

<Software Verification>

슈퍼맨과 함께하는 영어  
끝말잇기  
Verification

< System Test Report #2 >

Tema 4.

200911393 박현규

201010768 최정한

201111339 김민우

201211389 함진아

## T4 Testing Report

1. Test Environment
2. Specification Report
3. Category Partition Testing Report
4. Brute Force Testing Report

# 1. Test Environment

Team : Team 4

Date : 2015.05.29 ~ 2015.06.02

Environment : windows 8.1 64bit jdk 1.8 & windows 7 6bit jdk 1.8

# 2. Specification Report

- 불분명한 표현

- Stage 1000

Use Case name	Print Message	→	Use Case name	Print Message
Actor	Child		Actor	Child
Description	Parent로 부터 받은 message를 백그라운드에 출력		Description	Parent로부터 받은 Message를 GUI에 출력

- 백그라운드에 출력

Use Case name	Next Level	→	Use Case name	Next Level
Actor	Child		Actor	Child
Description	Child가 Wordtrain Game을 통해 얻은 점수가 일정 수준에 도달하면 다음 Level로 이동		Description	Exp가 50점의 배수일 때마다 Level이 증가

- 일정 수준

→ Stage 1000 v4로 업데이트 하면서 불분명한 표현에 대한 수정 마침

- 불분명한 표현

- Stage 2040

Use Case	Parent Mode	Parent Mode
Actor	User	User
Purpose	Parent Mode로 들어간다.	간다.
Overview	Parent Mode로 들어가 프로그램에 관한 것을 설정한다.	가 프로그램에 관한 것을 설정한다.
Type	Primary and Real	Primary
Cross References	System functions: R1.1, R1.3 Use Case: Parent Mode, Account	R1.1, R1.3
Pre-Requisites	N/A	N/A
Typical Courses of Events	(A): User / (S): System 1. (A) btnParentMode 클릭 2. (S) Parent.txt의 내용을 temp에 저장 3. (S) checkParentAccount()==true 확인 4. (S) checkPassword(txtPassword.getText(),temp)==true 확인 5. (S) Parent Mode GUI 생성	item temp 요청 sword 설정 여부 검사
Alternative Courses of Events	3. false면 return 후 account()	3. (S) Password를 입력하는 창을 띄움 4. (P) Password를 입력 후 확인 버튼을 누름 5. (S) Parent Mode로 입장
Exceptional Course of Events	4. 틀렸다면 상태유지	2. 등록되어 있지 않다면 바로 Account로 이동 4. 틀리면 입력한 Password가 옳지 않다는 Message 출력

- '상태유지'

→ Stage 2040 v3로 업데이트 하면서 불분명한 표현에 대한 수정 마침

● Stage 마다 다른 정의

● Stage 2030 -> Stage 2040

Use Case	Goal Setting	Goal Setting
Actor	Parent	Parent
Purpose	Child에게 일정 목표 및 보상을 설정한다.	Child에게 일정 Exp값 및 Reward를 설정한다.
Overview	Child가 Wordtrain Game을 통해 얻어야 할 일정 Exp를 설정하고 이에 따른 보상을 설정한다.	Child가 Wordtrain Game을 통해 얻어야 할 일정 Exp를 설정하고 이에 따른 Reward를 설정한다.
Type	Primary	Primary
Cross References	R2.2	R2.2
Pre-Requisites	Parent Login을 성공해야 한다.	Parent Login을 성공
Typical Courses of Events	(P) Parent / (S) System 1. (P) Goal Setting을 요청 2. (S) 이미 설정한 Goal을 보여줌 3. (S) 새로운 Goal을 설정할 것인지 의사를 물어보는 이벤트 창 출력 4. (P) Goal로 설정할 Level 혹은 Exp와, 그에 따른 보상 설정	(P) Parent / (S) System 1. (P) Goal Setting을 요청 2. (S) 현재 Goal.txt의 내용을 보여줌 3. (P) Goal로 설정할 Exp와 그에 따른 Reward 설정
Alternative Courses of Events	N/A	N/A
Exceptional Course of Events	N/A	N/A

● 의사를 물어보는 이벤트창

Use Case	Goal Setting
Actor	Parent
Purpose	Child에게 일정 목표 및 보상 설정
Overview	Child가 Wordtrain Game을 통해 얻어야 할 일정 Exp를 설정하고 이에 따른 보상 설정
Type	Primary and Real
Cross References	System function: R2.2 Use case: Goal Setting
Pre-Requisites	Parent 객체 생성
Typical Courses of Events	(P) Parent / (S) System 1. (P) btnGoalSetting 클릭 2. (P) txtGoal, txtReward에 Goal, Reward 입력 3. (S) Superman.setGoal(txtGoal.getText())로 저장 4. (S) Superman.setReward(txtReward.getText())로 저장 5. (S) Superman.txt에 Superman.goal, Superman.reward 저장
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	N/A

