

Sovellustason testaus:

Aloitetaan ohjelma. Valikko musiikki soi. Painetaan "pistelistaa". Pistelista avautuu ja sisältää kaiken, minkä pitäisikin sisältää. Kun pistelistaikkuna on auki, se on aina valikkoikkunan päällä (kokeiltiin). Kun pistelistaikkuna on aktiivinen, valikkoikkunan nappeja ei voi painaa. Painetaan sulje pistelistanappulaa. Pistelista sulkeutuu ja valikon nappulat ovat taas toiminnassa. Sulje peli -nappi toimii odotetusti.

Painetaan aloita peli -nappulaa. Valikkomusiikki pysähtyy ja ohjelma soittaa aloita peli -ääniefektin. Peli-ikkuna sisältää kaikki tarvittavat komponentit. Peli-ikkunan close-button toimii. Painetaan ok-nappulaa. Ohjelma päivittää peli-ikkunan odotetusti ja aika lähtee käyntiin. Myös pelimusiikki alkaa. Annetaan ajan kulua. Kun aika menee umpeen, peli-ikkunaan annetaan vihje. Odotetaan toiset 15 sekuntia. Peli ilmoittaa häviöstä häviöikkunan kautta. Pisteitä on kerääntynyt nolla. Peli myös pysäytti pelimusiikin ja soitti häviöääniefektin.

Aloitetaan peli ja painetaan ok-nappulaa kolme kertaa peräkkäin. Peli jälleen ilmoittaa häviöstä. Pelimusiikki ja taustakuva olivat eri kun viime kerralla. Musiikin ja taustakuvan arpominen siis toimii.

Aloitetaan peli ja painetaan ok-nappulaa kaksi kertaa (ensimmäinen siis aloittaa pelin). Peli antaa odotetusti vihjeen. Annetaan oikea vastaus. Peli hyväksyy sen ja antaa seuraavan kysymyksen. Annetaan jälleen väärä vastaus. Peli antaa taas vihjeen. Peli siis ymmärtää resetoita yritysten määrän oikean vastauksen jälkeen. Pelataan peli loppuun. Peli onnistuu vaihtamaan vaikeustasoa kahdennentoista ja viidenkymmenen kahdeksannen kysymyksen kohdalla. Pelataan loppuun (ilman väärä vastauksia). Voittoikkuna aukeaa odotetusti. Pisteitä kertynyt 528 (eli siis max pisteet miinus ne kaksi pistettä, jotka menetettiin alussa väärin vastauksien takia), eli ohjelma ymmärtää antaa niistä kysymyksistä vähemmän pisteitä, joihin tarvittiin vihjettä. Voittoääniefekti soi myös ja pelimusiikki pysähtyi.

Voittoikkuna sisältää tekstikentän, niin kuin sen kuuluukin, koska tulos on tarpeeksi hyvä. Voittoikkuna on koko ajan peli-ikkunan päällä, eikä peli-ikkunan nappeja voi painaa. Annetaan kentälle tyhjä nimi. Nimi ei tallennu pistelistaan. Ei-tyhjän nimimerkin lisääminen kumminkin onnistuu pistelistaan (testattu aikaisemmin). Painetaan lopetapeli -nappulaa. Peli palautuu odotetusti valikkoikkunaan. Kun palataan valikkoon, valikkomusiikki lähtee uudestaan käyntiin.

Olen onnistunut myös testaamaan lähes kaikki käyttöliittymän toiminnot JUnit-testeillä. Ne myös menevät läpi. Musiikintestausta en onnistunut lainkaan testaamaan JUnit-testeillä, mutta sovellustason testauksessa ne tuntuivat toimivan.

Virheellisien arvojen syöttäminen peliin ei pitäisi olla edes mahdollista.