Test Case Specification Document

Progetto GameSquare



Partecipanti:

Francesco Galasso 0512105314

Cosimo Botticelli 0512105460

Aniello Pio La Pietra 0512105716

Sommario

[1. Introduzione 3](#_Toc74841111)

[2. Documenti correlati 3](#_Toc74841112)

[**2.1 Correlazione con il RAD** 3](#_Toc74841113)

[3. Funzionalità da testare 3](#_Toc74841114)

[**3.1 RF\_AUT: Autenticazione** 3](#_Toc74841115)

[**3.2 RF\_USER: Contributi utenti** 3](#_Toc74841116)

[**3.3 RF\_NAV: Navigazione** 4](#_Toc74841117)

[**3.4 RF\_ADMIN: Amministrazione** 4](#_Toc74841118)

[4. Criteri Pass/Fail 4](#_Toc74841119)

[5. Materiale per il testing 5](#_Toc74841120)

[6. Test Case Specification 5](#_Toc74841121)

[**1.1 Formati validi per i campi** 5](#_Toc74841122)

[**1.2 Glossario** 6](#_Toc74841123)

[7. Test Cases 7](#_Toc74841124)

[**2.1 Login** 7](#_Toc74841125)

[**2.2 Logout** 11](#_Toc74841126)

[**2.3 SearchByKeyword** 13](#_Toc74841127)

[**2.4 AddGameToList** 15](#_Toc74841128)

[**2.5 VoteGame** 18](#_Toc74841129)

[**2.6 AddThread** 21](#_Toc74841130)

[**2.7 AddGame** 24](#_Toc74841131)

[**2.8 RequestGame** 30](#_Toc74841132)

[**2.9 AcceptGame** 35](#_Toc74841133)

1. Introduzione

Il presente documento ha lo scopo di pianificare la fase di testing, la quale ha l’obiettivo di aumentare per quanto possibile la fiducia nei confronti del sistema andando a testare che non ci siano incongruenze fra comportamento atteso e comportamento effettivo.

Questo avverrà cercando di testare quante più situazioni possibili e scovare errori, così da risolverli prima del rilascio e diminuire dunque la possibilità che si presentino durante l’utilizzo del sistema.

Verranno testate le funzionalità della parte di sistema implementata.

2. Documenti correlati

## **2.1 Correlazione con il RAD**

Andremo a testare i requisiti funzionali definiti nel RAD. Per comprendere i parametri di input di ciascuna funzione abbiamo fatto riferimento ai casi d’uso.

3. Funzionalità da testare

## **3.1 RF\_AUT: Autenticazione**

* **RF\_AUT\_02 – Login:** Il sistema deve permettere l’accesso di un utente.
* **RF\_AUT\_03 – Log out:** Il sistema deve permettere all’utente di terminare la propria sessione.

Non verranno testati i seguenti requisiti: RF\_AUT\_01, RF\_AUT\_04, RF\_AUT\_05.

## **3.2 RF\_USER: Contributi utenti**

* **RF\_USER\_01 – Aggiungi gioco alla lista:** Il sistema deve permettere all’utente di aggiungere un qualsivoglia gioco alla sua lista, selezionando una categoria a piacimento.
* **RF\_USER\_02 – Vota gioco:** Il sistema deve permettere all’utente di poter aggiungere una valutazione ad un gioco.
* **RF\_USER\_06 – Richiesta aggiunta gioco:** Il sistema deve permettere all’utente di richiedere l’aggiunta di un gioco ai gestori del catalogo.

Non verranno testati i seguenti requisiti: RF\_USER\_03, RF\_USER\_04, RF\_USER\_05 RF\_USER\_07.

## **3.3 RF\_NAV: Navigazione**

* **RF\_NAV\_01 – Cerca elemento:** Il sistema deve permettere di eseguire una ricerca testuale o tramite parametri (Publisher o Genere) di giochi.
* **RF\_NAV\_02 – Visualizza elemento:** Il sistema deve permettere la visualizzazione di una pagina dedicata per il gioco con le relative informazioni a riguardo.

Tutti i requisiti funzionali verranno testati.

## **3.4 RF\_ADMIN: Amministrazione**

* **RF\_NAV\_02 – Creazione discussione:** Il moderatore e gli sviluppatori di videogiochi devono poter creare discussioni relative a determinati giochi, senza che esse necessitino di approvazione.
* **RF\_NAV\_04 – Valuta richiesta aggiunta gioco:** Il gestore catalogo deve poter valutare richieste per l’aggiunta di nuovi giochi al sito da parte degli utenti.
* **RF\_NAV\_05 – Aggiungi gioco:** Il gestore del catalogo deve poter aggiungere giochi al sistema.

Non verranno testati i seguenti requisiti funzionali: RF\_ADMIN\_01, RF\_ADMIN\_03, RF\_ADMIN\_06, RF\_ADMIN\_07.

