

Erweiterter Testplan Kobold System

Im Gegensatz zu den Spezifikationstestfragenplan ist dieser erweiterte Testplan vollständig vom Benutzerhandbuch abgeleitet. Hinweis: Die vorliegenden Testfälle sollten in der hier aufgeführten Reihenfolge durchgeführt werden.

1. Installation

Verwenden Sie zum Anstoßen der Installation das make-Skript im Installationsverzeichnis der Kobold CD. Übergeben Sie als Parameter die Zeichenkette "install" und den von Ihnen frei gewählten Installationspfad in dieser Reihenfolge.

Erwartetes Ergebnis:

Die Installation wird ohne Fehlermeldung durchgeführt. Im gewählten Installationsverzeichnis befinden sich nach Abschluß der Installationsprozedur die Startskripte für den Kobold-Server, -Client und das -Adminstartionstool.

Tatsächliches Ergebnis:

2. Administration des Servers

2.1 Starten des Servers

Starten Sie den Kobold Server, indem Sie das "start-server" Skript ausführen, das in dem Verzeichnis liegt, in das Kobold installiert wurde.

Erwartetes Ergebnis:

Nach einigen Sekunden erscheint die Meldung listening on port xxxxx.

Tatsächliches Ergebnis:

2.2 Starten des Admintools

Führen sie das "start-sat" Skript aus, das sich im selben Verzeichnis wie das Server-Startskript befindet. Führen sie das Skript auf der selben Maschine aus, auf der der Server läuft.

Erwartetes Ergebnis:

Nach einigen Sekunden erscheint die Meldung, dass der Server auf localhost gefunden wurde.

Tatsächliches Ergebnis:

2.3 Anlegen einer neuen Produktlinie

Schritt1: Geben sie den Befehl "newpl" ein.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Menü wird angezeigt, in dem die vordefinierten Eigenschaften einer Produktlinie angezeigt werden.

Tatsächliche Ergebnis:

Schritt2: Ändern Sie den Eintrag 1 auf "testproductline".

Erwartetes Ergebnis:

Die jeweiligen Änderungen werden in's Menü übernommen und das geänderte Menü angezeigt.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt3: Stoßen Sie die Aktion durch eingabe von p an.

Erwartetes Ergebnis:

Eine kurze Erfolgsmeldung wird angezeigt.

Tatsächliche Ergebnis:

Schritt4: Überprüfen Sie den Erfolg der Aktion durch Eingabe des Befehls "pllist".

Erwartetes Ergebnis:

Es wird eine Übersicht über die auf dem Server verwalteten Produktlinien angezeigt mit einem Eintrag: "testproductline".

Tatsächliches Ergebnis:

2.4 Anlegen neuer Benutzer:

Schritt1: Geben Sie den Befehl "newuser" ein.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Menü wird angezeigt, in dem die vordefinierten Eigenschaften eines neuen Benutzers angezeigt werden.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Ändern sie alle Eigenschaften nach Ihrem Gutdünken und stoßen die Aktion durch Eingabe von "p" an.

Erwartetes Ergebnis:

Es wird eine kurze Erfolgsmeldung angezeigt.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt3: Überprüfen Sie den Erfolg der Aktion durch Eingabe des Befehls "userlist".

Erwartetes Ergebnis:

Der von Ihnen angelegte Benutzer wird angezeigt.

Tatsächliches Ergebnis:

2.5 Zuweisen des Benutzers zu einer Produktlinie

Schritt1: Geben sie den Befehl "assignple" ein.

Erwartetes Ergebnis: Eine Liste aller registrierten Produktlinien wird angezeigt und Sie werden aufgefordert, eine zu wählen.

Tatsächliche Ergebnis:

Schritt2: Geben Sie den Namen der vorher angelegten Produktlinie an.

Erwartetes Ergebnis:

Eine Übersicht aller registrierten Benutzer wird angezeigt.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt3: Geben Sie den Benutzernamen des vorher erstellten Benutzers ein.

