

Änderung der Testfälle

Gruppe: PAM

Kunde: global CT

Bei abgeänderten Testfällen ist zusätzlich angegeben, auf welchen Ursprünglichen Testfall der Spezifikation sie basieren.

abgeänderter Testfall 1.1 (nach 9.1.1)

Name: Login

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Das System ist gestartet. Der Anmeldebildschirm wird gezeigt und erwartet eine Eingabe. Ein Benutzer ist in Azure AD hinterlegt und besitzt Rechte auf PAM zuzugreifen. Der Account hat den Namen test und das Passwort test

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt auf "Mit Azure AD anmelden".	Das System öffnet externe Azure AD Anmeldeseite.
2	Der Nutzer gibt test/test ein und klickt auf "Login".	Das System schließt die Azure AD Anmeldeseite und leitet zum Hauptmenü weiter.

neuer Testfall:

Setup: Das System ist gestartet. Der Anmeldebildschirm wird gezeigt und erwartet eine Eingabe. Ein Benutzer ist in Azure AD hinterlegt und besitzt Rechte auf PAM zuzugreifen.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt auf „Sign in with Microsoft“.	Das System leitet zur Anmeldung mit Microsoft weiter. Nach erfolgreicher Anmeldung zeigt das System den Hauptbildschirm an.

abgeänderter Testfall 1.2 (nach 9.1.2)

Name: Logout

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:**Setup:** Der Nutzer ist angemeldet, das System befindet sich im Hauptmenü.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt auf "Logout".	Das System öffnet externe Azure AD Anmeldeseite.

neuer Testfall:**Setup:** Der Nutzer ist angemeldet, das System befindet sich im Hauptmenü.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt auf „Ausloggen“.	Das System meldet den Nutzer ab und leitet zurück zum Anmeldebildschirm.

abgeänderter Testfall 2.1 (nach 9.2.2)

Name: Prozessmodell erstellen – Designer

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:**Setup:** Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü im Home-Workspace.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt auf "neues Modell erstellen".	Das System legt ein neues temporäres leeres Modell an und zeigt dieses an.
2	Der Nutzer klickt auf "Modell speichern".	Das System zeigt ein Fenster zur Modellbenennung an.
3	Der Nutzer gibt den Namen TestB ein und klickt auf "speichern".	Das System speichert das leere Modell unter dem Namen TestB.bpmn im aktuellen Workspace.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü im Home-Workspace. Es existiert noch kein Modell „TestA“.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt auf „neues Modell erstellen“, welches durch einen Knopf mit einem Plus gekennzeichnet ist.	Das System fragt den Nutzer, wie das neue Modell erstellt werden soll.
2	Der Nutzer drückt auf „Neu erstellen“.	Das System legt ein neues Modell an, welches nur ein Start-Event enthält und zeigt dieses an.
3	Der Nutzer drückt auf „Speichern“.	Das System fordert den Nutzer auf, das Modell zu benennen.
4	Der Nutzer benennt das Modell „TestA“ und drückt auf „umbenennen“.	Das System speichert das Modell unter dem Namen ab.
5	Der Nutzer drückt auf „Home“.	Das System kehrt zum Hauptmenü zurück und zeigt das neu erstellte Modell „TestA“ an.

abgeänderter Testfall 2.2 (nach 9.2.3)

Name: Prozessmodell Aktivität hinzufügen – Designer

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell TestB.bpmn existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres eine Aktivität hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle eine Aktivität hinzu.	Das System zeigt die Aktivität an der gewünschten Stelle an.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell „TestA“ existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres eine Aktivität hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle eine Aktivität hinzu.	Das System zeigt die Aktivität an der gewünschten Stelle an.

abgeänderter Testfall 2.3 (nach 9.2.4)

Name: Prozessmodell Gateway hinzufügen – Designer

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell TestB.bpmn existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres ein Gateway hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle ein Gateway hinzu.	Das System zeigt das Gateway an der gewünschten Stelle an.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell „TestA“ existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres ein Gateway hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle ein Gateway hinzu.	Das System zeigt das Gateway an der gewünschten Stelle an.