4. Criteri Pass/Fail

Per la selezione dei casi di test verrà usata la tecnica del Category Partition: per ciascuna funzionalità testata verranno considerati i parametri di input, e per ciascuno di essi verranno identificate delle categorie (proprietà) principali. Queste ultime verranno poi divise in scelte possibili, con un solo elemento rappresentativo da testare per ciascuna di esse, e verranno combinate tra di loro in modo da avere un caso di test distinto per ciascuna combinazione possibile di input. Se la combinazione darà in output il risultato atteso, il caso di test sarà considerato superato.

5. Materiale per il testing

Verranno utilizzati strumenti di supporto software per l’esecuzione automatica dei test, in particolare JUnit, Mockito e Selenium.

6. Test Case Specification

## **1.1 Formati validi per i campi**

|  |
| --- |
| **Parametro:** E-Mail  **Formato:** ^([a-zA-Z0-9\_\-\.]+)@([a-zA-Z0-9\_\-\.]+)\.([a-zA-Z]{2,5})$ |
| **Parametro:** Password  **Formato:** ^(?=.[A-Za-z])(?=.\\d)[A-Za-z\\d]{5,}$ |
| **Parametro:** Sessione  **Formato:** [true | false] |
| **Parametro:** Keyword  **Formato:** .\* |
| **Parametro:** CategoriaGioco  **Formato:** ^(Acquistato | In Corso | Completato | Platinato | Sviluppato)$ |
| **Parametro:** Voto  **Formato:** ^([1-9]|10)$ |
| **Parametro:** TitoloDiscussione  **Formato:** .+ |
| **Parametro:** OggettoDiscussione  **Formato:** .\* |
| **Parametro:** TitoloGioco  **Formato:** .+ |
| **Parametro:** PublisherGioco  **Formato:** .+ |
| **Parametro:** DescrizioneGioco  **Formato:** .\* |

## 

## **1.2 Glossario**

* FC: Formato Corretto
* EE: Email Esistente
* PwC: Password Corretta
* SA: Sessione Attiva
* RT: Risultato Trovato
* CL: Categoria in Lista
* VE: Voto Esistente
* TP: Titolo Presente
* TE :Titolo Esistente
* TD: Titolo Discussione
* OD: Oggetto Discussione
* PP: Publisher Presente
* PE: Publisher Esistente
* AE: Anno Esistente
* DG: Descrizione Gioco
* GE: Gioco Esistente
* FV: Fonte Valida
* VR: Valutazione Richiesta

7. Test Cases

## **2.1 Login**

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: E-mail  Formato: ^([a-zA-Z0-9\_\-\.]+)@([a-zA-Z0-9\_\-\.]+)\.([a-zA-Z]{2,5})$ | |
| **EmailEsistente[EE]** | 1. Email non trovata nel database[error] 2. Email trovata nel database[UE\_OK] |

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: Password  Formato: ^(?=.[A-Za-z])(?=.\\d)[A-Za-z\\d]{5,}$ | |
| **PasswordCorretta[PwC]** | 1. Password non collegata all’e-mail[error] 2. Password collegata all’e-mail[PwC\_OK] |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Codice | Combinazione | Esito |
| TC\_2.1\_1 | EE1 | Errore |
| TC\_2.1\_2 | EE2.PwC1 | Errore |
| TC\_2.1\_3 | EE2.PwC2 | Login |

Le credenziali corrette sono per esempio 'pkblackandwhite@gmail.com' come e-mail e 'unima01' come password. Se una delle due è errata il sistema mostrerà un messaggio di errore, mentre se l’e-mail viene trovata nel database e la password è collegata all’e-mail fornita, il sistema garantirà l’accesso.

**E-MAIL SCORRETTA**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_Login |
| Test Case ID | TC\_2.1\_1 |
| Condizione di Entrata | - |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente è sulla pagina di login, la quale presenta un form in cui inserire e-mail e password 2. L’utente inserisce l’e-mail errata ‘dixierocker@gmail.com’ e la password corretta ‘unima01’ 3. Il sito mostra il messaggio di errore relativo all’e-mail |
| Condizione di Uscita | Il sito mostra un messaggio di errore che segnala l’errato inserimento dell’e-mail. |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_Login |
| Test Case ID | TC\_2.1\_1 |
| Percorso Test |  |
| Input | E-Mail scorretta, password corretta |
| Oracolo | Il sito mostra il messaggio di errore relativo all’e-mail |
| Log | Il sito mostra il messaggio “Indirizzo e-mail errato” |

