# Teilnehmer/in des Teams:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name:  Sax  Busato | | Vorname:  Gian-Carlo  Daniel | |
|  | | | |
| Abgabedatum :  12.01.2020 | Klasse:  BI17a | | Team:  Sax / Busato |

# Testbeschrieb

## Ziel des Tests

Die Funktionalität des Programmes sicherstellen

## Art des Tests

Systemtests auf der Basis der Use Cases der Anforderungsdefinition

## Verwendete Hilfsmittel

Greenfoot / Java

## Anforderung an das Testobjekt

Szenario «greenfoot-maze» öffnen und laden

Version Busato des programms

## Testvorgaben

Keine weiteren Hilfsmittel oder Dateien benötigt

## Abbruchkriterien

Crash oder Fehlermeldung von Greenfoot

## Weiteres

-

# 

# Testprotokoll - Testvalidierung

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektname** | *Greenfoot-Maze* |
| **Version** *(getestetes Programm)* | *1.1* |
| **Projekt-Code** *(Dateien)* | *-* |
| **Fachlicher Ansprechpartner** *(Namen der Lehrperson)* | *Kellenberger* |
| **Autor des Testprotokolls** | *Sax, Busato* |
| **Testdatum** | 12.01.2020 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC „A“:** Level 1 starten | | **Test-Case „A“: Level 1 starten** | | | |
| **Akteur:** Player **Precondition:** Programm geladen **Ereignis: Programm gestartet** | | **Trace 01:** Eingaben ohne Fehlermeldung | | | |
| **#** | **Ablauf UseCase** | **Testaktivität (Input)** | **Erw. Resultat System/Benutzer** | **Tatsächliches Resultat** | **OK** |
| 1 | Spiel starten | «Start» drücken | Leeres Grid erscheint mit blauem Ziel | Leeres Grid erscheint mit Debian Ziel |  |
| 2 | Zu Level 1 Feld navigieren | Mittels «wasd»-Tasten navigieren | Navigation korrekt möglich | Navigation korrekt möglich |  |
| 3 | Auf Level 1 Feld drauf laufen | Auf Blaues Feld navigieren | Level 1 wird geladen | Level 1 oder 2 wird geladen |  |
| **Postcondition:**  Level 1 gestartet | | **Postcondition:** Das Level 1 wurde gestartet, man kann das eigentliche Spiel jetzt starten | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC „B“:** In eine Wand laufen | | **Test-Case „B”: In eine Wand laufen** | | | |
| **Akteur:** Player **Precondition:** Programm geladen, Level 1 starten **Ereignis: Programm gestartet** | | **Trace 01:** Eingaben ohne Fehlermeldung | | | |
| **#** | **Ablauf UseCase** | **Testaktivität (Input)** | **Erw. Resultat System/Benutzer** | **Tatsächliches Resultat** | **OK** |
| 1 | Level 1 starten | UC «A» durchführen | Level 1 geladen | Level 1 wird geladen |  |
| 2 | Zu grauer Wand navigieren | Mittels «wasd»-Tasten navigieren | Navigation korrekt möglich | Navigation korrekt möglich |  |
| 3 | In die Richtung von grauer Wand laufen | In die Richtung von grauer Wand navigieren | Player (rot) geht zurück auf Anfang und Züge (oben links) werden zurückgesetzt | Roter Punkt wird an Start zurückgesetzt |  |
| **Postcondition:**  Level 1 neu gestartet | | **Postcondition:** Das Level 1 wurde neu gestartet, da man nicht in eine Wand laufen darf | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC „C“:** An den Rand laufen | | **Test-Case „C”: An den Rand laufen** | | | |
| **Akteur:** Player **Precondition:** Programm geladen, Level 1 starten **Ereignis: Programm gestartet** | | **Trace 01:** Eingaben ohne Fehlermeldung | | | |
| **#** | **Ablauf UseCase** | **Testaktivität (Input)** | **Erw. Resultat System/Benutzer** | **Tatsächliches Resultat** | **OK** |
