**Test del server di log**

Test 1: avviare il server di log, per testare il funzionamento in parallelo ai successivi test dell’applicazione.

Al termine dei successivi test dell’applicazione, l’esecuzione del server non ha prodotto alcun output da console. Il file “fileLog.txt” contiene il log cumulativo delle operazioni eseguite, coerentemente alle specifiche.

**Test dei file di configurazione – validazione e valori default**

Test 1: avviare l’applicazione con file di configurazione mancante.

L’applicazione ha risposto correttamente, creando un file di configurazione default e procedendo con l’esecuzione.

Test 2: avviare l’applicazione con diverse configurazioni non valide, in particolare omettendo campi previsti o inserendone di non previsti.

L’applicazione ha risposto correttamente, sostituendo il documento malformato.

Test 3: avviare l’applicazione con configurazioni valide, per verificare che vengano correttamente applicate.  
La verifica verrà svolta congiuntamente ai successivi test dell’applicazione. Vengono utilizzati, come valori validi per le associazioni dei tasti, le codifiche indicate nella [documentazione JavaFX](https://docs.oracle.com/javafx/2/api/javafx/scene/input/KeyCode.html).

L’applicazione risponde correttamente alle associazioni di tasti indicate nel file delle impostazioni, che sono presenti nel log in quanto diverse dalle associazioni default.  
La presenza di un log completo delle azioni compiute indica che l’indirizzo del server di log è stato correttamente applicato.  
La capacità di comunicare come previsto delle due applicazioni indica che la porta di ascolto indicata è stata correttamente applicata.

**Test del database**

Test: Avviare il database e verificare che il contenuto sia coerente con l’uso dell’applicazione.

Il database funziona correttamente e mantiene le informazioni necessarie per rispettare le specifiche. Le mancanze sono causate, come evidenziato nei relativi test, da errori di progettazione del client applicativo.

**Test del client di gioco**

Test 1: avviare una istanza dell’applicazione e inserire un username per registrarsi. Verificare che le statistiche mostrate rimangano coerenti anche dopo aver svolto delle partite.

Gli username vengono correttamente registrati e le statistiche mantenute. Dopo aver svolto delle partite le statistiche rimangono coerenti tra l’applicazione e il database.

Test 2: avviare un’istanza dell’applicazione e registrarsi, poi chiudere e riavviare l’applicazione.

Il meccanismo della cache locale funziona correttamente, eseguendo la registrazione con l’username precedentemente inserito. Non funziona tuttavia il recupero di una partita.

Test 2: avviare una istanza dell’applicazione e avviare la ricerca di una partita. Successivamente, annullare la ricerca.

Una volta iniziata la ricerca, viene correttamente registrata la voce di ricerca sul database. La voce viene rimossa quando viene premuto il tasto annulla. I messaggi del client sono coerenti con le operazioni.

Test 2: avviare due istanze dell’applicazione e quindi una partita tra le due istanze

Mentre la prima istanza registra la propria voce di ricerca nel database, la seconda trova la voce e la utilizza per contattare l’istanza in attesa. Il client in attesa non è però in grado di rimuovere la propria registrazione dal database dopo essere stato contattato, e per rendere il meccanismo funzionante per istanze successive è necessario cancellare manualmente le voci dal database.

Premendo i tasti necessari ad avviare una partita, entrambe le istanze indicano la partita come in corso.

Test 3: Svolgere una partita in modo tale da verificare le associazioni dei tasti, l’esecuzione dei comandi, le regole del gioco.

Le due istanze rispondo alle associazioni indicate tramite il file di configurazione. I comandi (destra, sinistra, fuoco, pausa) vengono eseguiti a seconda delle circostanze come da specifiche. La partita viene svolta coerentemente al regolamento da entrambe le istanze. I messaggi del client sono coerenti con gli eventi.