**PASSWORD SCORRETTA**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_Login |
| Test Case ID | TC\_2.1\_2 |
| Condizione di Entrata | - |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente è sulla pagina di login, la quale presenta un form in cui inserire:  * E-Mail * Password  1. L’utente inserisce l’e-mail corretta ‘pkblackandwhite@gmail.com’ e la password scorretta ‘eskere’ 2. Il sito mostra il messaggio di errore relativo alla password |
| Condizione di Uscita | Il sito mostra un messaggio di errore che segnala l’errato inserimento della password. |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_Login |
| Test Case ID | TC\_2.1\_2 |
| Percorso Test |  |
| Input | E-Mail corretta, password scorretta |
| Oracolo | Il sito mostra il messaggio di errore relativo alla password |
| Log | Il sito mostra il messaggio “Password errata” |

**E-MAIL E PASSWORD CORRETTE**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_Login |
| Test Case ID | TC\_2.1\_3 |
| Condizione di Entrata | - |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente è sulla pagina di login, la quale presenta un form in cui inserire:  * E-Mail * Password  1. L’utente inserisce l’e-mail corretta ‘pkblackandwhite@gmail.com’ e la password corretta ‘unima01’ 2. Il sito autentica l’utente e mostra la homepage |
| Condizione di Uscita | L’utente accede correttamente al sito |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_Login |
| Test Case ID | TC\_2.1\_3 |
| Percorso Test |  |
| Input | E-Mail corretta, password corretta |
| Oracolo | Il sito autentica l’utente e mostra la homepage |
| Log | Il sito autentica l’utente e mostra la homepage |

## **2.2 Logout**

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: Sessione  Formato: [true | false] | |
| **SessioneAttiva[SA]** | 1. Sessione non attiva[error] 2. Sessione attiva[SA\_OK] |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Codice | Combinazione | Esito |
| TC\_2.2\_1 | SA1 | Errore |
| TC\_2.2\_2 | SA2 | Logout |

**SESSIONE NON ATTIVA**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_Logout |
| Test Case ID | TC\_2.2\_1 |
| Condizione di Entrata | L’utente non deve avere una sessione attiva |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente è su una qualsiasi pagina fornita di header 2. L’utente clicca sul tasto “LOGOUT” 3. Il sito mostra una pagina di errore |
| Condizione di Uscita | Il sito mostra una pagina di errore |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_Logout |
| Test Case ID | TC\_2.2\_1 |
| Percorso Test |  |
| Input | Sessione non attiva |
| Oracolo | Il sito mostra una pagina di errore |
| Log | Il sito mostra una pagina di errore |

**SESSIONE ATTIVA**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_Logout |
| Test Case ID | TC\_2.2\_2 |
| Condizione di Entrata | L’utente deve avere una sessione attiva |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente è su una qualsiasi pagina fornita di header 2. L’utente clicca sul tasto “LOGOUT” 3. Il sito comunica all’utente che il logout è stato effettuato con successo |
| Condizione di Uscita | La sessione dell’utente termina |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_Logout |
| Test Case ID | TC\_2.2\_1 |
| Percorso Test |  |
| Input | Sessione attiva |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che il logout è stato effettuato con successo |
| Log | La sessione viene terminata e il sito mostra il messaggio ‘Operazione di logout completata.’ con un link alla homepage. |

## **2.3 SearchByKeyword**

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: Keyword  Formato: .\* | |
| **RisultatoTrovato[RT]** | 1. Nessun risultato nel database[error] 2. Risultato riscontrato nel database[RT\_OK] |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Codice | Combinazione | Esito |
| TC\_2.3\_1 | RT1 | Errore |
| TC\_2.3\_2 | RT2 | Successo |

L’utente è interessato a cercare il videogioco ‘The Binding of Isaac: Repentance’, e lo fa tramite la parola chiave ‘isaac’.

**RISULTATO NON TROVATO**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_SearchByKeyword |
| Test Case ID | TC\_2.3\_1 |
| Condizione di Entrata | - |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente è su una qualsiasi pagina fornita di header 2. L’utente inserisce la parola chiave errata “isaas” nella barra di ricerca 3. Il sito comunica all’utente che nessun gioco contenente quella parola chiave è stato trovato |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_SearchByKeyword |
| Test Case ID | TC\_2.3\_1 |
| Percorso Test |  |
| Input | Parola chiave errata |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che nessun gioco contenente quella parola chiave è stato trovato |
| Log | Il sito mostra all’utente il messaggio “Nessun gioco disponibile.” e in aggiunta un link alla pagina di richiesta giochi nel caso fosse sicuro di non aver sbagliato la parola chiave |

**RISULTATO TROVATO**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_SearchByKeyword |
| Test Case ID | TC\_2.3\_2 |
| Condizione di Entrata | - |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente è su una qualsiasi pagina fornita di header 2. L’utente inserisce la parola chiave corretta “isaac” nella barra di ricerca 3. Il sito mostra all’utente la lista di giochi di suo interesse |
| Condizione di Uscita | L’utente si trova sulla pagina dei risultati |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_SearchByKeyword |
| Test Case ID | TC\_2.3\_2 |
| Percorso Test |  |
| Input | Parola chiave corretta |
| Oracolo | Il sito mostra all’utente la lista di giochi di suo interesse |
| Log | Il sito mostra all’utente la lista di giochi relativa alla sua ricerca, contenente in questo caso solo il gioco ‘The Bindign of Isaac: Repentance’ |

