

Testplan für Taschenrechner mit Verlauf

Testfall 1 – Rechnung berechnen (korrektes Ergebnis)

- **User Story Bezug:** „Als Benutzer möchte ich eine Rechnung eingeben und berechnen können...“
- **Vorbedingungen:** App ist gestartet, Benutzer befindet sich auf der /App.jsx Seite.
- **Testschritte:**
 1. Benutzer klickt 2, +, 2, =.
- **Erwartetes Ergebnis:**
 - Im Display erscheint 4.
 - Rechnung wird im Verlauf gespeichert.

Testfall 2 – Ungültige Eingabe

- **User Story Bezug:** „Als Benutzer möchte ich bei ungültiger Eingabe eine Fehlermeldung erhalten...“
- **Vorbedingungen:** App ist gestartet, Benutzer befindet sich auf /calculator.
- **Testschritte:**
 1. Benutzer gibt ++ ein.
 2. Klick auf =.
- **Erwartetes Ergebnis:**
 - Im Display erscheint „Fehler“.
 - Kein Eintrag wird im Verlauf gespeichert.

Testfall 3 – Verlauf anzeigen

- **User Story Bezug:** „Als Benutzer möchte ich meine bisherigen Rechnungen im Verlauf sehen...“
- **Vorbedingungen:** Mindestens eine Rechnung wurde berechnet.
- **Testschritte:**
 1. Der Benutzer navigiert über den sichtbaren Navigations-Button zur Seite /Verlauf.jsx.
- **Erwartetes Ergebnis:**
 - Liste zeigt die gespeicherten Rechnungen (z. B. $2+2 = 4$).
 - Einträge sind chronologisch sortiert.

Testfall 4 – Verlauf löschen

- **User Story Bezug:** „Als Benutzer möchte ich den gesamten Verlauf löschen...“
- **Vorbedingungen:** Verlauf enthält mindestens einen Eintrag.
- **Testschritte:**
 1. Benutzer klickt auf den „Verlauf löschen“ Button auf der Verlauf Seite.
- **Erwartetes Ergebnis:**
 - Alle Einträge verschwinden.
 - Meldung „Verlauf wurde gelöscht“ erscheint.
 - Neue Rechnungen werden wieder frisch gespeichert.

Testfall 5 – Bearbeiten-Button sichtbar

- **User Story Bezug:** „Als Benutzer möchte ich Rechnungen im Verlauf bearbeiten können...“
- **Vorbedingungen:** Verlauf enthält mindestens einen Eintrag.
- **Testschritte:**
 1. Der Benutzer navigiert über den sichtbaren Navigations-Button zur Seite /Verlauf.jsx.
- **Erwartetes Ergebnis:**
 - Neben jedem Eintrag ist ein „Bearbeiten“-Button sichtbar.
 - Klick auf den Button öffnet die Bearbeitungsfunktion (z. B. Eingabe anpassen).