

บทที่ 4

การทดสอบแอปพลิเคชัน

ในส่วนของบทนี้จะเป็นการทดสอบการทำงานของแอปพลิเคชัน เพื่อตรวจสอบข้อผิดพลาดในการทำงานของแอปพลิเคชัน

การทดสอบแอปพลิเคชันสถิติบาสเกตบอล

4.1 วัตถุประสงค์ในการทดสอบ

เพื่อทดสอบทดสอบในส่วนของหน้าตาของอินเตอร์เฟซที่ใช้งานบนแท็บเล็ต ตั้งแต่หน้าหลัก ไปจนถึงหน้าตาส่วนต่างๆ ของแอปพลิเคชัน รวมไปถึงการทดสอบโค้ดของการสร้าง เพิ่ม ข้อมูลบน SQLite

ทำการทดสอบการทำงานของแอปพลิเคชันสถิติบาสเกตบอล โดยใช้โปรแกรมจำลองแอนดรอยด์ ของ โปรแกรมแอนดรอยด์ สตูดิโอ ทำการทดสอบใส่ข้อมูล บันทึกข้อมูล และแสดงข้อมูลในแอปพลิเคชันสถิติบาสเกตบอล มีขั้นตอนทดสอบดังนี้

- ทดสอบใส่เบอร์เสื้อ ชื่อ นามสกุล ในฟังก์ชัน Add profile team
- ทดสอบใส่ค่าทางสถิติ ในฟังก์ชัน Add stats
- ทดสอบการแสดงผลเบอร์เสื้อ ชื่อ นามสกุล ค่าทางสถิติ ในฟังก์ชัน Team list

4.1.1 ทดสอบใส่เบอร์เสื้อ ชื่อ นามสกุล ในฟังก์ชัน Add profile team

ทำการทดสอบฟังก์ชันนี้โดยการใส่เบอร์เสื้อ ชื่อ นามสกุล แล้วกดปุ่ม ADD เพื่อบันทึกไปที่ฟังก์ชัน Add stats และ Team list

The screenshot shows the 'Add Profile Team' interface. It is divided into two main sections: 'HOME' (orange background) and 'GUEST' (green background). Each section contains a header, three input fields, and an 'ADD' button. The HOME team's data is: NUMBER: 1, NAME: Tuntikron, LASTNAME: Sangkanat. The GUEST team's data is: NUMBER: 5, NAME: Ratchapon, LASTNAME: Kosidchaimonkol. A 'BACK' button is located in the top right corner of the form area.

