

Testdokumentation

Testfälle Unteranwendungsfall 1.3.1 (Modus 1: Wählen und halten)

1. Vorbedingungen: Bestehen einer Liste mit Quizfragen (Fragegebiet und Schwierigkeitsgrad wurden bereits ausgewählt)

Eingaben: Konventionelle Interaktion sowie Atmungsaktion A2

Ablauf: Benutzer wählt durch konventionelle Interaktion die richtige Antwort aus und hält anschließend die vorgegebene Atemfrequenz ein (A2).

Erwartetes Ergebnis: Die richtige Antwort wird ausgewählt und nach Ablauf des Timers eingeloggt und gespeichert. Die Frage wird als beantwortet markiert.

2. Vorbedingungen: Bestehen einer Liste mit Quizfragen (Fragegebiet und Schwierigkeitsgrad wurden bereits ausgewählt)

Eingaben: Konventionelle Interaktion sowie Atmungsaktion A2

Ablauf: Benutzer wählt durch konventionelle Interaktion die richtige Antwort aus und atmet anschließend mit einer zu niedrigen Frequenz (A2).

Erwartetes Ergebnis: Die richtige Antwort wird ausgewählt, aber während des Ablaufs des Timers wird auf die vorangehende (falsche) Antwort gewechselt. Diese wird zum Schluss eingeloggt und gespeichert. Die Frage wird als beantwortet markiert.

2. Vorbedingungen: Bestehen einer Liste mit Quizfragen (Fragegebiet und Schwierigkeitsgrad wurden bereits ausgewählt)

Eingaben: Konventionelle Interaktion sowie Atmungsaktion A2

Ablauf: Benutzer wählt durch konventionelle Interaktion die richtige Antwort aus und atmet anschließend mit einer zu hohen Frequenz (A2).

Erwartetes Ergebnis: Die richtige Antwort wird ausgewählt, aber während des Ablaufs des Timers wird auf die nachfolgende (falsche) Antwort gewechselt. Diese wird zum Schluss eingeloggt und gespeichert. Die Frage wird als beantwortet markiert.

Testfälle Unteranwendungsfall 1.3.2 (Modus 2: Stufenweise wählen)

1. Vorbedingungen: Bestehen einer Liste mit Quizfragen (Fragegebiet und Schwierigkeitsgrad wurden bereits ausgewählt)

Eingaben: Atmungsaktion A4

Ablauf: Benutzer wählt durch stufenweises aus- bzw. einatmen (A4) die richtige Antwort aus.

Erwartetes Ergebnis: Die richtige Antwort wird ausgewählt, eingeloggt und gespeichert. Die Frage wird als beantwortet markiert.

2. Vorbedingungen: Bestehen einer Liste mit Quizfragen (Fragegebiet und Schwierigkeitsgrad wurden bereits ausgewählt)

Eingaben: Atmungsaktion A4

Ablauf: Benutzer wählt durch stufenweises aus- bzw. einatmen (A4) die falsche Antwort aus.

Erwartetes Ergebnis: Die falsche Antwort wird ausgewählt, eingeloggt und gespeichert. Die Frage wird als beantwortet markiert.

Testfälle Unteranwendungsfall 1.3.4 (Modus 4: Antwort binär wählen)

1. Vorbedingungen: Bestehen einer Liste mit Quizfragen (Fragegebiet und Schwierigkeitsgrad wurden bereits ausgewählt)

Eingaben: Atmungsaktion A3

Ablauf: Benutzer hält zunächst die Luft an und wählt anschließend (nach dem Lesen der Quizfrage) durch Ausatmen die richtige Antwort aus.

Erwartetes Ergebnis: Die richtige Antwort wird ausgewählt, eingeloggt und gespeichert. Die Frage wird als beantwortet markiert.

2. Vorbedingungen: Bestehen einer Liste mit Quizfragen (Fragegebiet und Schwierigkeitsgrad wurden bereits ausgewählt)

Eingaben: Atmungsaktion A3

Ablauf: Benutzer hält zunächst die Luft an und wählt anschließend (nach dem Lesen der Quizfrage) durch Einatmen die falsche Antwort aus.

Erwartetes Ergebnis: Die falsche Antwort wird ausgewählt, eingeloggt und gespeichert. Die Frage wird als beantwortet markiert.

Testfall Unteranwendungsfall 1.3.5 (Modus 5: Zufallsmodus)

Vorbedingungen: Bestehen einer Liste mit Quizfragen (Fragegebiet und Schwierigkeitsgrad wurden bereits ausgewählt)

Eingaben: Interaktion abhängig vom zufällig gewählten Modus (Atmungsaktionen A1 – A4 und/oder konventionelle Interaktion)

Ablauf: Benutzer interagiert entsprechend dem zufällig gewählten Modus und wählt die richtige Antwort aus.

