

# Testdokumentation

## Testfall 1 zu Anwendungsfall 1

Eingabe: Benutzer wählt Gebiet Testtopic 3, Spieleinsatz = Low, alle Fragen werden richtig beantwortet

Erwartetes Verhalten: Bonuspunkte +=1, unbeantwortete Fragen -= 10

Tatsächliches Verhalten: Wie erwartet

Vorher:



Nachher:



## Testfall 2 zu Anwendungsfall 1

Eingabe: Benutzer wählt Gebiet Testtopic 2, Spieleinsatz = High, nicht alle Fragen werden richtig beantwortet

Erwartetes Verhalten: Bonuspunkte -=3, unbeantwortete Fragen -= 10

Tatsächliches Verhalten: Wie erwartet

Vorher: s. Nachher von Testfall 1

Nachher:



## Testfall 1 zu Unteranwendungsfall 1.1

Eingabe: Benutzer hält die Luft an (drückt anhalten), um die Auswahl des Fragegebiets bei Testtopic 5 zu stoppen, aus dem noch mindestens 10 Fragen unbeantwortet sind

Erwartetes Verhalten: 10 Fragen aus Testtopic 5

Tatsächliches Verhalten: Wie erwartetes

Screenshot:



## Testfall 2 zu Unteranwendungsfall 1.1

Eingabe: Benutzer hält die Luft an (drückt anhalten), um die Auswahl des Fragegebiets bei Testtopic 1 zu stoppen, aus dem nicht mehr mindestens 10 Fragen unbeantwortet sind

Erwartetes Verhalten: Fehlermeldung wegen zu weniger Fragen in Testtopic 1

Tatsächliches Verhalten: Nicht getestet, da zurzeit noch zu aufwändig. Code enthält aber Passage für entsprechende Fehlermeldung

## Testfall 1 zu Unteranwendungsfall 1.2

Eingabe: Benutzer wählt durch Ein- und Ausatmen den Schwierigkeitsgrad „Low“ aus

Erwartetes Verhalten: Schwierigkeitsgrad „Low“ ausgewählt

Tatsächliches Verhalten: Wie erwartetes

Screenshot:



## Testfall 2 zu Unteranwendungsfall 1.2

Eingabe: Benutzer wählt durch Ein- und Ausatmen den Schwierigkeitsgrad aus, für den er nicht mehr genügend Bonuspunkte besitzt

Erwartetes Verhalten: Fehlermeldung wegen zu weniger Bonuspunkte

Tatsächliches Verhalten: Wie erwartet

Screenshot:



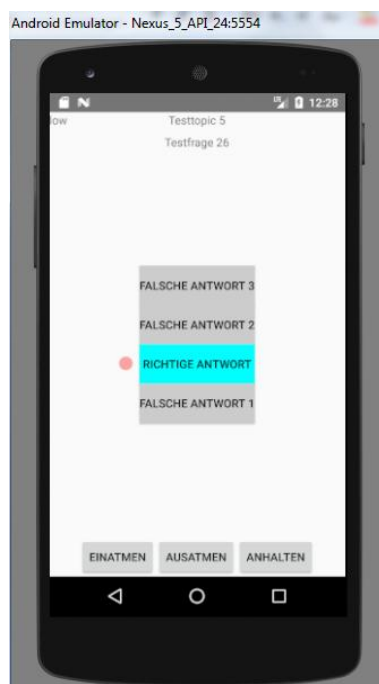
## Testfall 1 zu Unteranwendungsfall 1.3

Eingabe: Benutzer wählt durch Ein- und Ausatmen die Antwort aus, die er wollte

Erwartetes Verhalten: Antwort wird eingeloggt und gespeichert

Tatsächliches Verhalten: Wie erwartet

Screenshot:



## Testfall 2 zu Unteranwendungsfall 1.3

Eingabe: Benutzer schafft es nicht, durch Ein- und Ausatmen die Antwort auszuwählen, die er wollte

Erwartetes Verhalten: nächste Antwort wird eingelocht und gespeichert

Tatsächliches Verhalten: Wie erwartet

Screenshot:

