

Systemtest

TextureSync

TODO → Testergebnisse darin vermerken.

Version	1.1.0
Datum	10.06.19
Autor	Hendrik Schutter, Lukas Fürderer, Robin Willmann, Jannik Seiler
Projektmitglieder	Hendrik Schutter, Lukas Fürderer, Robin Willmann, Jannik Seiler

Inhaltsverzeichnis

1 Testumgebung.....	3
2 Testdefinition mit Ergebnis.....	4
3 Changelog.....	7

1 Testumgebung

Die Musskriterien wie auch die implementierten Wunschkriterien aus dem Pflichtenheft werden einzeln getestet. Dabei werden auf Randbedingungen wie auch auf Fehlerfälle besonders geachtet. Mittels Black-Box-Tests wird dabei der Output der kompletten Software verifiziert.

2 Testdefinition mit Ergebnis

Nummer	Titel	Erklärung	Ergebnis
ST#1	Anzahl	Es sind schon 999 Texturen ins System eingefügt. Die 1000. Textur wird hinzugefügt. Bei der nächsten Suchanfrage mit passenden Kriterien wird diese angezeigt.	
ST#2	Bildformat	Texturen mit den Bildformaten JPEG und PNG können ins System eingefügt werden. Bei der nächsten Suchanfrage mit passenden Kriterien werden diese in der 2D- und 3D-Preview korrekt angezeigt.	
ST#3	Metadaten	Eine Textur blue_water.png (512px x 1024px) wird hinzugefügt. Das System erfasst automatisch die Metadaten über Name, Einstelldatum und Auflösung. Tags des Nutzers werden mit diesen Metadaten und dem Bild vom Server gespeichert.	
ST#4	Tags	Beim Hinzufügen einer Textur wird ein 32 Zeichen langer Name als Tag angegeben. Dieser wird akzeptiert und korrekt verwaltet.	
ST#5	Tags	Beim Hinzufügen einer Textur wird ein Name eingegeben, der nur aus 1 Zeichen besteht. Dieser wird akzeptiert und korrekt verwaltet.	
ST#6	Tags	Beim Hinzufügen einer Textur wird versucht ein Name eingegeben, der aus 0 Zeichen besteht. Dieser wird nicht akzeptiert.	

ST#7	Filter	Bei einer Suchanfrage mit dem Kriterium eines Tags werden alle Texturen welchen diesen Tag haben angezeigt.	
ST#8	Filter	Bei einer Suchanfrage mit dem Kriterium eines negierten Tags werden alle Texturen, welche diesen Tag nicht haben angezeigt.	
ST#9	Filter	Bei einer Suchanfrage mit dem Kriterium einer Mindestauflösung werden alle Texturen, welche diese Mindestauflösung haben angezeigt.	
ST#10	Filter	Bei einer Suchanfrage mit dem Kriterium einer Maximalauflösung werden alle Texturen, welche diese Maximalauflösung haben angezeigt.	
ST#11	Filter	Bei einer Suchanfrage mit dem Kriterium eines Namen werden alle Texturen, welche diesen Namen enthalten angezeigt.	
ST#12	Synchronisation	Es wird eine Textur hinzugefügt. Alle Nutzer können bei der nächsten Suchanfrage diese angezeigt bekommen.	
ST#13	Synchronisation	Es wird eine Textur entfernt. Alle Nutzer können bei der nächsten Suchanfrage diese nicht mehr angezeigt bekommen.	
ST#14	Synchronisation	Es wird bei einer Textur ein Tag hinzugefügt. Alle Nutzer können bei der nächsten Suchanfrage diesen Tag angezeigt bekommen.	
ST#15	Synchronisation	Es wird bei einer Textur ein Tag entfernt. Alle Nutzer können bei der nächsten Suchanfrage diese Textur nicht mehr mit diesem Tag angezeigt bekommen.	
ST#16	Export	Es kann eine Textur auf dem lokalen Dateisystem abgespeichert werden.	

ST#17	Atomarer Upload	Während eine neue Textur hochgeladen wird, kommt es zu einem Netzwerkausfall des Clients. Die „halbe“ Textur wird vom Server verworfen.	
ST#18	3D-Ansicht	Bei der Auswahl einer Textur wird eine 3D-Preview angezeigt.	
ST#19	Installation	Der Server kann über ein Shell-Skript installiert und in Betrieb genommen werden.	
ST#20	Installation	Der Client kann über ein Shell-Skript installiert werden.	
ST#21	Update durch Paketverwaltung	Die Software kann über eine Paketverwaltung (apt) installiert und aktualisiert werden.	
ST#22	Backup	Das Daten-Verzeichnis des Servers kann durch Kopieren gesichert werden.	
ST#23	Backup	Der Server ist gestoppt. Das Daten-Verzeichnis des Servers kann mit einer Sicherung ersetzt werden. Danach kann der Server wieder gestartet werden.	
ST#24	Automatische Konfiguration	Server und Client waren noch nie verbunden. Der Client findet automatisch innerhalb von 30 Sekunden den Server.	

3 Changelog

Version	Änderung
1.0.0	-
1.1.0	Testdefinition hinzugefügt