● Stage 마다 다른 정의

● Stage 2030 -> Stage 2040

Use Case	Reset	Reset
Actor	Parent	Parent
Purpose	모든 정보를 초기화한다.	모든 정보를 초기화한다.
Overview	Parent를 포함한 Child의 모든 정보 초기화한다.	Parent를 포함한 Child의 모든 정보 초기화한다.
Type	Primary	Primary
Cross References	R2.4	R2.4
Pre-Requisites	Parent Login을 성공해야 한다.	Parent Login을 성공
Typical Courses of Events	(P) Parent / (S) System 1. (P) Reset 요청 2. (S) 실행 할 것인지 확인버튼 출력 3. (P) 확인버튼 클릭 4. (S) 모든 정보 초기화	(P) Parent / (S) System 1. (P) Reset 버튼 클릭 2. (S) 모든 정보 초기화
Alternative Courses of Events	3. 취소하면 Parent Mode로 돌아감	N/A
Exceptional Course of Events	N/A	N/A

● 확인버튼 출력

Use Case	Reset
Actor	Parent
Purpose	모든 정보를 초기화
Overview	Parent를 포함한 Child의 모든 정보 초기화
Type	Primary and Real
Cross References	System function: R2.4 Use Case: Reset
Pre-Requisites	Parent, Superman, Child 객체 생성
Typical Courses of Events	(P) Parent / (S) System 1. (P) btnReset 클릭 2. (S) Parent.reset()실행 3. (S) Parent.txt, Goal.txt, Exp.txt, Message.txt, Reward.txt, Child.txt 초기화
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	N/A

→ Stage 2030 v3로 업데이트 하면서 Stage 2040과의 정의 차이에 대한 수정 마침





## 4. Brute Force Testing Report

#	테스트	기대
1	Account 계정 입력 없이 계속 버튼 클릭	하나만 뜸 (계정 1개라 했으니까)
2	계정 이미 만들어진 상태에서 Account 클릭	실행 안됨 (명세서에 account가 없을 때만 실행 된다고 명시됨)
3	goal에 숫자가 아닌 데이터 집어넣음	명세서에 안 써 있음
4	부모모드 계속 버튼 클릭	하나만 뜸
5	자식모드 계속 버튼 클릭	하나만 뜸
6	영어 단어 입력하고 바로 Sound 버튼 누르기	소리가 난다
7	child 모드가 떠 있는 상태에서 부모모드 장 띄워서 reset	게임 및 사전, 연습이 진행 안됨 (계정 없어졌으니까)
8	영어 단어 입력 란에 대문자 포함해서 영단어 입력	명세서에 안 써 있음
9	끝말잇기에서 단어 입력하고 next 누르기	새로운 단어 입력한 비었으면 좋겠음
10	끝말잇기에서 단어 맞추고 next 안 누르고 exit 누르기	맞혔으니 점수 반영 해달라 !!
11	부모모드에서 goal 설정 안하고 child 모드에서 끝말잇기 경험치 받고 부모모드에서 check goal	goal은 0이어도 경험치는 보여달라
12	부모모드에서 goal 설정하고 child 모드에서 끝말잇기 경험치 받고 부모모드에서 check goal	경험치 적용
13	like 단어 사전 검색	좋아하다 / ~와 같다 ... 라는 뜻 기대
14	메시지에 엄청 긴 값 집어넣음	들어간다
15	데이터베이스에 없는 단어 입력해보기	에러 메시지
16	갠다 키면 Account 및 모든 정보 남아 있는지 확인	남아 있음
17	끝말잇기에 맞지 않는 단어 입력	에러 메시지
18	계정 설정 안하고 부모모드 / 자식모드 클릭	실행 안됨

