

Testfälle Anwendungsfall 1 (Quizfragen beantworten)

1.

Vorbedingung:	6 Bonuspunkte 10 unbeantwortete Fragen in Gebiet x, der Schwierigkeit 1
Eingaben:	Benutzer wählt Gebiet x Spieleinsatz = 1 Benutzer beantwortet 10 Fragen richtig
Ablauf:	Anzeige der Übersicht, dass alle Fragen richtig beantwortet wurden addieren des Spieleinsatzes zu den Bonuspunkten (6+1) Abzug der beantworteten Fragen von den unbeantworteten Fragen (10-10)
erwartetes Ergebnis:	7 Bonuspunkte 0 unbeantwortete Fragen in Gebiet x

2.

Vorbedingung:	6 Bonuspunkte 10 unbeantwortete Fragen in Gebiet x, der Schwierigkeit 2
Eingaben:	Benutzer wählt Gebiet x Spieleinsatz = 2 Benutzer beantwortet nicht alle 10 Fragen richtig
Ablauf:	Anzeige der Übersicht, dass nicht alle Fragen richtig beantwortet wurden subtrahieren des Spieleinsatzes zu den Bonuspunkten (6-2) Abzug der beantworteten Fragen von den unbeantworteten Fragen (10-10)
erwartetes Ergebnis:	4 Bonuspunkte 0 unbeantwortete Fragen in Gebiet x

Testfälle Unteranwendungsfall 1.1 (Fragegebiet wählen)

1.

Vorbedingung:	6 Bonuspunkte je 10 unbeantwortete Fragen in Gebieten x,y,z
Eingaben:	Spieler hält kurz die Luft an(A3) um bei Fragegebiet y zu stoppen.
Ablauf:	Filterung nach unbeantworteten Fragen aus Gebiet y
erwartetes Ergebnis:	10 unbeantwortete Fragen aus Gebiet y

2.

Vorbedingung:	6 Bonuspunkte je 15 unbeantwortete Fragen in Gebieten x,y, 5 unbeantwortete Fragen in Gebiet z
Eingaben:	Spieler hält kurz die Luft an(A3) um bei Fragegebiet z zu stoppen
Ablauf:	Versuch der Filterung nach unbeantworteten Fragen aus Gebiet z schlägt fehl
erwartetes Ergebnis:	Fehlermeldung wegen zu weniger Fragen im Gebiet z, Rückkehr in vorheriges Menü
Anmerkungen:	könnte alternativ auch so gelöst werden, dass Gebiete mit zu wenigen unbeantworteten Fragen bei der Auswahl erst gar nicht angezeigt werden

Testfälle Untieranwendungsfall 1.2 (Spieleinsatz wählen)

1.
Vorbedingung: Fragegebiet x ausgewählt
10 unbeantwortete Fragen der Schwierigkeit 1
Eingaben Spieleinsatz ist nicht wählbar
Ablauf Schwierigkeit 1 wird automatisch gesetzt
erwartetes Ergebnis 10 unbeantwortete Fragen der Schwierigkeit 1 sind ausgewählt.
2.
Vorbedingung: Fragegebiet x ausgewählt
10 unbeantwortete Fragen der Schwierigkeit 1 in Gebiet x
10 unbeantwortete Fragen der Schwierigkeit 2 in Gebiet x
Eingaben Auswahl der Schwierigkeit 2 durch Atemaktion
Ablauf Filtern der Quizfragen in Gebiet x nach Schwierigkeitsgrad 2
erwartetes Ergebnis 10 unbeantwortete Fragen der Schwierigkeit 2 aus Gebiet x
3.
Vorbedingung: Fragegebiet x ausgewählt
10 unbeantwortete Fragen der Schwierigkeit 2 in Gebiet x
Spieler hat nur 1 Bonuspunkt
Eingaben: Auswahl der Schwierigkeit 2 durch Atemaktion
Ablauf: Auswahl der Schwierigkeit schlägt fehl, da zu geringes Bonuspunktkonto
erwartetes Ergebnis: Fehlermeldung wegen zu weniger Bonuspunkte, Rückkehr in vorheriges Menü

Testfälle Untieranwendungsfall 1.3 (Antwort wählen)

1.
Vorbedingung: Fragegebiet x ausgewählt
Spieleinsatz y ausgewählt
Eingaben Atemaktion (A1-A4)
Ablauf Der Spieler schafft es, mithilfe einer geeigneten Atemaktion die Antwort auszuwählen, die er wollte
erwartetes Ergebnis Die ausgewählte Antwort wird eingeloggt und gespeichert
2.
Vorbedingung: Fragegebiet x ausgewählt
Spieleinsatz y ausgewählt
Eingaben Atemaktion (A1-A4)
Ablauf Der Spieler schafft es nicht, mithilfe einer geeigneten Atemaktion die Antwort auszuwählen, die er wollte
erwartetes Ergebnis Die räumlich nächste Antwort zur gewünschten wird ausgewählt, eingeloggt und gespeichert

Testfall Untieranwendungsfall 1.3.3 :

- Vorbedingungen: 10 Quizfragen
Eingaben : Ausatmen und Einatmen(A1)

Ablauf: Der Spieler benutzt stufenloses Einatmen , um ein Cursor auf eine Antwort Y zu bewegen
Die ausgewählte Antwort ist durch das Einatmen fixiert
erwartetes Ergebnis : Die ausgewählte Antwort Y wird markiert

Testfall Untieranwendungsfall 1.3.6 :

Vorbedingungen: 10 Quizfragen
Aufruf der Untieranwendungsfälle 1.3.1 bis 1.3.5
Eingaben : Luft anhalten, gefolgt von Ausatmen (A3)
Ablauf: Der Spieler bedient den Atemtrainer und hält zunächst die Luft an und atmet anschließend aus
Die mobile Anwendung übermittelt die Atemaktion an die Untieranwendungsfälle 1.3.1 bis 1.3.5
erwartetes Ergebnis : Gemäß der Spielmodi aus den Anwendungsfällen 1.3.1 bis 1.3.5 kann mit der Atemaktion eine Antwort auf eine Quizfrage ausgewählt werden