|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | 09.05.22 | | |
| **Tester** | Leonard Wagner | | |
| **SW-Version** | V 0.1 | | |
| **Vorbedin-gung(en)** | Nutzer möchte sich registrieren | | |
| **Schritt** | **Aktion (User)** | **Erwartete Reaktion (System)** | **√ / X** |
| 1 | Anwendung wird gestartet | Login GUI wird geöffnet und LoginController erstellt über neuen Client Verbindung zum Server her | **√** |
| 2 | Button „Registrieren“ im Login Fenster betätigen | Der User kann den Button betätigen und es findet eine Scene-Swap statt. Es erscheint das Fenster zur Registrierung. | **√** |
| 3 | Registrierungs-Daten ausfüllen | Der User kann die einzelnen Text Felder für die Registrierungsdaten anwählen und auch ausfüllen. | **√** |
| 4 | „Register now“ Button betätigen | Der User kann den „Register now“ Button betätigen.  Der Client sendet über Sockets die Daten der Registrierungs-Maske an den Server. Der Server prüft ob die E-Mail bereits einem User zugewiesen ist oder nicht und sendet dem Client die Antwort, der diese an den verantwortlichen Controller weiter gibt.  Falls E-Mail noch nicht existiert soll User angelegt werden (in der DB gespeichert werden) und ein Scene-Swap zum Login Fenster stattfinden.  Falls E-Mail bereits existiert soll Fehlermeldung ausgegeben werden. | **√** |
| **Nachbe-dingung(en)** | Nutzer konnte die Anwendung starten, über einen Button zur Registrierung gelangen und anschließend erfolgreich einen neuen User anlegen. | |  |
| **Testurteil** | Test bestanden | | |