## **2.4 AddGameToList**

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: CategoriaGioco  Formato: ^(Acquistato | In Corso | Completato | Platinato | Sviluppato)$ | |
| **Categoria in lista(CL)** | 1. L’utente aveva già aggiunto il gioco in lista con la medesima categoria [error] 2. L’utente aveva già aggiunto il gioco in lista ma con una categoria diversa [CL\_OK] 3. Il database non contiene l’elemento della lista[CL\_OK] |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Codice | Combinazione | Esito |
| TC\_2.4\_1 | CL1 | Errore |
| TC\_2.4\_2 | CL2 | Successo |
| TC\_2.4\_3 | CL3 | Successo |

In questo caso l’utente vuole aggiungere il gioco ‘Super Mario 64’ alla lista con categoria ‘Platinato’, tuttavia lo ha già aggiunto con categoria ‘Completato’.  
Vuole anche aggiungere il gioco ‘Bloodborne’, il quale non era presente nella sua lista giochi, alla categoria ‘In Corso’.

**GIOCO PRESENTE IN LISTA CON MEDESIMA CATEGORIA**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGameToList |
| Test Case ID | TC\_2.4\_1 |
| Condizione di Entrata | L’utente ha una sessione attiva ed è sulla pagina di un gioco |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente è sulla pagina del gioco ‘Super Mario 64’ 2. L’utente seleziona la categoria ‘Completato’ 3. L’utente clicca su ‘Aggiungi alla tua Lista’ 4. Il sito comunica all’utente che il gioco è già presente in lista con la stessa categoria e i dati restano invariati |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGameToList |
| Test Case ID | TC\_2.4\_1 |
| Percorso Test |  |
| Input | Lista già contente il gioco |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che il gioco è già presente in lista con la stessa categoria e i dati restano invariati |
| Log | Il sito mostra un popup che comunica ‘Categoria già selezionata’ e i dati restano invariati |

**GIOCO PRESENTE IN LISTA CON CATEGORIA DIVERSA**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGameToList |
| Test Case ID | TC\_2.4\_2 |
| Condizione di Entrata | L’utente ha una sessione attiva ed è sulla pagina di un gioco |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente è sulla pagina del gioco ‘Super Mario 64’ 2. L’utente seleziona la categoria ‘Platinato 3. L’utente clicca su ‘Aggiungi alla tua Lista’ 4. Il sito comunica all’utente che la categoria è stata aggiornata e aggiorna i dati |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGameToList |
| Test Case ID | TC\_2.4\_2 |
| Percorso Test |  |
| Input | Lista già contenente il gioco |
| Oracolo | Il sito non aggiunge il gioco alla lista ma ne aggiorna i dati |
| Log | Il sito mostra un popup che comunica all’utente che la categoria del gioco è stata aggiornata e i dati vengono correttamente aggiornati |

**GIOCO NON PRESENTE IN LISTA**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGameToList |
| Test Case ID | TC\_2.4\_3 |
| Condizione di Entrata | L’utente ha una sessione attiva ed è sulla pagina di un gioco |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente è sulla pagina del gioco ‘Bloodborne’ 2. L’utente seleziona la categoria ‘In Corso 3. L’utente clicca su ‘Aggiungi alla tua Lista’ 4. Il sito comunica all’utente che il gioco è stato aggiunto correttamente alla lista e aggiorna i dati |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGameToList |
| Test Case ID | TC\_2.4\_3 |
| Percorso Test |  |
| Input | Lista non contenente il gioco |
| Oracolo | Il sito aggiunge il gioco alla lista e aggiorna i dati |
| Log | Il sito mostra un popup che comunica all’utente che il gioco è stato correttamente aggiunto alla lista e aggiorna i dati |

## **2.5 VoteGame**

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: Sessione  Formato: [true | false] | |
| **SessioneAttiva[SA]** | 1. Sessione non attiva[error] 2. Sessione attiva[SA\_OK] |

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: Voto  Formato: ^([1-9]|10)$ | |
| **VotoEsistente[VE]** | 1. Il voto non rispetta il formato[error] 2. Il voto rispetta il formato[VE\_OK] |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Codice | Combinazione | Esito |
| TC\_2.5\_1 | SA1 | Errore |
| TC\_2.5\_2 | SA2.VE1 | Errore |
| TC\_2.5\_3 | SA2.VE2 | Successo |

L’utente vuole valutare con 9/10 il gioco ‘Hades’.