Erwartetes Ergebnis: Die richtige Antwort wird ausgewählt, eingeloggt und gespeichert. Die Frage wird als beantwortet markiert.

Testfälle Anwendungsfall 2 (Konfiguration der mobilen Anwendung / Therapie)

1. Vorbedingungen: keine

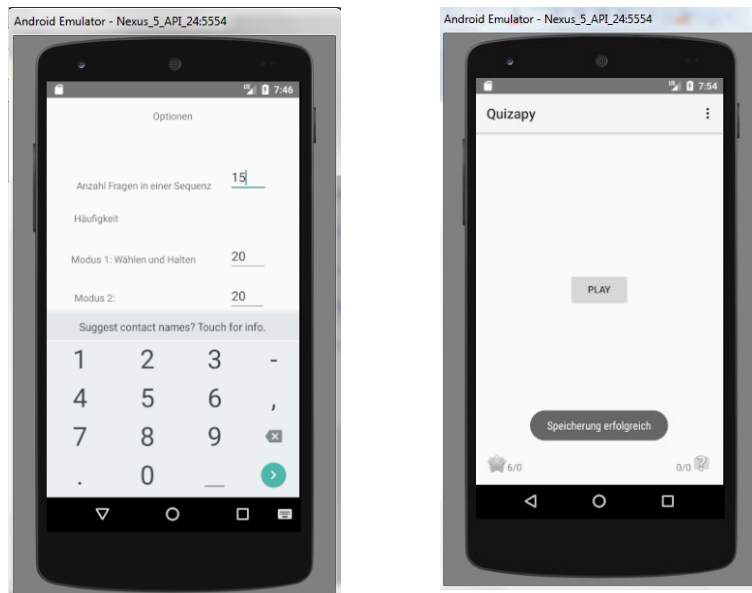
Eingaben: Konventionelle Interaktion

Ablauf: Benutzer setzt durch konventionelle Interaktion die Anzahl der Quizfragen pro Sequenz auf 15 herauf.

Erwartetes Ergebnis: Die Einstellungen werden gespeichert und die Anzahl der Quizfragen pro Sequenz ist dauerhaft (d.h. bis zu einer eventuellen nächsten Änderung) auf 15 heraufgesetzt.

Tatsächliches Ergebnis: Wie erwartet

Screenshots:



2. Vorbedingungen: keine

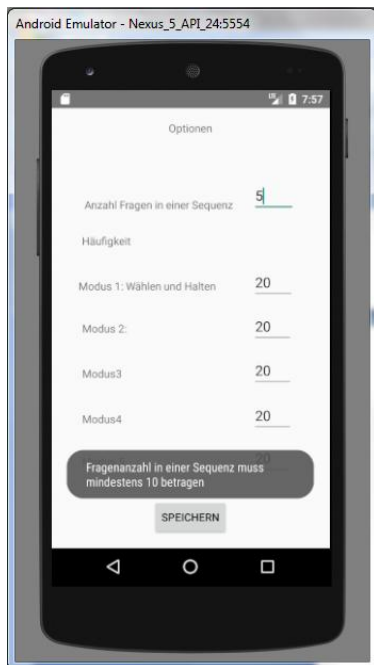
Eingaben: Konventionelle Interaktion

Ablauf: Benutzer versucht, durch konventionelle Interaktion die Anzahl der Quizfragen pro Sequenz auf 5 herab zu setzen.

Erwartetes Ergebnis: Da die gewünschte Anzahl von 5 die erlaubte Mindestanzahl von 10 Fragen pro Sequenz unterschreitet, werden die Einstellungen nicht gespeichert und die Anzahl der Quizfragen pro Sequenz verbleibt auf ihrem bisherigen Wert. Stattdessen wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben.

Tatsächlich Ergebnis: Wie erwartet

Screenshot:



3. Vorbedingungen: keine

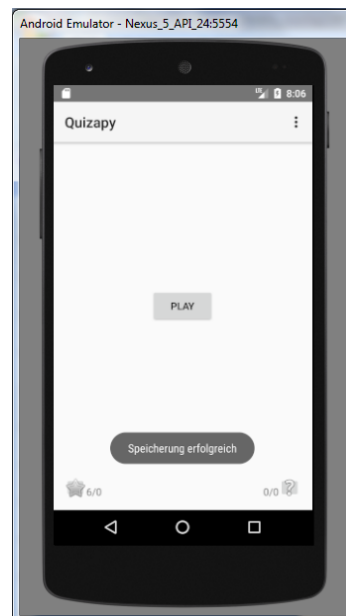
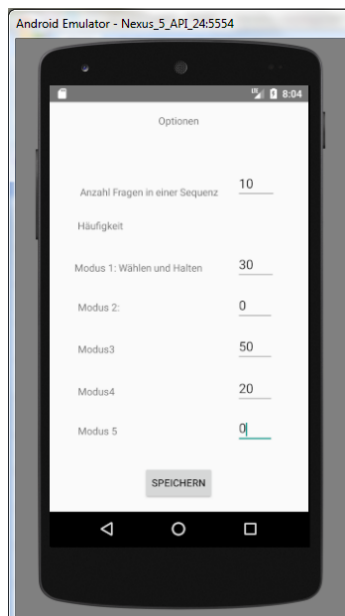
Eingaben: Konventionelle Interaktion

Ablauf: Benutzer wählt durch konventionelle Interaktion aus, dass die Antwortmodi 1, 3 und 4 in jeweils 30, 50 und 20 von 100 Fällen aufgerufen werden sollen.

Erwartetes Ergebnis: Die Einstellungen werden gespeichert und die Häufigkeit der Antwortmodi ist dauerhaft (d.h. bis zu einer eventuellen nächsten Änderung) auf die entsprechenden Werte festgelegt.

Tatsächliches Ergebnis: Wie erwartet

Screenshots:



Testfälle Schnittstelle Import Quizfragen (JSON)

1. Vorbedingungen: keine

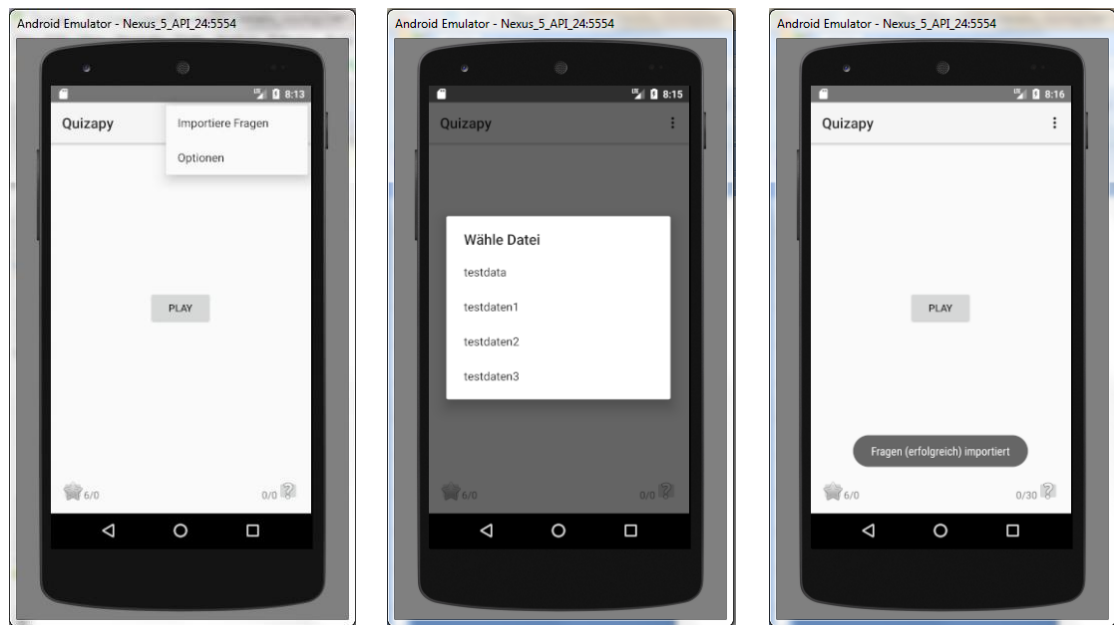
Eingaben: Konventionelle Interaktion

Ablauf: Benutzer importiert die Fragen aus der Datei „testdaten 1“

Erwartetes Ergebnis: Die Anzahl der unbeantworteten Fragen erhöht sich um die Anzahl der Fragen in der Datei „testdaten 1“ und es wird eine Erfolgsmeldung ausgegeben

Tatsächliches Ergebnis: Wie erwartet

Screenshots:



2. Vorbedingungen: keine

Eingaben: Konventionelle Interaktion

Ablauf: Benutzer versucht, die Fragen aus der Datei „testdaten 3“ zu importieren

Erwartetes Ergebnis: Die Fragen können nicht (vollständig) importiert werden. Stattdessen wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

Tatsächliches Ergebnis: Wie erwartet

Screenshots:

