten Hjälpmeny ändras.

Status efteråt:

Hjälpmeny är oförändrat förutom att raderna är bredare och mindre ryms utan att flytta ner vyn (scroll).

7 - Spel krav

7.1 - Nerräknaren räknar ner utan att spelaren svara

Scenario: Spelaktivitet (Game) -> Nerräknaren räknar ner utan att spelaren svara

Trigger: Startar spelaktivitet, eller efter tryck på "Next/Nästa" knappen inte följd av ett svar.

Beginnelse stat: Spelaktiviteten är igång, tiden har inte redan gått ut, och spelaren svarar inte.

Grund väg:

Nerräknaren avslutar. Om ljudet är på (och volym hög nog) spelas upp en tiden slut ljud, och klock ljudet slutar.

Status efteråt:

Alla knappar är fortfarande grå (inget svar). Om spelaren svara efter att tiden har gått ut det visas rätt eller fel, men spelaren får inga poäng.

7.2 - Tryck på svarsknapp (rätt svar ELLER fel svar)

Scenario: Spelaktivitet (Game) -> Tryck på en svarsknapp (rätt svar ELLER fel svar)

Trigger: Tryck på en svarsknapp (rätt svar ELLER fel svar)

Beginnelse stat: Spelaktivitet är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt.

Status efteråt:

Efter både fall stoppas både klockans ljud och baren som visar tidsneräkningen, och "Next/Nästa" knappen blir enabled. Svarsknapparna blir disabled.

Rätt svar: knappen blir grön och en glad "pling" ljud hörs. Man få poäng beroende på tidneräkningen. (ie. Svarstid: ett sekund kvar. Svårighet ett: ett poäng ges. Svårighet två: fyra poäng ges, Svårighet tre: femton poäng ges.)

Fel svar: knappen blir röd och en skällande "buzz" ljud hörs. Inga poäng ges.

7.3 - Tryck på Next/Nästa knappen

Scenario: Spelaktivitet (Game) -> Tryck på "Next/Nästa" knappen

Trigger: Tryck på på "Next/Nästa" knappen

Beginnelse stat: Spelaktivitet är igång.

Grund väg: Det är tidigare än den 10:e rundan.

Knappen blir nertryckt och ett klick ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog.

Alternativt väg: 10 rundor har gått.

Knappen blir nertryckt och ett klick ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog.

Status efteråt:

Grund väg:

Klockans ljud börjar igen och baren som visar tidsneräkningen börjar räkna ner från full. "Next/Nästa" knappen blir disabled. Svarsknapparna blir enabled. Värdet brevid "Points/Poäng" blir nollställt, med värdet brevid "Total Points/Total Poäng" behåller värden.

Ny bokstavar/ord väljs ut till svarknapparna, och en eller fler nya bilder visas.

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

Alternativt väg:

Spelskärmen försvinner. Spelslutsmeny startar. Ett nummer står till vänster om "of 10 correct./av 10 rätt." Därunder står det "Average time(s)/Genomsnittlig tid (s):" och ett nummer till höger. Under det kommer en text. Om spelaren har uppnått ett nytt högsta rekord står det "New highscore!/Ny hösta rekord!", annars "Not a new highscore./Ingen ny rekord.". Under det finns "Total Points/Total Poäng" och eller nummer till höger. Under det finns tre knappar, "Highscores/Högsta Rekord", "Main Menu/Huvudmeny", och "New Game/Ny Spelomgång".

Högst upp finns spelarens bild med vald namn brevid och "Logged in as/Inloggad som" över namnet.

7.4 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Spelaktivitet (Game) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Spelaktivitet är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiveten Spelaktivitet förändras INTE.

Status efteråt:

Spelaktivitet behåller sin ursprungliga form och riktning.

8 - Spelslutsmeny krav

8.1 - Tryck Högsta Rekord Knappen

Scenario: Spelslutsmeny (GameEnd Activity) -> Tryck på "Highscores/Högsta Rekord" knappen

Trigger: Tryck på "Highscores/Högsta Rekord" knappen

Beginnelse stat: Spelslutsmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på Knappen blir nertryckt och ett klick ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog. Högsta rekord vyn startar.

Status efteråt:

Som test fall 5.1.

8.2 - Tryck "Main Menu/Huvumeny" Knappen

Scenario: Spelslutsmeny (GameEnd Activity) -> Tryck på "Main Menu/Huvudmeny" knappen

Trigger: Tryck på "Main Menu/Huvudmeny" knappen

Beginnelse stat: Spelslutsmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på. Huvudmenyn startar.

Status efteråt:

Huvudmenyn startar som i slutet av test fall 2.3 efter lyckad inloggning.

8.3 - Tryck Ny Spelomgång Knappen

Scenario: Spelslutsmeny (GameEnd Activity) -> Tryck på "New Game/Ny Spelomgång" knappen

Trigger: Tryck på "New Game/Ny Spelomgång" knappen

Beginnelse stat: Spelslutsmeny är igång.

Grund väg:

Knappen blir nertryckt och ett "klick" ljud hörs om ljudet är på och volymen är högt nog.

Spelaktiviteten startar.

Status efteråt:

Som test fall 7.1, med inställningar för svårighet och nummer av bokstäver som den senaste spelomgången.

8.4 - Ändra till Landscape vy

Scenario: Spelslutsmeny (GameEnd Activity) -> Ändra till Landscape vy

Trigger: Flyttar telefon/simulatorn till landscape vy

Beginnelse stat: Spelslutsmeny är igång.

Grund väg:

Vyn flyttar och aktiveten Spelslutsmeny ändras.

Status efteråt:

Spelslutsmeny har förändrad placering av knappar och textrutar för att lättare få plats på en landscape anpassad skärm på ett snyggt sätt.

9.0 - Övriga krav

9.1 - Vid telefonsamtal, spelljudet slutar

Scenario: Spelaktivitet (Game) -> Klocka ljudet pågår

Trigger: Ett telefonsamtal kommer.

Beginnelse stat: Spelet är igång och ljudet är igång (enabled med 100 volym).

Grund väg:

Telefonsamtalet kommer upp.

Status efteråt:

Ljudet backar, klocka ljudet sluter, och telefonsamtalet fortsätter. Efter samtalet, spelet kommer tillbaka och ljudet kan spelas upp igen.

9.2 - Databas : Appen kommer ihåg användaren och ljudinställningar

Scenario: Huvudmeny (Main Activity) -> Spelaren har just loggat in.

Trigger: Inloggning.

Beginnelse stat: Spelaren är inloggad.

Grund väg:

Spelaren är inloggad (har tryckt på inloggningsknappen i inloggningsmenyn), och huvudmenyn kommer upp.

Status efteråt:

Namn och bild finns högst upp med "Logged in/Inlogged". Om man klickar på en knapp, kommer den ihåg om vad man har för volym, eller om man har stängd av ljudet. Har man tidigare stängd av vibrationer och kommer vidare till spelet, är de fortfarande disabled. Trycker man på "Highscores/Högsta Rekord" som finns ens namn och bild där med högsta rekordet (eller noll om man har aldrig spelat).