**SESSIONE NON ATTIVA**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_VoteGame |
| Test Case ID | TC\_2.5\_1 |
| Condizione di Entrata | - |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente non loggato è sulla pagina del gioco ‘Hades’ 2. L’utente seleziona un voto e clicca sul tasto ‘Vota’ 3. Il sito rimanda l’utente alla pagina di login |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_VoteGame |
| Test Case ID | TC\_2.5\_1 |
| Percorso Test |  |
| Input | Sessione non attiva, Voto di formato valido |
| Oracolo | Il sito rimanda l’utente alla pagina di login |
| Log | Il sito rimanda l’utente alla pagina di login |

**SESSIONE ATTIVA E FORMATO VOTO NON VALIDO**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_VoteGame |
| Test Case ID | TC\_2.5\_2 |
| Condizione di Entrata | - |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente loggato è sulla pagina del gioco ‘Hades’ 2. L’utente seleziona un voto non valido e clicca sul tasto ‘Vota’ 3. Il sito comunica all’utente che il formato del voto non è valido |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_VoteGame |
| Test Case ID | TC\_2.5\_2 |
| Percorso Test |  |
| Input | Sessione attiva, Voto di formato non valido |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che il formato del voto non è valido |
| Log | Il sito mostra il messaggio ‘Inserire un voto valido’ e i dati non vengono aggiornati |

**SESSIONE ATTIVA E FORMATO VOTO VALIDO**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_VoteGame |
| Test Case ID | TC\_2.5\_3 |
| Condizione di Entrata | - |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente loggato è sulla pagina del gioco ‘Hades’ 2. L’utente seleziona un voto valido e clicca sul tasto ‘Vota’ 3. Il sito comunica all’utente che il gioco è stato correttamente votato e i dati vengono aggiornati |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_VoteGame |
| Test Case ID | TC\_2.5\_3 |
| Percorso Test |  |
| Input | Sessione attiva, Voto di formato non valido |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che il gioco è stato correttamente votato e i dati vengono aggiornati |
| Log | Il sito mostra il messaggio ‘Valutazione aggiornata!’ e i dati vengono aggiornati |

## **2.6 AddThread**

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: TitoloDiscussione  Formato: .+ | |
| **TitoloPresente[TP]** | 1. Titolo non presente[error] 2. Titolo presente[TP\_OK] |

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: TipoDiscussione  Formato: ^(Opinioni|Suggerimenti|Spoiler|Torneo)$ | |
| **TipoDiscussione[TD]** | 1. Tipo discussione non selezionato[TD\_OK] 2. Tipo discussione selezionato[TD\_OK] |

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: OggettoDiscussione  Formato: .\* | |
| **OggettoDiscussione[OD]** | 1. Oggetto non presente[OD\_OK] 2. Oggetto presente[OD\_OK] |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Codice | Combinazione | Esito |
| TC\_2.6\_1 | TP1 | Errore |
| TC\_2.6\_2 | TP2.TD1.OD1 | Successo |
| TC\_2.6\_3 | TP2.TD1.OD2 | Successo |
| TC\_2.6\_4 | TP2.TD2.OD1 | Successo |
| TC\_2.6\_5 | TP2.TD2.OD2 | Successo |

L’amministratore vuole aggiungere una discussione relativa al gioco ‘Donkey Kong Country: Tropical Freeze’ dal titolo ‘David Wise è un genio’, del tipo ‘Discussione’ e dal testo ‘Ho apprezzato molto il suo lavoro come compositore su questo gioco, sapete consigliarmi altri suoi lavori?’.

**TITOLO DISCUSSIONE NON PRESENTE**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddThread |
| Test Case ID | TC\_2.6\_1 |
| Condizione di Entrata | L’amministratore ha una sessione attiva |
| Flusso di Eventi | 1. L’amministratore clicca sul tasto ‘Aggiungi discussione’ e viene portato al relativo form 2. L’amministratore inserisce il tipo ‘Suggerimenti’ e la descrizione 3. Il sito comunica all’amministratore che è necessario inserire il titolo della discussione |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddThread |
| Test Case ID | TC\_2.6\_1 |
| Percorso Test |  |
| Input | Titolo non presente, Tipo selezionato, Descrizione presente |
| Oracolo | Il sito comunica all’amministratore che è necessario inserire il titolo della discussione |
| Log | Il sito mostra il messaggio ‘Inserire il titolo della discussione’ e la discussione non viene creata |

**TITOLO DISCUSSIONE PRESENTE**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddThread |
| Test Case ID | TC\_2.6\_2, TC\_2.6\_3 |
| Condizione di Entrata | L’utente ha una sessione attiva |
| Flusso di Eventi | 1. L’amministratore clicca sul tasto ‘Aggiungi discussione’ e viene portato al relativo form 2. L’amministratore scrive il titolo, inserisce (o no) il tipo ‘Suggerimenti’ e scrive (o no) la descrizione 3. Il sito comunica all’amministratore che la discussione è stata creata e lo riporta alla pagina del gioco |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddThread |
| Test Case ID | TC\_2.6\_2, TC\_2.6\_3 |
| Percorso Test |  |
| Input | Titolo presente, Tipo selezionato (o no), Descrizione presente (o no) |
| Oracolo | Il sito comunica all’amminsitratore che la discussione è stata creata e lo riporta alla pagina del gioco |
| Log | Il sito mostra il messaggio ‘Discussione creata’ e riporta l’amministratore alla pagina del gioco con le relative discussioni fra cui la sua |