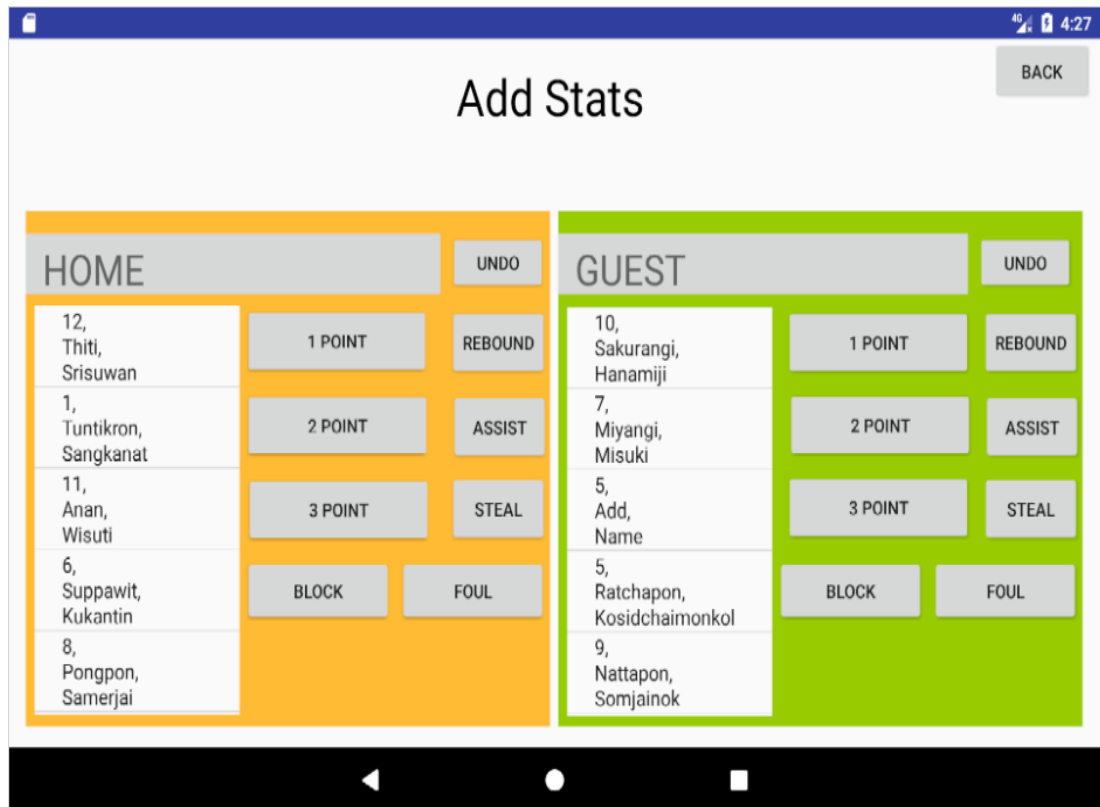
รูปที่ 4.1 ทดสอบใส่เบอร์เสื้อ ชื่อ นามสกุล

สรุปผลการทดสอบ

จากการทดสอบใส่เบอร์เสื้อ ชื่อ นามสกุล ในฟังก์ชัน Add profile team แสดงให้เห็นว่าแอปพลิเคชันสามารถใส่เบอร์เสื้อได้สูงสุด 2 ตัวอักษร ใส่ชื่อได้สูงสุด 15 ตัวอักษร ใส่นามสกุลได้สูงสุด 20 ตัวอักษร

4.1.2 ทดสอบใส่ค่าทางสถิติ ในฟังก์ชัน Add stats

ทำการทดสอบฟังก์ชันนี้โดยตรวจสอบความถูกต้องของรายชื่อที่ได้จากฟังก์ชัน Add profile team และ การกดปุ่มค่าทางสถิติและ เช่น ปุ่ม 1 Point, 2 Point 3 Point, Block, Rebound เป็นต้น