| 1 | Level 1 starten | UC «A» durchführen | Level 1 geladen | Level 1 wird geladen |  |
| 2 | Zu einer Aussenwand navigieren | Mittels «wasd»-Tasten navigieren | Navigation korrekt möglich | Navigation korrekt möglich |  |
| 3 | In die Richtung von Aussenwand laufen | In die Richtung von Aussenwand navigieren | Player (rot) bewegt sich nicht, es werden oben links auch keine Züge abgezogen | Es werden keine Züge abgezogen und der Rote Punkt bewegt sich nicht |  |
| **Postcondition:**  Level 1 spielen | | **Postcondition:** Man darf ohne Konsequenzen in eine Aussenwand laufen | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC „D“: Ins Ziel laufen** | | **Test-Case „D”: Ins Ziel laufen** | | | |
| **Akteur:** Player **Precondition:** Programm geladen, Level 1 starten **Ereignis: Programm gestartet** | | **Trace 01:** Eingaben ohne Fehlermeldung | | | |
| **#** | **Ablauf UseCase** | **Testaktivität (Input)** | **Erw. Resultat System/Benutzer** | **Tatsächliches Resultat** | **OK** |
| 1 | Level 1 starten | UC «A» durchführen | Level 1 geladen | Level 1 wird geladen |  |
| 2 | Zum Ziel navigieren | Mittels «wasd»-Tasten mit den gegebenen Zügen zum Ziel navigieren | Navigation korrekt möglich | Navigation korrekt möglich |  |
| 3 | Ins Ziel laufen | Ins Ziel hinein navigieren | Player (rot) geht ins Ziel, Victory-Screen erscheint, man hat das Level geschafft | Victory Screen kommt, Spiel stoppt |  |
| **Postcondition:**  Level 1 fertig spielen | | **Postcondition:** Man hat ein Level komplett geschafft, man ist ins Ziel gekommen | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC „E“: Alle Züge verbrauchen** | | **Test-Case „E”: Alle Züge verbrauchen** | | | |
| **Akteur:** Player **Precondition:** Programm geladen, Level 1 starten **Ereignis: Programm gestartet** | | **Trace 01:** Eingaben ohne Fehlermeldung | | | |
| **#** | **Ablauf UseCase** | **Testaktivität (Input)** | **Erw. Resultat System/Benutzer** | **Tatsächliches Resultat** | **OK** |
| 1 | Level 1 starten | UC «A» durchführen | Level 1 geladen | Level 1 geladen |  |
| 2 | Nicht ins Ziel navigieren | Mittels «wasd»-Tasten mit den gegebenen Zügen nicht zum Ziel gelangen | Navigation korrekt möglich | Navigation korrekt möglich |  |
| 3 | Letzten Zug verbrauchen ohne ins Ziel zu gehen | Letzten Zug verbrauchen und nicht ins Ziel gehen | Player (rot) verliert, Screen erscheint, dass man keine Züge mehr hat, Level wird resetted | Losing Screen erscheint, Level wird resetted. |  |
| **Postcondition:**  Level 1 «nicht schaffen» | | **Postcondition:** Man hat ein Level nicht mit den vorgegebenen Zügen geschafft | | | |

## Review des Tests durch den Tester:

| *Noël Jenni: Es funktioniert* |
| --- |
|  |

# Sign-Off

|  |
| --- |
| **Mängelliste: - - - -** |
| **Der Test**  () wird **erfolgreich** abgenommen.  () wird eingeschränkt abgenommen (Mängel siehe oben).   Der Test wird **trotzdem als erfolgreich** abgenommen erklärt.  () wird **nicht** abgenommen (aufgetretene Mängel siehe oben)  Bis zum angegebenen Zeitpunkt werden alle oben beschriebenen Mängel beseitigt.  () Datum:  **Test ist beendet und wurde korrekt durchgeführt**  **Ja () Nein ( ) Unterschrift (Datum, Name** *Tester)***)**  **Ja () Nein ( ) Unterschrift (Datum, Name** *Autor)*  **Validierung Ja () Nein ( ) Unterschrift (Datum, Name** *Experte***)** |