abgeänderter Testfall 2.4 (nach 9.2.5)

Name: Prozessmodell Event hinzufügen – Designer

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell TestB.bpmn existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres ein Event hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle ein Event hinzu.	Das System zeigt das Event an der gewünschten Stelle an.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell „TestA“ existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres ein Event hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle ein Event hinzu.	Das System zeigt das Event an der gewünschten Stelle an.

abgeänderter Testfall 2.5 (nach 9.2.6)

Name: Prozessmodell Connector hinzufügen – Designer

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell TestB.bpmn existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres ein Connector hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle einen Connector hinzu.	Das System zeigt den Connector an der gewünschten Stelle an.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell „TestA“ existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres ein Connector hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle einen Connector hinzu.	Das System zeigt den Connector an der gewünschten Stelle an.

abgeänderter Testfall 2.6 (nach 9.2.8)

Name: Prozessmodell Pool hinzufügen – Designer

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell TestB.bpmn existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres ein Pool hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle einen Pool hinzu.	Das System zeigt den Pool an der gewünschten Stelle an.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell „TestA“ existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres ein Pool hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle einen Pool hinzu.	Das System zeigt den Pool an der gewünschten Stelle an.

abgeänderter Testfall 2.7 (nach 9.2.7)

Name: Prozessmodell Lane hinzufügen – Designer

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell TestB.bpmn existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres eine Lane hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle eine Lane hinzu.	Das System zeigt die Lane an der gewünschten Stelle an.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell „TestA“ existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres eine Lane hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle eine Lane hinzu.	Das System zeigt die Lane an der gewünschten Stelle an.

abgeänderter Testfall 2.8 (nach 9.2.9)

Name: Prozessmodell Artefakt hinzufügen – Designer

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell TestB.bpmn existiert und ist geöffnet. Dem Modell kann ohne weiteres ein Artefakt hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle ein Artefakt hinzu.	Das System zeigt das Artefakt an der gewünschten Stelle an.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell „TestA“ existiert und ist geöffnet. Dem Modell können ohne weiteres das Artefakt „Dateiobjekt“ bzw. „DataObject“ hinzugefügt werden.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer fügt an entsprechender Stelle ein Dateiobjekt hinzu.	Das System zeigt das Dateiobjekt an der gewünschten Stelle an.

abgeänderter Testfall 2.9 (nach 9.2.10)

Name: Prozessmodell speichern – Designer

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell TestB.bpmn existiert und ist geöffnet.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer drückt auf „Speichern“.	Das System speichert das Modell ab.
2	Der Nutzer schließt das Modell und öffnet es anschließend erneut.	Das System zeigt das Modell wieder an. Die zuletzt gespeicherten Änderungen bleiben erhalten.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell „TestA“ existiert und ist geöffnet.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer drückt auf „speichern“.	Das System speichert das Modell ab.
2	Der Nutzer drückt auf „Home“.	Das System kehrt zum Hauptmenü zurück.
3	Der Nutzer öffnet „TestA“ erneut.	Das System zeigt das Modell wieder an. Die zuletzt gespeicherten Änderungen bleiben erhalten.

abgeänderter Testfall 2.10 (nach 9.2.11)

