

Modultest

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.....	6

1 Testumgebung

Teile der Server- bzw. Client-Software werden nach dem Entwickeln einzeln getestet. Als Testwerkzeuge dienen eigens geschriebene Test-Anwendungen, welche die Module ansprechen und deren Ergebnisse darstellen. Da die Tests direkt am Source-Code in der IDE vorgenommen werden wird mittels White-Box Verfahren getestet.

2 Testdefinition mit Ergebnis

Nummer	Titel	Erklärung	Ergebnis
MT#1	Client: Textur auswählen	Eine Textur wird ausgewählt (Klick auf 2D-Preview) und es wird eine 3D-Preview mit den Metadaten am rechten Rand der UI angezeigt.	
MT#2	Client: Steuerelemente der Suche	Die Mindestauflösung, Einstelldatum und mehrere Tags lassen sich einstellen. Die Reihenfolge ist nicht relevant.	
MT#3	Client: Validierung Name	Der Name der Textur wird nur akzeptiert, wenn er den Regeln aus der UI-Feindesign entspricht.	
MT#4	Client: Textur importieren	Es kann über ein File-Chooser eine Datei auf dem Dateisystem ausgewählt werden.	
MT#5	Client: Textur exportieren	Eine Datei kann lokal auf dem Client-Rechner abgespeichert werden.	
MT#6	Client: Einfügedatum	Der Client erfasst das korrekte Datum an dem die neue Textur eingefügt wird.	
MT#7	Client: Metadaten automatisch erkennen	Der Client ermittelt automatisch die Auflösung einer Textur.	
MT#8	Server: Metadaten abspeichern	Neue oder veränderte Metadaten werden persistent als Datei abgespeichert.	
MT#9	Server: Metadaten lesen	Zuvor gespeicherte Metadaten können korrekt eingelesen werden.	
MT#10	Server: Suchanfrage verarbeiten	Die Suche wird wie im Such-Feindesign beschrieben korrekt bearbeitet.	

MT#11	Server: Textur lokal abspeichern	Der Server speichert eine Textur lokal ab.	
MT#12	Server: Daten übertragen	Read-Back Test mit Dummy Daten.	
MT#13	Server: Hashing	Berechnete Hash-Werte sind korrekt.	

3 Changelog

Version	Änderung
1.0.0	-
1.1.0	Testdefinition hinzufügt