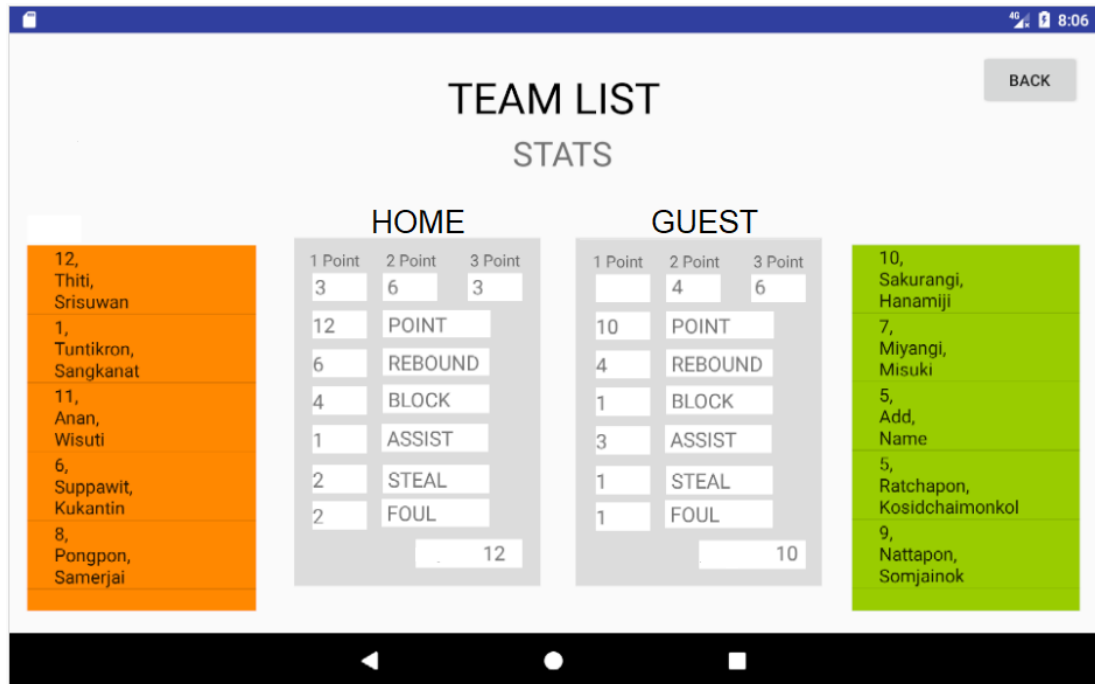
รูปที่ 4.2 ทดสอบใส่ค่าทางสถิติ

สรุปผลการทดสอบ

จากการทดสอบโดยตรวจสอบรายชื่อที่ได้ฟังก์ชัน Add profile team และจากใส่ค่าทางสถิติ ในฟังก์ชัน Add stats แสดงให้เห็นว่าแอปพลิเคชันสามารถกดปุ่มเก็บค่าสถิติได้ทุกปุ่มโดยค่าสถิติที่ได้นั้นจะเก็บบันทึกเพื่อแสดงที่ฟังก์ชัน Team list และแสดงรายชื่อที่ได้จากฟังก์ชัน Add profile team ที่ได้ทำการเพิ่มรายชื่อนั้นตรงตามที่ได้รับมาจาก ฟังก์ชัน Add profile team

4.1.3 ทดสอบการแสดงผลเบอร์เสื้อ ชื่อ นามสกุล ค่าทางสถิติ ในฟังก์ชัน Team list

ทำการทดสอบฟังก์ชันนี้โดยการกดปุ่มในแถบรายชื่อเพื่อให้เห็นรายชื่อ และค่าทางสถิติ ที่ได้มาจากฟังก์ชัน Add profile team และ Add stats



รูปที่ 4.3 ทดสอบการแสดงผลข้อมูล

สรุปผลการทดสอบ

จากการทดสอบความถูกต้องของการแสดงผลเบอร์เสื้อ, ชื่อ, นามสกุล, ค่าทางสถิติ ในฟังก์ชัน Team list แสดงให้เห็นว่าแอปพลิเคชันสามารถแสดงรายชื่อที่ได้จากฟังก์ชัน Add profile team นั้นตรงตามที่ได้เพิ่มรายชื่อและค่าทางสถิติที่ได้จากฟังก์ชัน Add-stats แสดงออกมาตรงตามที่ได้ทดสอบกดปุ่มในฟังก์ชัน Add stats

4.2 สรุปผลการทดสอบ

จากการทดสอบแอปพลิเคชันสถิติบาสดบอลล แสดงให้เห็นถึงความสามารถและข้อผิดพลาด แอปพลิเคชันสถิติบาสดบอลลนั้นสามารถรับส่งข้อมูลจากฟังก์ชันไปอีกฟังก์ชันได้ โดยไม่มีข้อผิดพลาด ข้อมูลที่ได้จากฟังก์ชัน Add profile team และ ฟังก์ชัน Add stats ไปแสดงที่ฟังก์ชัน Team list นั้นแสดงข้อมูลตรงตามที่ได้รับจากฟังก์ชัน Add profile team และ ฟังก์ชัน Add stats