Name: Prozessmodell an Reader freigeben

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü. Es existiert ein Benutzer mit Readerrechten, dem Projekte freigegeben werden können. Es existiert ein Modell TestB.bpmn, auf welches erwähnter Reader bisher keinen Zugriff hat.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Designer klickt auf das Modell ,TestB.bpmn' mit der rechten Maustaste.	Ein Fenster erscheint, in dem die Funktion ,Mit Nutzer teilen' existiert.
2	Der Designer wählt einen Nutzer mit der ,Reader' Rolle aus.	Der ausgewählte Nutzer bekommt Lesezugriff auf das Modell ,TestB.bpmn'.
3	Der Reader klickt auf das Modell ,TestB.bpmn'.	Es öffnet sich das Modell ,TestB.bpmn' ohne Bearbeitungsrechte.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü. Es existiert ein Benutzer mit Readerrechten (Reader), dem Projekte freigegeben werden können. Es existiert ein Modell „TestA“, auf welches erwähnter Reader bisher keinen Zugriff hat.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt beim Modell „TestA“ auf die drei vertikalen Punkte.	Das System zeigt zusätzliche Optionen an.
2	Der Nutzer klickt auf „Zugriff bearbeiten“.	Das System öffnet ein Fenster zum bearbeiten des Lesezugriffs.
3	Der Nutzer gibt die Email-Adresse des Readers an und drückt auf „Hinzufügen“.	Das System fügt den Reader als „Nutzer mit Zugriff“ hinzu.
4	Der Nutzer drückt auf „OK“.	Das Fenster schließt sich.

abgeänderter Testfall 2.11 (nach 9.2.1)

Name: Prozess betrachten – Reader

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Reader angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü. Es existiert ein Modell TestA.bpmn im Home-Workspace, auf das der Benutzer Lesezugriff erhalten hat.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt Modell TestA.bpmn an.	Das System zeigt das Modell TestA.bpmn an.
2	Der Nutzer schließt das Modell.	Das System kehrt zum Hauptmenü zurück.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Reader angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü. Es existiert ein Modell „TestA“ im Home-Workspace, auf das der Benutzer Lesezugriff erhalten hat (Siehe oben).

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer wählt für „TestA“ die Option „Öffnen“.	Das System zeigt das Modell „TestA“ an.
2	Der Nutzer drückt auf „Home“.	Das System kehrt zum Hauptmenü zurück.

abgeänderter Testfall 3 (nach 9.3)

Name: Elemente aus dem Prozessmodell löschen – Designer

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell TestB.bpmn existiert und ist geöffnet. Das Modell enthält die in Testfall 9.2.3ff. Spezifizierten Elemente.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer wählt ein Artefakt aus und löscht es.	Das System entfernt das ausgewählte Artefakt.
2	Der Nutzer wählt einen Pool aus und löscht ihn.	Das System entfernt den ausgewählten Pool
3	Der Nutzer wählt eine Lane aus und löscht sie.	Das System entfernt die ausgewählte Lane.
4	Der Nutzer wählt einen Connector aus und löscht ihn.	Das System entfernt den ausgewählten Connector.

5	Der Nutzer wählt ein Event aus und löscht es.	Das System entfernt das ausgewählte Event.
6	Der Nutzer wählt ein Gateway aus und löscht es.	Das System entfernt das ausgewählte Gateway.
7	Der Nutzer wählt eine Aktivität aus und löscht sie.	Das System entfernt die ausgewählte Aktivität.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell „TestA“ existiert und ist geöffnet. Das Modell enthält die in Testfall 9.2.3ff. spezifizierten Elemente.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer wählt ein Dateiobjekt aus und löscht es.	Das System entfernt das Dateiobjekt.
2	Der Nutzer wählt einen Connector aus und löscht diesen.	Das System entfernt den Connector.
3	Der Nutzer wählt eine Lane aus und löscht sie.	Das System entfernt die Lane.
4	Der Nutzer wählt ein Event aus und löscht es.	Das System entfernt das Event.
5	Der Nutzer wählt ein Gateway aus und löscht es.	Das System entfernt das Gateway.
6	Der Nutzer wählt eine Aktivität aus und löscht sie.	Das System entfernt die Aktivität.
7	Der Nutzer wählt einen Pool aus und löscht ihn.	Das System entfernt den Pool. Alle im Pool befindlichen Elemente werden ebenfalls gelöscht.

abgeänderter Testfall 4.1 (nach 9.4.2)

Name: Modell exportieren

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü. Es existiert ein Modell TestA.bpmn im Hauptmenü

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer wählt Modell TestA.bpmn aus.	Das System zeigt an, dass Datei TestB.bpmn ausgewählt wurde.

