

ВВЕДЕНИЕ

Будет проводиться по большей части тестирование документации, т.е. соответствия системы заявленным функциональным и нефункциональным требованиям. Выбор тестирования документации обеспечен тем, что будет проводиться перекрёстное тестирование проектов: я буду тестировать проект моего напарника, а он — мой.

ОБЪЕКТ ТЕСТИРОВАНИЯ

“Многопользовательская змейка” - это Windows – приложение, которое представляет собой игру — аналог классической змейки, с возможностью управления едой вторым игроком.

Атрибуты качества:

- Корректная работа на разных версиях ОС Windows
 - Приложение должно работать на всех версиях Windows, начиная с версии XP.
- Простота интерфейса
 - Приложение должно иметь простой и понятный интерфейс с быстрым доступом к основным функциям.

РИСКИ

Практически все риски проекта связаны с соединением с сервером и с доступом к нему.

- Разрыв соединения с сервером

АСПЕКТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

После запуска отображается главное окно приложения.

- Тестирование основного функционала
 - Возможность установить соединение в роли клиента или сервера
 - Возможность управлять объектом в игре (змейкой или едой)
 - Возможность выбора опций (размер поля, стенки и т.д.).
- Производительность
 - Каждое окно приложения отображается меньше чем за секунду.
- Интерфейс
 - Интерфейс синтаксически корректен

ПОДХОДЫ К ТЕСТИРОВАНИЮ

- Для проверки корректности работы системы необходимо использовать ПК с ОС Windows версии XP или выше.

ТЕСТОВЫЕ СЦЕНАРИИ

ID	1
Назначение	Тестирование установления соединения
Сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Заходим в приложение 2. Нажимаем кнопку «соединение» 3. Выбираем режим соединения — клиент или сервер. 4. Для режима «клиент» вводим адрес сервера. 5. Нажимаем «соединиться»
Ожидаемый результат	При нажатии клавиши «пробел» на сервере игра начнется.

ID	2
Назначение	Тестирование процесса игры
Сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Заходим в приложение, устанавливаем соединение. 2. Игрок, установивший соединение в режиме сервера, нажимает «пробел»
Ожидаемый результат	<ol style="list-style-type: none"> 1. Змейка начинает движение, игрок-сервер управляет змейкой клавишами со стрелками. 2. Игрок-клиент управляет едой клавишами «w» «a» «s» «d» 3. При встрече с едой, длина змейки возрастает на 1 блок. 4. При столкновении змейки с стенкой, змейка перестает двигаться, игрок управляющий змейкой получает сообщение о проигрыше, второй — о выигрыше. 5. При превышении змейкой определенной длины, игрок управляющий змейкой получает сообщение о выигрыше, второй — о проигрыше.

ID	3
Назначение	Тестирование выбора опций.
Сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Заходим в приложение 2. Устанавливаем соединение 3. Нажимаем кнопку «опции» 4. Производим изменение опций, нажимаем «ОК»
Ожидаемый результат	Отображение на игровом поле стенок либо изменение размеров поля.

ID	4
Назначение	Тестирование производительности
Сценарий	1. Заходим в приложение 2. Совершаем необходимые действия
Ожидаемый результат	Приложение работает корректно, каждое новое окно отображается менее, чем за 1 с.

ID	5
Назначение	Тестирование корректной работы на разных версиях ОС
Сценарий	1. Устанавливаем приложение на любой ПК с OS Windows XP и выше 2. Запускаем приложение 3. Осуществляем работу в нем
Ожидаемый результат	Все элементы окна корректно отображаются, приложение работает корректно.

ВЫВОДЫ

В проекте на данный момент реализованы все нефункциональные требования и частично реализованы функциональные требования. Данный проект соответствует всем вышеперечисленным атрибутам качества. В скором времени система будет готова к использованию в полной мере реальными пользователями.