## **2.7 AddGame**

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: TitoloGioco  Formato: .+ | |
| **TitoloPresente[TP]** | 1. Titolo non presente[error] 2. Titolo presente[TP\_OK] |
| **TitoloEsistente[TE]** | 1. Il titolo ha una corrispondenza nel database [if TP\_OK and PP\_OK] 2. Il titolo non ha una corrispondenza nel database   [if TP\_OK and PP\_OK] |

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: PublisherGioco  Formato: .+ | |
| **PublisherPresente[PP]** | 1. Publisher non presente[error] 2. Publisher presente[PP\_OK] |
| **PublisherEsistente[PE]** | 1. Il publisher ha una corrispondenza nel database [if TP\_OK and PP\_OK] 2. Il publisher non ha una corrispondenza nel database   [if TP\_OK and PP\_OK] |

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: AnnoGioco  Formato: ^(195[8-9] | 19[5-9]\d | 20[0-1]\d | 202[0-1])$ | |
| **AnnoEsistente[AE]** | 1. L’anno ha una corrispondenza nel database [if TP\_OK and PP\_OK] 2. L’anno non ha una corrispondenza nel database   [if TP\_OK and PP\_OK] |

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: DescrizioneGioco  Formato: .\* | |
| **DescrizioneGioco[DG]** | 1. La descrizione non è stata scritta[DG\_OK] 2. La descrizione è stata scritta[DG\_OK] |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Codice | Combinazione | Esito |
| TC\_2.7\_1 | TP1 | Errore |
| TC\_2.7\_2 | TP2.PP1 | Errore |
| TC\_2.7\_3 | TP2.PP2.TE1.PE1.AE1.DG1 | Errore |
| TC\_2.7\_4 | TP2.PP2.TE2.PE1.AE1.DG1 | Successo |
| TC\_2.7\_5 | TP2.PP2.TE1.PE2.AE1.DG1 | Successo |
| TC\_2.7\_6 | TP2.PP2.TE1.PE1.AE2.DG1 | Successo |
| TC\_2.7\_7 | TP2.PP2.TE2.PE2.AE2.DG1 | Successo |
| TC\_2.7\_8 | TP2.PP2.TE2.PE1.AE2.DG1 | Successo |
| TC\_2.7\_9 | TP2.PP2.TE1.PE2.AE2.DG1 | Successo |
| TC\_2.7\_10 | TP2.PP2.TE2.PE2.AE1.DG1 | Successo |

L’utente vuole aggiungere il gioco ‘DOOM’, pubblicato da ‘id Software’ nel 1993. Tuttavia si confonde con il reboot omonimo del 2016 prima di correggersi.

**TITOLO GIOCO NON PRESENTE**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGame |
| Test Case ID | TC\_2.7\_1 |
| Condizione di Entrata | L’utente ha una sessione attiva |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente clicca sul tasto ‘Aggiungi Gioco’ da una pagina fornita di header 2. L’utente inserisce publisher (‘id Software’), genere, punteggio, anno e descrizione 3. Il sito comunica all’utente che è necessario inserire il titolo del gioco |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGame |
| Test Case ID | TC\_2.7\_1 |
| Percorso Test |  |
| Input | Titolo vuoto, publisher ‘id Software’, genere valido, punteggio valido, anno valido, descrizione presente (o no) |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che è necessario inserire il titolo del gioco |
| Log | Il sito mostra il messaggio ‘Inserire il titolo del gioco’ e il gioco non viene aggiunto al database |

**TITOLO GIOCO PRESENTE, PUBLISHER NON PRESENTE**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGame |
| Test Case ID | TC\_2.7\_2 |
| Condizione di Entrata | L’utente ha una sessione attiva |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente clicca sul tasto ‘Aggiungi Gioco’ da una pagina fornita di header 2. L’utente inserisce titolo (‘DOOM’), genere, punteggio, anno e descrizione 3. Il sito comunica all’utente che è necessario inserire il publisher del gioco |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGame |
| Test Case ID | TC\_2.7\_2 |
| Percorso Test |  |
| Input | Titolo ‘DOOM’, publisher non presente, genere valido, punteggio valido, anno valido, descrizione presente (o no) |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che è necessario inserire il publisher |
| Log | Il sito mostra il messaggio ‘Inserire un publisher’ e il gioco non viene aggiunto al database |