Erwartetes Ergebnis:

Eine kurze Erfolgsmeldung wird angezeigt.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt4: Überprüfen Sie den Erfolg der Aktion durch Eingabe des Befehls "plelist".

Erwartetes Ergebnis:

Sie werden aufgefordert, den Namen einer Produktlinie anzugeben.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt5: Geben Sie den Namen der Produktlinie an, der Sie den Benutzer zuvor zugeordnet haben.

Erwartetes Ergebnis:

Der vorher zugewiesene Benutzer wird angezeigt.

Tatsächliches Ergebnis:

2.6 Sicheres Entfernen eines Benutzers

Schritt1: Legen Sie einen neuen Benutzer an und weisen diesen der zuvor erstellten Produktlinie zu. Geben Sie anschließend den Befehl "remuser" ein.

Erwartetes Ergebnis:

Sie werden aufgefordert, den Namen des Benutzers einzugeben, der entfernt werden soll.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Geben Sie den Namen des soeben neu erstellten und zugewiesenen Benutzers an.

Erwartetes Ergebnis:

Eine Warnung wird angezeigt, dass der gewählte Benutzer noch einem Asset zugeordnet ist und die Bestätigung der Aktion ergebeten.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt3: Verweigern Sie die Bestätigung und überprüfen Sie mit Hilfe der Befehle "userlist" und "plelist", ob der Benutzer tatsächlich noch registriert und der Produktlinie zugewiesen ist.

Erwartetes Ergebnis:

Der Benutzer existiert noch und ist PLE der Produktlinie.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt4: Versuchen Sie erneut den Benutzer mittels "remuser" zu entfernen. Bestätigen Sie diesmal die Aktion.

Erwartetes Ergebnis:

Eine kurze Erfolgsmeldung wird angezeigt.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt5: Überprüfen Sie mittels “userlist” und “plelist“, ob der Benutzer tatsächlich entfernt wurde und nicht länger zugewiesen ist.

Erwartetes Ergebnis:

Der Benutzer existiert nicht mehr und taucht auch nicht mehr als PLE der Produktlinie auf.

Tatsächliches Ergebnis:

2.7 Entfernen einer Produktlinie

Schritt1: Erstellen Sie mittels “newpl” eine neue Produktlinie. Geben Sie anschließend den Befehl “remp1” ein.

Erwartetes Ergebnis:

Eine Übersicht über alle registrierten Produktlinien wird angezeigt und Sie werden aufgefordert den Namen der zu entfernenden einzugeben.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Geben Sie den Namen der soeben erstellten Produktlinie ein.

Erwartetes Ergebnis:

Eine kurze Erfolgsmeldung wird angezeigt.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt3: Überprüfen Sie den Erfolg der Aktion durch Eingabe von “p1list”.

Erwartetes Ergebnis:

Die entfernte Produktlinie wird nicht mehr angezeigt.

Tatsächliches Ergebnis:

3. Benutzung des Kobold Clients

3.1 Ein neues Projekt anlegen

Schritt1: Starten Sie den Kobold Client, indem sie das “start-kobold“ Skript aufrufen, das sich im Verzeichnis befindet, in das Kobold installiert wurde. Wählen Sie dann im Menü “File“ den Eintrag “new / Kobold PLAM Project“.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Dialog mit dem Titel “Kobold wizard“ erscheint.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Geben Sie in den entsprechenden Feldern die Url des Kobold Servers ein, einen gültigen Benutzernamen sowie das zugehörige Passwort ein. Klicken Sie anschließend den Button “Test connection“.

Erwartetes Ergebnis:

Der Test verläuft erfolgreich und der Button “next“ ist anwählbar.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt3: Klicken sie den Button “next“.

Erwartetes Ergebnis:

Der Dialog ändert sich; eine Übersicht über die registrierten Produktlinien wird angezeigt, aus der eine Produktlinie gewählt werden kann.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt4: Wählen Sie eine Produktlinie und klicken Sie auf “next“.

