

Integrationstest

TextureSync

Version	1.2.0
Datum	14.06.19
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

Mehrere komplette Arbeitsaufträge für die komplette Software werden getestet. Aus einem bestimmten Ausgangspunkt muss mit den gleichen Interaktionen das gleiche Ergebnis entstehen.

Als Ausgangspunkt werden speziell präparierte Situationen gewählt, welche wiederholt werden können. Die Testdaten umfassen 63 Texturen, die von Hand eingepflegt wurden.

Die fehlerfreie Kommunikation innerhalb der Client- und der Server-Software wie auch die Kommunikation des Servers und des Clients werden dadurch verifiziert.

2 Testdefinition mit Ergebnis

Nummer	Titel	Erklärung	Ergebnis
IT#1	Verbindung aufbauen	<p>Ein neu installierter Server und Client müssen eine Verbindung herstellen können.</p> <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Server wird gestartet. 2. Der Client wird auf dem selben PC gestartet. 3. Der Client verbindet sich automatisch zum Server und zeigt alle Texturen an. 	<p>Datum 14.06.2019</p> <p>Version 1.0.0-beta</p> <p>Fehler -</p> <p>Resultat Bestanden</p>
IT#2	Alle Texturen anzeigen	<p>Der Client muss bei einer Suche ohne angegebene Suchkriterien alle Texturen anzeigen.</p> <hr/> <p>Nach Durchführung von IT#1 werden alle Texturen angezeigt. Diese werden gezählt und von Hand grob nach Duplikaten durchsucht.</p>	<p>Datum 14.06.2019</p> <p>Version 1.0.0-beta</p> <p>Fehler Jede Textur wird 2x angezeigt. (Nur bei Programmstart)</p> <p>Resultat Fehler</p>
IT#3	Einstelldatum	<p>Eine Textur wird eingefügt. Danach wird manuell das Datum vom Betriebssystem in die Zukunft gesetzt und wieder eine Textur eingefügt. Bei einer Suche mit dem Kriterium des anfänglichen Datums wird nur die erste Textur angezeigt.</p>	<p>Datum 14.06.2019</p> <p>Version 1.0.0-beta</p> <p>Fehler -</p> <p>Resultat Bestanden</p>

IT#4	Textur hinzufügen	Es wird eine neue Textur ins System eingefügt. Sie wird mit dem Tag „Test“ versehen. Diese muss von der Server-Software gespeichert und indexiert werden. Bei der nächsten Suchanfrage nach dem Tag „Test“ wird diese angezeigt.	Datum 14.06.2019 Version 1.0.0-beta Fehler - Resultat Bestanden
IT#5	Textur löschen	Ein Client löscht eine Textur, diese kommt bei keinem Suchergebnis mehr vor. <hr/> Gesucht wird nach einem Tag der gelöschten Textur, sowie nach dem Namen.	Datum 14.06.2019 Version 1.0.0-beta Fehler - Resultat Bestanden
IT#6	Metadaten aktualisieren	Ein Client ändert einen Tag ab und ein weiterer, separat gestarteter Client, macht danach eine Suchanfrage mit diesem neuen Tag. Die dazugehörige Textur wird angezeigt.	Datum 14.06.2019 Version 1.0.0-beta Fehler - Resultat Bestanden

IT#7	Verbindung schließen	<p>Ein verbundener Client schließt die Verbindung und kann diese danach wieder aufbauen.</p> <hr/> <ol style="list-style-type: none">1. Der Server wird gestartet.2. Der Client wird gestartet und verbindet sich mit dem Server.3. Eine Suchanfrage wird gestellt.4. Es werden Ergebnisse angezeigt.5. Der Server wird neu-gestartet. (Dies Simuliert einen Verbindungsabbruch)6. Eine andere Suchanfrage wird gestellt.7. Es werden Ergebnisse angezeigt.	<p>Datum 14.06.2019</p> <p>Version 1.0.0-beta</p> <p>Fehler Client hängt rund 3 Sekunden, während Previews generiert werden.</p> <p>Resultat Bestanden</p>
-------------	----------------------	---	---

3 Changelog

Version	Änderung
1.0.0	-
1.1.0	Testdefinition hinzugefügt
1.1.1	Ergebnisbeschreibung hinzugefügt
1.2.0	Ergebnisbeschreibung werden präzisiert.