**TITOLO GIOCO PRESENTE, PUBLISHER PRESENTE, GIOCO DUPLICATO**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGame |
| Test Case ID | TC\_2.7\_3 |
| Condizione di Entrata | L’utente ha una sessione attiva |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente clicca sul tasto ‘Aggiungi Gioco’ da una pagina fornita di header 2. L’utente inserisce titolo (‘DOOM’), il publisher (‘id Software’), genere, punteggio, anno (2016) e descrizione 3. Il sito comunica all’utente che il gioco è già presente nel database |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGame |
| Test Case ID | TC\_2.7\_6 |
| Percorso Test |  |
| Input | Titolo ‘DOOM’, publisher ‘id Software’, genere valido, punteggio valido, anno 2016, descrizione presente (o no) |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che il gioco è già presente nel database |
| Log | Il sito mostra il messaggio ‘Il gioco è già presente!’ e il gioco non viene aggiunto al database |

**TITOLO GIOCO PRESENTE, PUBLISHER PRESENTE, GIOCO NON DUPLICATO**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGame |
| Test Case ID | TC\_2.7\_10 |
| Condizione di Entrata | L’utente ha una sessione attiva |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente clicca sul tasto ‘Aggiungi Gioco’ da una pagina fornita di header 2. L’utente inserisce titolo (‘DOOM’), il publisher (‘id Software’), genere, punteggio, anno (1993) e descrizione 3. Il sito comunica all’utente che il gioco è stato correttamente aggiunto e lo reindirizza al catalogo |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AddGame |
| Test Case ID | TC\_2.7\_7 |
| Percorso Test |  |
| Input | Titolo ‘DOOM’, publisher ‘id Software’, genere valido, punteggio valido, anno 1993, descrizione presente (o no) |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che il gioco è stato correttamente aggiunto e lo reindirizza al catalogo |
| Log | Il sito mostra il messaggio ‘Gioco aggiunto!’ e l’utente viene reindirizzato al catalogo |

## **2.8 RequestGame**

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: TitoloGioco  Formato: .+ | |
| **TitoloPresente[TP]** | 1. Titolo non presente[error] 2. Titolo presente[SA\_OK] |

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: PublisherGioco  Formato: .+ | |
| **PublisherPresente[PP]** | 1. Publisher non presente[error] 2. Publisher presente[PP\_OK] |

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: Fonte  Formato: /^(http:\/\/www\.|https:\/\/www\.|http:\/\/|https:\/\/)?[a-z0-9]+([\-\.]{1}[a-z0-9]+)\*\.[a-z]{2,5}(:[0-9]{1,5})?(\/.\*)?$/gm; | |
| **FonteValida[FV]** | 1. La fonte non rispetta il formato[error] 2. La fonte rispetta il formato [GE\_OK] |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Codice | Combinazione | Esito |
| TC\_2.8\_1 | TP1 | Errore |
| TC\_2.8\_2 | TP2.PP1 | Errore |
| TC\_2.8\_3 | TP2.PP2.FV1 | Errore |
| TC\_2.8\_4 | TP2.PP2. FV2 | Successo |

L’utente vuole richiedere l’aggiunta del gioco ‘Hylics’, pubblicato da Mason Lindroth nel 2015, con fonte la pagina Wikipedia relativa al gioco.

**TITOLO GIOCO NON PRESENTE**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_RequestGame |
| Test Case ID | TC\_2.8\_1 |
| Condizione di Entrata | L’utente ha una sessione attiva |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente clicca sul tasto ‘Aggiungi Gioco’ da una pagina fornita di header 2. L’utente inserisce publisher (‘Mason Lindroth’), anno e fonte 3. Il sito comunica all’utente che è necessario inserire il titolo del gioco |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_RequestGame |
| Test Case ID | TC\_2.8\_1 |
| Percorso Test |  |
| Input | Titolo vuoto, publisher ‘Mason Lindroth’, anno valido (2015), fonte valida (‘https://en.wikipedia.org/wiki/Hylics\_(video\_game)’) |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che è necessario inserire il titolo del gioco |
| Log | Il sito mostra il messaggio ‘Inserire il titolo del gioco’ e la richiesta non viene inviata. |

**TITOLO GIOCO PRESENTE, PUBLISHER NON PRESENTE**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_RequestGame |
| Test Case ID | TC\_2.8\_2 |
| Condizione di Entrata | L’utente ha una sessione attiva |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente clicca sul tasto ‘Aggiungi Gioco’ da una pagina fornita di header 2. L’utente inserisce titolo (‘DOOM’), genere, punteggio, anno e descrizione 3. Il sito comunica all’utente che è necessario inserire il publisher del gioco |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_RequestGame |
| Test Case ID | TC\_2.8\_2 |
| Percorso Test |  |
| Input | Titolo ‘Hylics’, publisher non presente, anno valido (2015), fonte valida (https://en.wikipedia.org/wiki/Hylics\_(video\_game)) |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che è necessario inserire il publisher |
| Log | Il sito mostra il messaggio ‘Inserire un publisher’ e la richiesta non viene inviata. |

