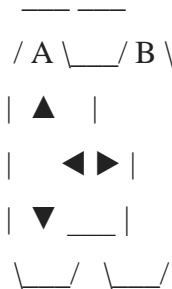


Test Scenario Untuk Remote Control



Nama : Tua Roy Situmorang (tuaroisitumorang@gmail.com)



1. Use Case : Tombol A

Basic Path : Tombol A berfungsi menembakkan peluru tunggal jika ditekan 1x dan menembakkan banyak peluru (rapid fire) jika ditahan.

Alternatif Path :

✓ Alternatif Path 1 :

Jika tombol A ditekan 2x maka menembakkan peluru dengan jumlah 2, jika 3x jumlah peluru 3 dan seterusnya.

✓ Alternatif Path 2 :

Tidak akan mengeluarkan peluru jika tombol A dilepaskan dari tekanan.

✓ Alternatif Path 3 :

Tidak akan mengeluarkan peluru ketika tiba-tiba dilepas waktu tombol ditahan.

Scenario Test Case :

Skenario ID	Nama Skenario	Expected Result
STC-1.1	Tombol A mengeluarkan peluru tunggal untuk 1x dan banyak untuk dtahan	Menembakkan peluru tunggal ketika ditekan 1x dan peluru banyak ketika ditahan
STC-1.2	Mengeluarkan peluru sesuai jumlah tekanan	Mengeluarkan peluru sesuai jumlah tekanan baik 1x, 2x, 3x dan seterusnya
STC-1.3	Tidak mengeluarkan peluru ketika dilepas dari tekanan	Tidak mengeluarkan peluru ketika tombol A dilepaskan dari tekanan baik 1x, 2x maupun seterusnya
STC-1.4	Tidak mengeluarkan peluru ketika dilepas dari tombol yang ditahan	Tidak mengeluarkan peluru ketika dilepas dari tombol yang ditahan

2. Use Case : Tombol B

Basic Path : B berfungsi melontarkan roket jika ditekan 1x dan tidak menembakkan roket tambahan jika ditahan

Alternatif Path :

✓ Alternatif Path 1 :

Tidak akan menembakkan roket jika tombol B dilepaskan dari tekanan.

✓ Alternatif Path 2 :

Tidak akan menembakkan roket ketika dilepas waktu tombol ditahan.

Scenario Test Case :

Skenario ID	Nama Skenario	Expected Result
STC-2.1	Ditekan 1x melontarkan roket, ditahan tidak melontarkan	Menembakkan roket ketika ditekan 1x dan tidak menembakka tambahan ketika ditahan
STC-2.2	Dilepas dari tekanan : tidak melontarkan roket	Tidak melontarkan roket
STC-2.3	Dilepas ketika ditahan : tidak menembakkan roket	Tidak menembakkan roket

3. Use Case : Tombol ▲ ▼

Basic Path : Merotasikan penembak terhadap sumbu horizontal dan dapat ditahan

Alternatif Path :

✓ Alternatif Path 1 :

Mengeluarkan peluru tunggal horizontal ke atas ketika tombol ▲ ditekan satu kali.

✓ Alternatif Path 2 :

Mengeluarkan peluru tunggal horizontal ke atas ketika tombol ▼ ditekan satu kali.

✓ Alternatif Path 3 :

Tidak merotasikan penembak dari sumbu horizontal jika tombol dilepas.

Scenario Test Case :

Skenario ID	Nama Skenario	Expected Result
STC-3.1	Tombol ▲ ▼ ditekan dan ditahan	Merotasikan penembak terhadap sumbu horizontal
STC-3.2	Tombol ▲ ditekan dan ditahan satu kali	Mengeluarkan peluru tunggal horizontal ke atas
STC-3.3	Tombol ▲ ▼ dilepas	Tidak merotasikan penembak dari sumbu horizontal

4. Use Case : Tombol ◀ ▶

Basic Path : Merotasikan penembak terhadap sumbu vertikal dan dapat ditahan

Alternatif Path :

✓ Alternatif Path 1 :

Tembakan dirotasikan secara vertikal kekanan sebanyak satu kali jika Menekan tombol ▶ tidak ditahan.

✓ Alternatif Path 2 :

Tembakan dirotasikan secara vertikal kekanan sebanyak satu kali jika Menekan tombol ▶ ditahan.

✓ Alternatif Path 3 :

Tembakan dirotasikan secara vertikal kekanan sebanyak satu kali jika Menekan tombol ◀ tidak ditahan .

✓ Alternatif Path 4 :

Tembakan dirotasikan secara vertikal kekanan sebanyak satu kali jika Menekan tombol ◀ ditahan.

Scenario Test Case :

Skenario ID	Nama Skenario	Expected Result
STC-4.1	Tombol ◀ ▶	Merotasikan penembak terhadap sumbu vertikal dan dapat ditahan
STC-4.2	Menekan tombol ▶ tidak ditahan	Tembakan dirotasikan secara vertikal kekanan sebanyak satu kali
STC-4.3	Menekan tombol ▶ ditahan	Tembakan dirotasikan vertikal ke kanan selama tombol ditahan
STC-4.4	Menekan tombol ◀ tidak ditahan	Tembakan dirotasikan secara vertikal ke kiri sebanyak satu kali
STC-4.5	Menekan tombol ▶ ditahan	Tembakan dirotasikan vertikal ke kanan selama tombol ditahan

5. Use Case : Tombol A & B

Basic Path : Tidak berfungsi saat salah satu dari ▲ ▼ ◀ ▶ sedang ditekan atau ditahan

Alternatif Path :

✓ Alternatif Path 1 :

Menekan tombol A saat sedang menekan salah satu tombol panah dan tidak memberikan efek apapun selain reaksi menekan tombol panah yang semula

.

✓ Alternatif Path 2 :

Menekan tombol B saat sedang menekan salah satu tombol panah dan tidak memberikan efek apapun selain reaksi menekan tombol panah yang semula

Scenario Test Case :

Skenario ID	Nama Skenario	Expected Result
STC-5.1	Tombol A & B	Tidak berfungsi saat salah satu dari ▲ ▼ ◀ ▶ sedang ditekan atau ditahan
STC-5.2	Menekan tombol A saat sedang menekan salah satu tombol panah	Tidak memberikan efek apapun selain reaksi menekan tombol panah yang semula
STC-5.3	menekan tombol B saat sedang menekan salah satu tombol panah	Tidak memberikan efek apapun selain reaksi menekan tombol panah yang semula

6. Use Case : Tombol A & B

Basic Path : Dapat ditekan pada waktu yang bersamaan, dengan batasan masing2 tombol di atas tetap berlaku

Alternatif Path :

✓ Alternatif Path 1 :

Menekan A dan B secara bersamaan tidak ditahan dan menembakkan peluru dan roket secara bersamaan satu kali.

✓ Alternatif Path 2 :

Menekan A dan B secara bersamaan ditahan dan menembakkan banyak peluru dan roket secara bersamaan

Scenario Test Case :

Skenario ID	Nama Skenario	Expected Result
STC-6.1	Tombol A & B	Dapat ditekan pada waktu yang bersamaan, dengan batasan masing2 tombol di atas tetap berlaku
STC-6.2	Menekan A dan B secara bersamaan tidak ditahan	Menembakkan peluru dan roket secara bersamaan satu kali
STC-6.3	Menekan A dan B secara bersamaan ditahan	Menembakkan banyak peluru dan roket secara bersamaan