Erwartetes Ergebnis:

Der Dialog ändert sich erneut. Sie werden aufgefordert einen Namen für das zu erstellende Projekt anzugeben.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt5: Geben sie einen Namen nach Gutdünken ein und klicken Sie auf “finish“.

Erwartetes Ergebnis:

Der Dialog verschwindet und im Architecture Tree erscheint das neu angelegte Projekt.

Tatsächliches Ergebnis:

3.2 Den Architektureditor starten

Öffnen sie im Architecture Tree das neu angelegte Projekt und führen Sie einen Doppelklick auf den Eintrag “architecture“ aus.

Erwartetes Ergebnis:

Der Architektureditor öffnet sich. Rechts davon ist die Palette zu sehen, die Funktionen zur Bedienung des Editors bereitstellt.

Tatsächliches Ergebnis:

3.3 Eine neue Komponente erstellen

Wählen Sie aus der Palette den Eintrag “component“. Klicken Sie anschließend auf eine freie Stelle innerhalb des Architektureditors.

Erwartetes Ergebnis:

An der angeklickten Stelle erscheint eine neue Komponente.

Tatsächliches Ergebnis:

3.4 Komponentengröße ändern

Ändern Sie die Darstellungsgröße der neu erstellten Komponente, indem sie deren Rand anklicken und die Komponente auf die gewünschte Größe ziehen.

Erwartetes Ergebnis:

Die Größenänderung wird übernommen.

Tatsächliches Ergebnis:

3.5 Komponneteneigenschaften modifizieren

Schritt1: Führen Sie einen Rechtsklick auf die erstellte Komponente durch.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Kontextmenü erscheint an der Stelle, auf die geklickt wurde.

Tatsächliches Ergabnis:

Schritt2: Wählen Sie aus dem Kontextmenü den Eintrag "Configure...".

Erwartetes Ergebnis:

Ein neuer Dialog öffnet sich, in dem die einzelnen Eigenschaften der gewählten Komponente angezeigt werden.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt3: Ändern Sie die Eigenschaften nach Gutdünken, schließen Sie den Dialog und überprüfen Sie, ob die geänderten Eigenschaften übernommen wurden.

Erwartetes Ergebnis:

Die geänderten Eigenschaften wurden klaglos übernommen.

Tatsächliches Ergebnis:

3.6 Eine Variante erstellen

Wählen Sie aus der Palette den Eintrag "variant" und klicken Sie auf eine freie Stelle innerhalb einer Komponente.

Erwartetes Ergebnis:

An der angeklickten Stelle erscheint eine neue Variante.

Tatsächliches Ergebnis:

3.7 Variantengröße ändern

Ändern Sie die Darstellungsgröße der neu erstellten Variante, indem sie deren Rand anklicken und die Variante auf die gewünschte Größe ziehen.

Erwartetes Ergebnis:

Die Größenänderung wird übernommen.

Tatsächliches Ergebnis:

3.8 Varianteneigenschaften modifizieren

Schritt1: Führen Sie einen Rechtsklick auf die neu erstellte Variante durch.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Kontextmenü öffnet sich an der angeklickten Stelle.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Wählen Sie aus dem geöffneten Kontextmenü den Eintrag "Configure...".

Erwartetes Ergebnis:

Ein Dialog erscheint, der die Eigenschaften der Variante anzeigt und in dem sie geändert werden können.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt3: Ändern Sie die Eigenschaften nach Gutdünken und überprüfen Sie, ob die von Ihnen durchgeführten Änderungen übernommen werden.

Erwartetes Ergebnis:

Die Änderungen werden übernommen.

Tatsächliches Ergebnis:

3.9 Ein Release erstellen

Wählen Sie aus der Palette den Eintrag "release" und klicken Sie auf eine freie Stelle innerhalb einer Variante.

Erwartetes Ergebnis:

An der angeklickten Stelle erscheint eine neues Release.

Tatsächliches Ergebnis:

3.10 Releasegröße ändern

Ändern Sie die Darstellungsgröße des neu erstellten Release, indem sie dessen Rand anklicken und das Release auf die gewünschte Größe ziehen.

Erwartetes Ergebnis:

Die Größenänderung wird übernommen.

Tatsächliches Ergebnis:

3.11 Releaseeigenschaften modifizieren

Schritt1: Führen Sie einen Rechtsklick auf das neu erstellte Release durch.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Kontextmenü öffnet sich an der angeklickten Stelle.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Wählen Sie aus dem geöffneten Kontextmenü den Eintrag "Configure...".

Erwartetes Ergebnis:

Ein Dialog erscheint, der die Eigenschaften des Release anzeigt und in dem sie geändert werden können.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt3: Ändern Sie die Eigenschaften nach Gutdünken und überprüfen Sie, ob die von Ihnen durchgeführten Änderungen übernommen werden.

Erwartetes Ergebnis:

Die Änderungen werden übernommen.

Tatsächliches Ergebnis:

3.12 Assets als deprecated erklären

Erklären Sie alle erstellten Assets (Komponente, Variante und Release) im Konfigurationsdialog für deprecated.

Erwartetes Ergebnis:

Als deprecated erklärte Assets werden ausgegraut.

Tatsächliches Ergebnis:

3.13 Verschieben von Assets

Verschieben Sie die erstellten Assets unter Zuhilfenahme der Maus.

Erwartetes Ergebnis:

Alle Assets lassen sich verschieben. Untergeordnete Assets werden automatisch mitverschoben, Varianten brechen nicht aus den sie umgebenden Komponenten aus (ebenso Releases nicht aus ihren Varianten).

Tatsächliches Ergebnis:

3.14 Entfernen von Assets

Entfernen Sie alle erstellten Assets aus der Architektur.

Erwartetes Ergebnis:

Alle Assets lassen sich problemlos aus der Architektur entfernen.

Tatsächliches Ergebnis:

3.15 Abhängigkeitskanten einfügen

Schritt1: Erstellen Sie wahllos zahlreiche Komponenten und Varianten. Wählen Sie danach aus der Palette den Eintrag "include edge". Fügen Sie die Kante ein, indem Sie zunächst auf das Startasset und anschließend auf das Zielasset klicken.

Erwartetes Ergebnis:

Eine Includekante erscheint zwischen den beiden angeklickten Assets.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Wählen Sie nun aus dem Kontextmenü den Eintrag "exclude edge" und verbinden Sie zwei andere Assets auf die gleiche Weise wie in Schritt1.

Erwartetes Ergebnis:

Eine Excludekante erscheint zwischen den beiden angeklickten Assets.

Tatsächliches Ergebnis:

3.16 Verwendung von Metaknoten

Schritt1: Wählen sie aus der Palette den Eintrag “meta node“ und klicken Sie auf eine freie Stelle im Architektureditor.

Erwartetes Ergebnis:

Der neue Metaknoten wird an der angeklickten Stelle in die Architektur eingefügt.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Fügen Sie eine Abhängigkeitskante von einem Asset zum Metaknoten ein und anschließend mehrere Kanten vom Metaknoten zu verschiedenen anderen Assets.

Erwartetes Ergebnis:

Das Ausgangsasset ist über den Metaknoten mit zahlreichen anderen Assets verbunden.

Tatsächliches Ergebnis:

3.17 Ein Produkt zusammenstellen

Schritt1: Wählen Sie aus der Palette den Eintrag “compose product“.

Erwartetes Ergebnis:

Alle Architekturelemente werden ausgegraut. Im Architektureditor erscheint ein neuer Button mit der Aufschrift “create product“.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Wählen Sie einige Assets aus, die Teil des neuen Produkts werden sollen.

