

Akzeptanztest

TextureSync

TODO → Testergebnisse darin vermerken

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

Inhaltsverzeichnis

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

1 Testumgebung

Als Testumgebung gilt hier wie im Lastenheft angegeben Ubuntu 18.04 (x64) für die Server- wie auch für die Client-Software. Die funktionalen wie auch nicht-funktionalen Anforderungen werden getrennt voneinander getestet. Die User-Stories werden von Endbenutzern durchgeführt.

2 Testdefinition mit Ergebnis

Nummer	Titel	Erklärung	Ergebnis
AT#1	Texturen hinzufügen	Jeder Nutzer ist in der Lage neue Texturen in die Sammlung aufzunehmen und auf den Server zu laden. Bei doppelten Namen schlägt das Hinzufügen fehl und informiert den Nutzer. Zum Hinzufügen wählt der Nutzer eine Texturdatei aus, die auf dem Computer des Nutzers abgespeichert ist.	
AT#2	Tags verwalten	Jeder Nutzer kann Tags zu beliebigen Texturen der Sammlung hinzufügen oder löschen.	
AT#3	Metadaten speichern	Jede Textur in der Sammlung hat einen eindeutigen Namen, ein Einpflegedatum, eine Auflösung und kein, ein oder mehrere Tags.	
AT#4	Filter	Die Sammlung aller Texturen lässt sich zur besseren Übersicht nach Metadaten filtern. Mögliche Filterkriterien sind: <ul style="list-style-type: none">• das Vorhandensein von Tags• das Nichtvorhandensein von Tags• Mindestauflösung• Maximalauflösung• Filtern nach Einstelldatum• Namen	
AT#5	Synchronisation	Alle in die Sammlung aufgenommenen Texturen sowie deren Metadaten sind für alle anderen Nutzer sichtbar.	

AT#6	Texturen extrahieren	Jeder Nutzer kann beliebige Texturen aus der Sammlung extrahieren und in seinem lokalen Dateisystem abspeichern.	
AT#7	Detailansicht	Jeder Nutzer kann von beliebigen Texturen eine 3D-Vorschau anzeigen lassen und die gesetzten Metadaten einsehen.	
AT#8	Darstellung	Bei der Nutzung des Filters werden alle passenden Texturen mit einer Vorschau angezeigt.	
AT#9	Anzahl von Clients	Es können mindestens 10 Clients gleichzeitig aktiv sein.	
AT#10	Anzeigen von Änderungen	Neue Texturen oder geänderte Tags werden nach dem Hochladen bei einer neuen Suchanfrage angezeigt.	
AT#11	Defekte Daten	Wenn es beim Übertragen von Texturen auf den Server zu einem Fehler kommt wird die Textur nicht in das System übernommen und der Benutzer wird gewarnt.	
AT#12	Konfiguration, Server	Die Server-Software kann auf einem Ubuntu 18.04 (x64) ausführbar gemacht werden.	
AT#13	Konfiguration, Client	Die Client-Software kann auf einem Ubuntu 18.04 (x64) ausführbar gemacht werden.	
AT#14	Sicherung von Daten	Alle Daten im System können durch das Kopieren eines einzelnen Ordners im Dateisystem des Servers gesichert werden. So gesicherte Daten können wiederhergestellt werden, indem sie zurückkopiert werden und danach die Server-Software neu gestartet wird. Hierbei wird vorausgesetzt, dass die Struktur beibehalten wird.	

AT#15	User-Story	Als Anwender möchte ich eine Holz-Textur finden. Ich gebe den Tag „Holz“ ein und es werden mir sofort entsprechende Texturen angezeigt.	
AT#16	User-Story	Ich will einfach neue Texturen von einem Rechner in das System einfügen. Ich kennzeichne diese mit Tags, um sie für meine Kollegen auffindbar zu machen.	
AT#17	User-Story	Wenn ich eine passende Textur gefunden habe, will ich diese auf meinem Rechner im Projekt abspeichern.	
AT#18	User-Story	Ich will beim Hinzufügen neuer Texturen nicht viele Eigenschaften, wie z.B. Auflösung, von Hand eintippen, das soll das System zum größten Teil tun.	
AT#19	User-Story	Ich möchte nur Texturen mit einer Mindestauflösung von 1024 x 1024 Pixel angezeigt bekommen.	

3 Changelog

Version	Änderung
1.0	-
1.1.0	Testdefinition hinzugefügt