2	Der Nutzer klickt auf „Export“.	Das System erstellt eine XML-Datei und löst den Downloadvorgang aus.
---	---------------------------------	--

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell „TestA“ existiert und ist geöffnet.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt auf „XML Exportieren“.	Das System leitet den Download einer entsprechenden XML-Datei ein.

abgeänderter Testfall 4.2 (nach 9.4.1)

Name: Modell importieren

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü. Es existiert eine Datei TestC.xml, welche ein gültiges BPMN Modell als XML-Datei beschreibt.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt auf „Import“.	Das System öffnet ein neues Fenster zur Auswahl.
2	Der Nutzer wählt Datei TestC.xml aus.	Das System fügt das Modell TestC.bpmn dem Workspace hinzu.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü. Es existiert eine Datei „TestB.xml“, welche ein gültiges BPMN Modell als XML-Datei beschreibt. Es existiert noch kein Prozessmodell „TestB“

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt auf „neues Modell erstellen“, welches durch ein Knopf mit einem Plus gekennzeichnet ist.	Das System fragt den Nutzer, wie das neue Modell erstellt werden soll.
2	Der Nutzer drückt auf „Datei auswählen“.	Das System öffnet die Dateisuche.
3	Der Nutzer wählt „TestB.xml“ aus.	Das System zeigt an, dass „TestB.xml“ ausgewählt wurde.
4	Der Nutzer drückt auf „Hochladen“.	Das System erstellt ein neues Prozessmodell „TestB“

abgeänderter Testfall 4.3 (nach 9.4.3)

Name: Modell veröffentlichen

Beschreibung:

ursprünglicher Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü. Es existiert ein Modell TestA.bpmn im Hauptmenü.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer wählt Modell TestA.bpmn aus.	Das System zeigt an, dass die Datei TestB.bpmn ausgewählt wurde.
2	Der Nutzer klickt auf „veröffentlichen“.	Das System erstellt eine PDF-Datei und löst den Downloadvorgang aus.

neuer Testfall:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das Modell „TestA“ existiert und ist geöffnet.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt auf “PDF veröffentlichen”	Das System leitet den Download einer entsprechenden PDF-Datei ein.

neuer Testfall 5.1

Name: Ordner hinzufügen

Beschreibung:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü. Es existiert noch kein Ordner „Testordner“.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt auf das Symbol „neuen Ordner erstellen“.	Das System öffnet ein Fenster zur Ordnerbenennung.
2	Der Nutzer gibt den Namen „Testordner“ ein und drückt auf „erstellen“.	Das System erstellt den neuen Ordner „Testordner“.
3	Der Nutzer drückt bei „Testordner“ auf „öffnen“.	Das System öffnet den Ordner „Testordner“.

neuer Testfall 5.2

Name: Ordner löschen

Beschreibung:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü. Im Homeworkspace existiert ein Ordner „Testordner“.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt beim Ordner „Testordner“ auf die drei vertikalen Punkte.	Das System zeigt zusätzliche Optionen an.
2	Der Nutzer drückt auf „Löschen“.	Das System fragt den Nutzer nach Bestätigung des Löschauftrags.
3	Der Nutzer bestätigt den Auftrag.	Das System löscht den Ordner.

neuer Testfall 5.3

Name: Modell löschen

Beschreibung:

Setup: Der Nutzer ist als Designer angemeldet. Das System befindet sich im Hauptmenü. Im Homeworkspace existiert ein Modell „TestB“.

Nr.	Eingabe	Ausgabe
1	Der Nutzer klickt beim Modell „TestB“ auf die drei vertikalen Punkte.	Das System zeigt zusätzliche Optionen an.
2	Der Nutzer drückt auf „Löschen“.	Das System fragt den Nutzer nach Bestätigung des Löschauftrags.
3	Der Nutzer bestätigt den Auftrag.	Das System löscht das Modell.

15.01.2024



Datum und Unterschrift Kund*in