Erwartetes Ergebnis:

Die ausgewählten Assets werden blau dargestellt. Über Abhängigkeitskanten verbundene Assets werden automatisch mit eingeblaut.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt3: Klicken Sie den Button "create product" im Architektureditor an.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Dialog öffnet sich, in dem die Eigenschaften des neu zu erstellenden Produkts angezeigt und geändert werden können.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt4: Setzen Sie die Eigenschaften nach Gutdünken und bestätigen Sie den Dialog.

Erwartetes Ergebnis:

Das neu erstellte Produkt erscheint im "Architecture Tree" sowie im Architektureditor.

Tatsächliches Ergebnis:

3.18 Produkteigenschaften modifizieren

Schritt1: Führen Sie einen Rechtsklick auf das neu erstellte Produkt aus und wählen sie den Eintrag "Configure..." aus dem eingeblendeten Kontextmenü.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Konfigurationsdialog öffnet sich.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Ändern Sie die Produkteigenschaften nach gutdünken, bestätigen Sie die Änderungen und überprüfen Sie, ob sie übernommen wurden.

Erwartetes Ergebnis:

Die Änderungen werden klaglos übernommen.

Tatsächliches Ergebnis:

3.19 Einen neuen Benutzer anlegen

Schritt1: Führen Sie einen Rechtsklick auf den "Architecture tree" aus.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Kontextmenü wird an der angeklickten Stelle eingeblendet.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Wählen Sie den Eintrag "create new user" aus dem Kontextmenü aus.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Dialog mit dem Titel "User Manager" wird eingeblendet.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt3: Setzen sie die Eigenschaften des neuen Benutzers nach Gutdünken und betätigen durch Klick auf den Button "add user".

Erwartetes Ergebnis:

Der neu erstellte Benutzer erscheint in der Liste des User Managers.

Tatsächliches Ergebnis:

3.20 Benutzerpasswort ändern

Schritt1: Öffnen Sie mittels eines Rechtsklick das Kontextmenü des "Architecture tree" und wählen Sie den Eintrag "update password".

Erwartetes Ergebnis:

Ein Dialog erscheint, in dem ein neues Passwort für den aktuell eingeloggten Benutzer eingegeben werden kann.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Ändern Sie das Passwort und bestätigen Sie den Dialog. Beenden Sie nun den Kobold Client und starten ihn neu. Loggen Sie sich mit Ihrem neuen Passwort ein.

Erwartetes Ergebnis:

Das Einloggen mit dem neuen Passwort funktioniert tadellos.

Tatsächliches Ergebnis:

3.21 Ändern des vollständigen Namens eines Benutzers

Schritt1: Öffnen Sie mittels eines Rechtsklick das Kontextmenü des "Architecture tree" und wählen Sie den Eintrag "update full name".

Erwartetes Ergebnis:

Ein Dialog erscheint, in dem der neue Name für den aktuell eingeloggten Benutzer eingegeben werden kann.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Ändern Sie Ihren Namen und bestätigen Sie den Dialog.

Erwartetes Ergebnis:

Ihr Name (im System) hat sich entsprechend Ihren Angaben geändert.

Tatsächliches Ergebnis:

3.22 Ein Asset für die “Core Group“ vorschlagen.

Schritt1: Führen Sie auf einem beliebigen Asset im “Architecture tree“ einen Rechtsklick durch und wählen Sie im aufklappenden Kontextmenü den Eintrag “suggest asset for core group“.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Dialog öffnet sich, in dem ausgewählt werden kann, ob der Vorschlag an einen PE oder PLE gehen soll.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Treffen Sie eine Wahl.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Workflow-Fenster wird geöffnet, in dem der Empfänger des Vorschlags benannt und ein zusätzlicher Kommentar eingegeben werden kann.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt3: Versenden Sie den Vorschlag durch Anklicken des Buttons “Transmit“. Falls Sie sich nicht selbst den Vorschlag unterbreitet haben, loggen Sie sich als Empfänger neu ein. Wählen Sie aus dem Kontextmenü der “Workflow View“ den Eintrag “fetch messages“.