실행 수명	테스트 결과	#	비고
장이 계속 뜸	Pass		이제 계정에 부모와 자식을 모두 입력해야 Confirm가능
실행 됨	Pass		이제 계정이 있는 상태에서 다시 Account를 누르면, 새로운 계정을 만들거나, 아예 만들지 않는 경우로 바뀔
0으로 표시 / 에러 메시지 없음	Pass		숫자인 입력하도록 메시지창 뜨고 넘어가지 않음
계속 뜬다...	Pass		계속 클릭은 있을수 없다
계속 뜬다...	Pass		계속 클릭은 있을수 없다
안난다. enter를 쳐야만 인식한다 but 명세서에 그런 내용 없음	Pass		엔터 입력으로 문서를 그렸다
다 진행 잘 됨. child 모드를 다시 커야만 reset이 적용 된다.	Pass		이제 한번에 한가지 모드로만 진행할수 있다
대문자 인식 안됨. caps lock 켜있는 상태면 어떡함...?	Pass		Apple이라고 해도 이제 통과된다. 켜서 대문자를 넣어도 제대로 사진이 나옴
예전 단어 남아있음 ...	Pass		이제 예전단어는 남아있지 않다.
넌 next를 누르지 않았으니 단어가 맞아도 점수 안준다!!	Pass		점수가 오른다.
child 모드에서는 경험치 올라가지만, 부모 모드에서는 반영 안됨	Fail		안보임.
바뀐 경험치 반영 안됨. 아예 프로그램 갠다가 커야만 적용 됨	Fail		경치 안발임.
또은 ~와 로 쓰고 사진은 어떤 애가 나뉘일 보면서 슬퍼함 .... ???	Fail		
단어에 맞지 않는 뜻 존재하는듯 !!	Fail		사진이 슬퍼하고있음...
들어간다	Pass		
에러 메시지	Pass		
남아 있음	Pass		
에러 메시지	Pass		
실행 안됨	Pass		

1)

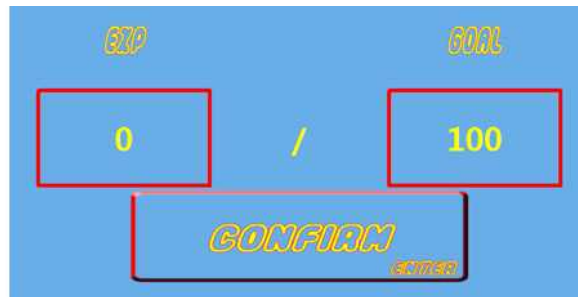
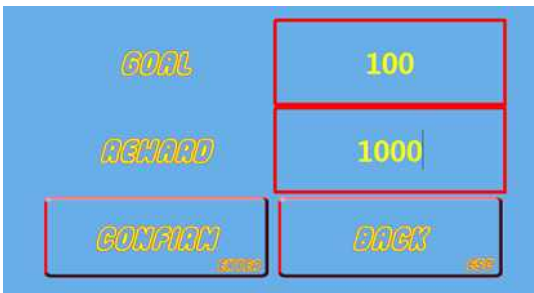


프로그램을 전체화면으로 수정하여, 한 번에 하나의 화면만 뜨도록 하여 brute force test fail의 주요 원인이 되었던 창 여러 개 띄우기를 해결함.

2)

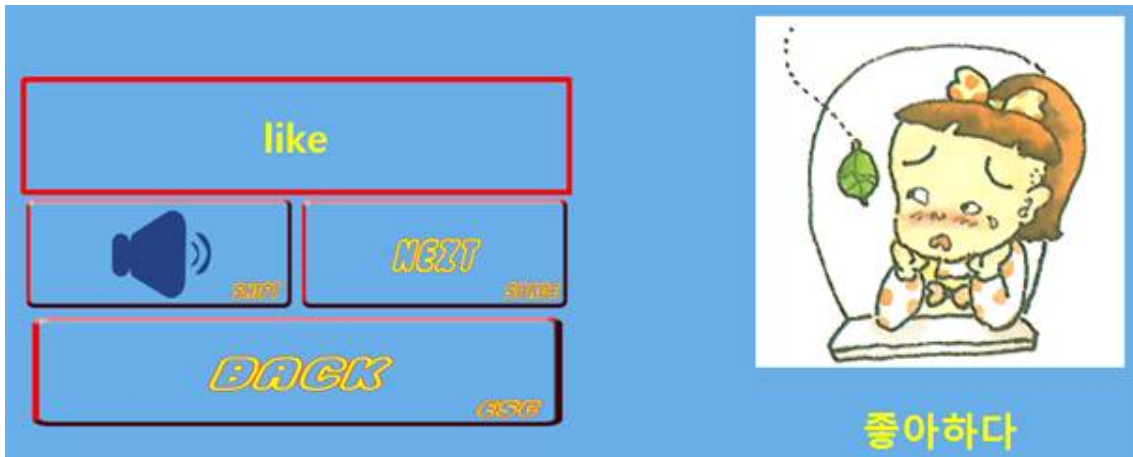
#11 부모모드에서 goal 설정 안하고 child 모드에서 끝말잇기 경험치 쌓고 부모모드에서 check goal

#12 부모모드에서 goal 설정하고 child 모드에서 끝말잇기 경험치 쌓고 부모모드에서 check goal



여전히 경험치 반영이 전혀 되지 않는다는 문제점 발생 (fail)

3) #like 단어 사전 검색



뜻은 일치하도록 수정했지만, 사진이 좋아하는 표정 같지 않음 ... 단어에 맞는 사진인지에 대한 의문. 우선은 fail로 처리