**TITOLO GIOCO PRESENTE, PUBLISHER PRESENTE, FONTE NON VALIDA**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_RequestGame |
| Test Case ID | TC\_2.8\_3 |
| Condizione di Entrata | L’utente ha una sessione attiva |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente clicca sul tasto ‘Aggiungi Gioco’ da una pagina fornita di header 2. L’utente inserisce titolo (‘Hylics’), il publisher (‘Mason Lindroth’), anno (2015) 3. Il sito comunica all’utente che è necessario inserire una fonte valida |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_RequestGame |
| Test Case ID | TC\_2.8\_3 |
| Percorso Test |  |
| Input | Titolo ‘Hylics’, publisher ‘Mason Lindroth’, anno 2015, fonte assente o non prevista dal formato |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che è necessario inserire una fonte valida |
| Log | Il sito mostra il messaggio ‘Inserire una fonte valida!’ e la richiesta non viene inviata. |

**TITOLO GIOCO PRESENTE, PUBLISHER PRESENTE, FONTE VALIDA**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_RequestGame |
| Test Case ID | TC\_2.8\_4 |
| Condizione di Entrata | L’utente ha una sessione attiva |
| Flusso di Eventi | 1. L’utente clicca sul tasto ‘Aggiungi Gioco’ da una pagina fornita di header 2. L’utente inserisce titolo (‘Hylics’), il publisher (‘Mason Lindroth’), anno (2015) e fonte valida (https://en.wikipedia.org/wiki/Hylics\_(video\_game)) 3. Il sito comunica all’utente che la richista è stata inviata e lo riporta alla Homepage |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_RequestGame |
| Test Case ID | TC\_2.8\_4 |
| Percorso Test |  |
| Input | Titolo ‘Hylcis’, publisher ‘Mason Lindroth’, anno 2015, fonte valida (https://en.wikipedia.org/wiki/Hylics\_(video\_game)) |
| Oracolo | Il sito comunica all’utente che la richista è stata inviata e lo riporta alla Homepage |
| Log | Il sito mostra il messaggio ‘Richiesta inviata: Essa sarà valutata da un gestore del catalogo’ e l’utente viene riportato alla Homepage |

## **2.9 AcceptGame**

|  |  |
| --- | --- |
| Parametro: ValutazioneRichiesta  Formato: [Accetta | Rifiuta] | |
| **ValutazioneRichiesta[VR]** | 1. La richiesta viene rifiutata[error] 2. La richiesta viene accettata[VR\_OK] |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Codice | Combinazione | Esito |
| TC\_2.9\_1 | VR1 | Errore |
| TC\_2.9\_2 | VR2 | Successo |

**LA RICHIESTA VIENE RIFIUTATA**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AcceptGame |
| Test Case ID | TC\_2.9\_1 |
| Condizione di Entrata | L’amministratore del catalogo ha una sessione attiva e si trova sulla pagina delle richieste |
| Flusso di Eventi | 1. Il gestore del catalogo clicca sul tasto ‘Rifiuta Richiesta’ 2. Il gestore del catalogo conferma la sua scelta 3. Il gioco richiesto non viene aggiunto al catalogo e viene rimosso dalla lista delle richieste |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AcceptGame |
| Test Case ID | TC\_2.9\_1 |
| Percorso Test |  |
| Input | Valutazione Richiesta (Rifiuta) |
| Oracolo | Il gioco richiesto non viene aggiunto al catalogo e viene rimosso dalla lista delle richieste |
| Log | Il sito non aggiunge il gioco al database e ricarica la pagina delle richieste, stavolta priva della richiesta appena rifiutata |

**LA RICHIESTA VIENE ACETTATA**

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AcceptGame |
| Test Case ID | TC\_2.9\_2 |
| Condizione di Entrata | L’amministratore del catalogo ha una sessione attiva e si trova sulla pagina delle richieste |
| Flusso di Eventi | 1. Il gestore del catalogo clicca sul tasto ‘Accetta Richiesta’ 2. Il gestore del catalogo conferma la sua scelta 3. Il gioco richiesto viene aggiunto al catalogo e viene rimosso dalla lista delle richieste |
| Condizione di Uscita | - |

|  |  |
| --- | --- |
| Test Case Name | Test\_AcceptGame |
| Test Case ID | TC\_2.9\_2 |
| Percorso Test |  |
| Input | Valutazione Richiesta (Accetta) |
| Oracolo | Il gioco richiesto viene aggiunto al catalogo e viene rimosso dalla lista delle richieste |
| Log | Il sito aggiunge il gioco al database e ricarica la pagina delle richieste, stavolta priva della richiesta appena rifiutata |