

<Software Modeling & Analysis>

Drawing Program For Kid's Education

< 테스트 대응 보고서 >

Team 1.

200911388 박미관

200911391 박준모

200911412 이영준

2013/05/31

1. 요약

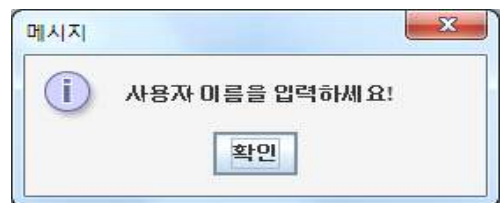
| 구분 | 요구 | 수정/보완 | 내용 |
|------------------|----|-------|--|
| TestCase(Failed) | 28 | 28 | 실패한 28개의 TC에 대한 Bug 모두 수정(Pass) |
| 보완사항 | 7 | 3 | 요청한 7개 항목 중, 3개 항목에 대해 보완이 필요한 것으로 판단하여 기능 보완 |

2. 세부 내용

A. TestCase

1) TC 203.411.401.*

| | | | |
|-------------------------|---|--|--------|
| Case1 | 203.411.401.301 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 연필로 그린다. | Failed |
| | 203.411.401.301.204 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 연필로 그리고 채점한다. | Failed |
| | 203.411.401.302 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 지우개로 지운다. | Failed |
| | 203.411.401.302.204 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 지우개로 지우고 채점한다. | Failed |
| | 203.411.401.303 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 색 채우기를 한다. | Failed |
| | 203.411.401.303.204 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 색 채우기를 하고 채점한다. | Failed |
| | 203.411.401.304.411 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 텍스트를 선택하고 아무것도 입력하지 않는다. | Failed |
| | 203.411.401.304.411.204 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 텍스트를 선택하고 아무것도 입력하지 않고 채점한다. | Failed |
| | 203.411.401.304.412 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 텍스트를 선택하고 많이 입력한다. | Failed |
| | 203.411.401.304.412.204 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 텍스트를 선택하고 많이 입력한 후 채점한다. | Failed |
| | 203.411.401.305 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 스포이드를 사용한다. | Failed |
| | 203.411.401.305.204 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 스포이드를 사용하고 채점한다. | Failed |
| | 203.411.401.306 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 직선을 그린다. | Failed |
| | 203.411.401.306.204 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 직선을 그리고 채점한다. | Failed |
| | 203.411.401.307.131 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 채우기를 선택하고 원을 그린다. | Failed |
| | 203.411.401.307.131.204 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 채우기를 선택하고 원을 그린 후 채점한다. | Failed |
| | 203.411.401.307.132 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 채우기를 선택하지 않고 원을 그린다. | Failed |
| | 203.411.401.307.132.204 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 채우기를 선택하지 않고 원을 그린 후 채점한다. | Failed |
| | 203.411.401.308.131 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 채우기를 선택하고 네모를 그린다. | Failed |
| | 203.411.401.308.131.204 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 채우기를 선택하고 네모를 그린 후 채점한다. | Failed |
| 203.411.401.308.132 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 채우기를 선택하지 않고 네모를 그린다. | Failed | |
| 203.411.401.308.132.204 | 게임시작 후 이름에 아무것도 입력하지 않고 확인버튼을 누르고 채우기를 선택하지 않고 네모를 그린 후 채점한다. | Failed | |
| 문제 항목 | 게임 시작 후 이름을 입력하지 않고 확인을 누르는 경우, 게임 기능이 실행되지 않음 | | |
| 원인 분석 | 이름을 입력하지 않은 경우 게임 기능을 실행되지 않게 해주었으나, 이에 대한 예외사항이 문서에 명시되지 않았음 | | |
| 해결 방안 | 오른쪽 그림과 같은 경고 창을 화면에 출력하여 사용자가 이름을 재입력하도록 요구 및 문서에 예외 사항 명시 [수정 전] 게임시작->이름입력->미 입력시, 게임 종료 [수정 후] 게임시작->이름입력->미 입력시, 경고창 출력->이름 재입력 | | |



2) TC 203.412.401.*.204*

| | | |
|-------|---|---|
| Case2 | 203.412.401.301.204 | 게임시작 후 임의의 이름을 입력하고 확인버튼을 누르고 연필로 그리고 채점한다. |
| | 203.412.401.302.204 | 게임시작 후 임의의 이름을 입력하고 확인버튼을 누르고 지우개로 지우고 채점한다. |
| | 203.412.401.303.204 | 게임시작 후 임의의 이름을 입력하고 확인버튼을 누르고 색 채우기를 하고 채점한다. |
| 문제 항목 | 게임 시작 후 임의의 이름을 입력하고 연필/지우개/색 채우기 기능사용 후, '채점하기' 기능이 실행되지 않는 경우가 발생 | |
| 원인 분석 | 점수 파일을 로드하는 과정에서 에러를 발생시키는 코드 발견 | |
| 해결 방안 | 에러 발생 코드를 수정하여, '채점하기' 기능 정상 동작하도록 수정 | |

3) TC 203.412.401.204.402

| | | |
|-------|--|-----------------------------------|
| Case3 | 203.412.401.204.402 | 게임시작 후 임의의 이름을 입력하고 채점후 x버튼을 누른다. |
| 문제 항목 | 게임 시작 후 임의의 이름을 입력하고 채점하기 기능실행 후 "X"(닫기 버튼)을 누르면, 게임 기능 수행 시 우측에 표시되던 원본 그림의 테두리가 화면에 남아있음. | |
| 원인 분석 | 채점하기 기능 실행 후 "확인" 버튼을 눌렀을 경우에만, 정상적인 초기화가 실행 됨 | |
| 해결 방안 | <p>채점하기 기능 실행 후 창 종료시 화면 정상 초기화 하도록 수정</p> <p>[수정 전] 채점하기 -> "확인" 누를 경우, 화면 정상 초기화 -> "닫기" 누를 경우, 화면에 테두리 잔상이 남음</p> <p>[수정 후] 채점하기 -> "확인" or "닫기" 누를 경우, 화면 정상 초기화</p> | |

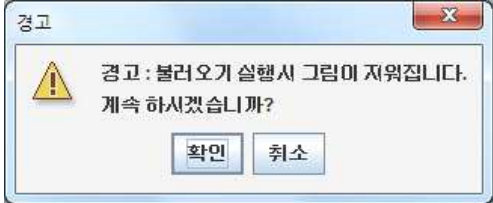
4) TC 203.412.304.412.204.304, 303.412.203.304

| | | |
|-------|--|--|
| Case3 | 203.412.304.412.204.304 | 게임시작 후 임의의 이름을 입력하고 텍스트 박스를 쓰고 채점 한 뒤 텍스트 박스를 누른다. |
| | 304.412.203.304 | 텍스트 입력 후 게임 상태에서 텍스트박스를 누른다. |
| 문제 항목 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 게임 기능 실행 후, '텍스트 삽입' 도구를 사용하여 입력했던 텍스트가 게임 기능 종료 후, '텍스트 삽입' 기능을 실행하는 경우 화면에 출력 2. 게임 기능 실행 전, '텍스트 삽입' 도구를 사용하여 입력했던 텍스트가 게임 기능 실행 후, '텍스트 삽입' 기능을 실행하는 경우 화면에 출력 | |
| 원인 분석 | 게임 기능 실행 전후에 입력했던 텍스트에 대한 초기화가 이루어지지 않음 | |
| 해결 방안 | 게임 기능 실행, 종료 시에 '텍스트 삽입' 도구를 사용하여 입력했던 텍스트가 초기화 되도록 수정 | |

B. 보완사항

- 7개의 항목 중, 4개 항목을 제외한 3개 항목(4, 5, 7번)에 대한 기능 보완

1) 불러오기, 종료 시 현재 상태를 저장할 것 인지 확인(4 번 항목)

| | |
|----------|---|
| 문제 항목 | 그림을 그리는 중에 '불러오기' 실행 시 경고 메시지 없이 화면에 있던 그림이 초기화 됨 |
| 보완 요구 사항 | 불러오기, 종료 시 현재 상태를 저장할 것 인지 확인하는 과정이 필요함 |
| 보완 사항 | <p>그림을 그리는 중에 '불러오기'를 실행하면 오른쪽 그림과 같은 확인 창을 화면에 출력하여 진행 여부를 확인 하도록 수정</p> <p>[수정 전] 그리기->불러오기->그림 초기화</p> <p>[수정 후] 그리기->불러오기->그림 초기화에 대한 확인 응답->그림 초기화</p>  |

2) 글자크기 변경(5 번 항목)

| | |
|----------|---|
| 문제 항목 | '텍스트 삽입' 도구 이용 시 글자크기를 변경할 수가 없음 |
| 보완 요구 사항 | '텍스트 삽입' 도구 이용 시 글자크기 변경이 가능해야 함 |
| 보완 사항 | '도구 굵기' 메뉴를 이용하여 글자크기가 변경 가능하도록 구현하였으나 문서에 명시하지 않았음. 이에 대한 내용을 문서에 명시함. |

3) 해당 기능을 나타내는 마우스 포인터 모양 변경(7 번 항목)

| | |
|----------|---|
| 문제 항목 | 그리기 도구 이용 시 어떤 기능이 선택되어 있는지 판별 불가 |
| 보완 요구 사항 | 마우스 포인터를 해당 기능을 나타내는 모양으로 변경하는 것이 필요함 |
| 보완 사항 | '연필 그리기', '지우기', '색 채우기', '텍스트 삽입', '스포이드', '도형 그리기' 기능에 대한 마우스 포인터의 모양을 변경함으로써 어떤 기능을 사용 중인지 쉽게 판별 가능하도록 함 |