Erwartetes Ergebnis:

Ein neuer Eintrag erscheint in der “Workflow view“.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt4: Doppelklicken Sie auf den neu erschienen Eintrag.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Workflow-Fenster erscheint, das den ursprünglichen Vorschlag enthält und Ihnen die Möglichkeit gibt, den Vorschlag anzunehmen oder abzulehnen, bzw. einen zusätzlichen Kommentar einzufügen.

Tatsächliches Ergebnis:

3.23 Ein AssetInfo-Dokument erstellen

Schritt1: Öffnen Sie mittels Rechtsklick das Kontextmenü eines beliebigen Assets im "Architecture tree". Wählen Sie den Eintrag "generate AssetInfo document...".

Erwartetes Ergebnis:

Ein "Speichern unter"-Dialog erscheint.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Speichern Sie das Dokument, wo es Ihnen beliebt und überprüfen Sie, ob das Erzeugen des AssetInfo-Dokuments erfolgreich war.

Erwartetes Ergebnis:

Das pdf-Dokument mit den Informationen zum gewählten Asset wurde an der vorher bezeichneten Stelle erzeugt und gespeichert.

Tatsächliches Ergebnis:

3.24 GXL-Export durchführen

Öffnen Sie das Kontextmenü eines beliebigen Assets und wählen Sie "export".

Erwartetes Ergebnis:

Ein Dialog öffnet sich, in dem das Exportziel ausgewählt werden kann. Der Dialog verschwindet automatisch nach Abschluß des Exports.

Tatsächliches Ergebnis:

3.25 GXL-Import durchführen

Öffnen sie das Kontextmenü eines Produktes im "Architecture tree" und wählen Sie den Eintrag "GXL Import...".

Erwartetes Ergebnis:

Ein Dialog öffnet sich, in dem die zu importierende GXL-Datei angegeben werden kann.

Tatsächliches Ergebnis:

3.26 Die Versionskontrolle nutzen

Schritt1: Wählen Sie im Kotextmenü eines Assets den Eintrag "Version Control".

Erwartetes Ergebnis:

Ein weiteres Menü mit den verfügbaren VCM-Aktionen wird eingeblendet.

Tatsächliches Ergebnis:

3.27 Eine Textnachricht verfassen und versenden

Schritt1: Wählen Sie aus dem Kontextmenü der "Workflow View" den Eintrag "new mail".

Erwartetes Ergebnis:

Ein Dialog wird eingeblendet, in dem der Nachrichtentext, der Betreff sowie der Empfänger angegeben werden kann.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Versenden Sie die Nachricht an sich selbst und wählen anschließend aus dem Kontextmenü der "Workflow View" den Eintrag "fetch messages".

Erwartetes Ergebnis:

Die neue Nachricht erscheint in der "Workflow View".

Tatsächliches Ergebnis:

3.28 Eine Textnachricht beantworten

Schritt1: Führen Sie einen Doppelklick auf eine beliebige empfangene Nachricht in der "Workflow View" durch.

Erwartetes Ergebnis:

Ein Dialog erscheint, in dem die ursprüngliche Nachricht angezeigt und Ihnen die Möglichkeit gegeben wird, den Betreff und die Antwort selbst zu angeben.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Versenden Sie Ihre Antwort durch anklicken des Buttons "transmit" und überprüfen Sie, ob sie beim Absender ankommt.

Erwartetes Ergebnis:

Die Antwortmail kommt vollständig beim ursprünglichen Absender an.

Tatsächliches Ergebnis:

3.29 Die Minimap verwenden

Schritt1: Schauen Sie auf die Minimap.

Erwartetes Ergebnis:

Sie sehen ein verkleinertes Abbild der Gesamtarchitektur.

Tatsächliches Ergebnis:

Schritt2: Klicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Minimap.

Erwartetes Ergebnis:

Der aktuell sichtbare Ausschnitt im Architektureditor springt an die zur angeklickten Position in der Minimap korrespondierenden Stelle.

Tatsächliches Ergebnis:
