



# Testprotokoll

Auftraggeber Daniel Brodbeck  
Projektleiter Bastian Büeler  
Autor Bastian Büeler, Dario Grob  
Klassifizierung Nicht klassifiziert, Intern, Vertraulich, GEHEIM  
Status In Arbeit, Genehmigt

## Änderungsverzeichnis

Datum	Version	Änderung	Autor
30.12.2019	0.1	Erste Testfälle	Bastian Büeler
05.01.2020	0.2	Weiter Testfälle	Bastian Büeler
06.01.2020	0.3	Kleine Überarbeitung	Bastian Büeler
06.01.2020	0.4	Weiter Testfälle geschrieben und getestet	Grob Dario

## Inhaltsverzeichnis

1	Testfall UserLogin .....	2
1.1	Testdurchführung und Testergebnis .....	2
2	Testfall Home Seite .....	3
2.1	Testdurchführung und Testergebnis .....	5
3	Testfall Roulette .....	6
3.1	Testdurchführung und Testergebnis .....	8
4	Testfall Statistik Seite .....	9
4.1	Testdurchführung und Testergebnis .....	9
5	Testfall createUser .....	10
5.1	Testdurchführung und Testergebnis .....	11
6	Testfall BlackJack .....	12
6.1	Testdurchführung und Testergebnis .....	13

# 1 Testfall UserLogin

ID / Bezeichnung	T-001	Test UserLogin
Beschreibung	Bestehender User sollte sich anmelden können. Nicht bestehender sollte nicht angemeldet werden.	
Testvoraussetzung	Ein User wurde erstellt.	
Testschritte	<p>Test 1</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Bestehender Username eingeben</li><li>2. Passwort des bestehenden Users eingeben</li><li>3. Auf Login drücken</li><li>4. User ist angemeldet und auf dem Home Menü</li></ol> <p>Test 2</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Bestehender Username eingeben</li><li>2. Falsches Passwort eingeben</li><li>3. Fehlermeldung erscheint, dass das Passwort oder Benutzername falsch ist.</li></ol> <p>Test 3</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Nicht bestehender Username eingeben</li><li>2. Irgendein Passwort eingeben</li><li>3. Fehlermeldung erscheint, dass das Passwort oder Benutzername falsch ist.</li></ol> <p>Test 4</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Button "noch kein Mitglied" anklicken</li><li>2. Man wird auf die Registrationsseite umgeleitet.</li></ol>	
Erwartetes Ergebnis	Alles sollte wie in den folgenden Schritten geschehen.	

## 1.1 Testdurchführung und Testergebnis

Tester	Bastian Büeler
Datum Testdurchführung	30.12.2019
Fehlerklasse (Testergebnis)	Keine Fehler
Fehlerbeschreibung	Keine Fehler

## 2 Testfall Home Seite

ID / Bezeichnung	T-002	Test Home Seite
Beschreibung	Für den "normalen" User werden die zwei Bilder, der Glücksspielseiten angezeigt. Zudem werden die Anzahl Coins angezeigt, welche man aktuell besitzt. Für den Admin wird noch die Statistikseite angezeigt.	
Testvoraussetzung	Ein User wurde erstellt. Ein Admin-User wurde erstellt.	
Testschritte	<p>Test 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man ist noch nicht angemeldet und gibt in der URL die Home Seite an.</li> <li>2. Man wird auf die Anmeldungsmaske weitergeleitet.</li> </ol> <p>Test 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man ist als normaler User angemeldet</li> <li>2. Man sieht zwei Bilder, einmal Blackjack und einmal Roulette. Zudem sieht man seine aktuelle Ikaruscoins</li> </ol> <p>Test 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man klickt auf das Blackjack Bild.</li> <li>2. Man wird auf die Blackjack Seite weitergeleitet.</li> </ol> <p>Test 4</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man klickt auf das Roulette Bild.</li> <li>2. Man wird weitergeleitet auf die Roulette Seite.</li> </ol> <p>Test 5</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man klickt oben rechts auf das Personenzeichen</li> <li>2. Es wird "Benutzer abmelden", "Passwort ändern" "Benutzer löschen" und "Newsletter abonnieren" angezeigt</li> <li>3. Wenn man auf "Benutzer löschen" klickt wird der User gelöscht.</li> <li>4. Wenn man auf "Passwort ändern" klickt kommt man auf eine Seite, auf der man das Passwort ändern kann.</li> <li>5. Wenn man auf "Benutzer abmelden" klickt wird der User abgemeldet und landet auf der Login Seite. Bevor er nun wieder weiterfahren kann, muss er sich zuerst wieder anmelden.</li> <li>6. Wenn man auf "Newsletter abonnieren" klickt, kommt eine Meldung, dass man sich erfolgreich angemeldet hat.</li> </ol>	

ID / Bezeichnung	T-002	Test Home Seite
	<p>7. Wenn man nun nochmals das User Icon anklickt, steht "Newsletter deabonnieren".</p> <p>Test 6</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man ist mit dem Admin angemeldet</li> <li>2. Der Admin sieht noch ein drittes Bild namens "Statistik"</li> <li>3. Wenn er drauf drückt, wird er zur Statistik Seite weitergeleitet.</li> </ol> <p>Test 7</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Admin drückt auf das Personenzeichen.</li> <li>2. Es wird ihm nur "Benutzer abmelden" und "Passwort ändern" angezeigt.</li> <li>3. Wenn er abmelden drückt ist er ebenfalls abgemeldet und kehrt zur Anmeldemaske zurück.</li> <li>4. Wenn er Passwort ändern drückt kommt er auch auf die Passwortänderungsmaske.</li> </ol> <p>Test 8</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der User hat 0 Ikaruscoins und noch nie neue bezogen.</li> <li>2. Er geht auf die Home Seite</li> <li>3. Ein Pop Up ploppt auf, dass er 50 weitere Coins bekommt.</li> <li>4. Der User hat wieder 50 Ikaruscoins.</li> </ol> <p>Test 9</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der User hat am gleichen Tag schon Ikaruscoins bezogen und hat wieder 0.</li> <li>2. Er geht auf die Home Seite</li> <li>3. Ein Pop Up ploppt auf, dass er nur einmal täglich Coins beziehen kann.</li> <li>4. Der User bekommt keine Ikaruscoins und muss warten, bis zum nächsten Tag.</li> </ol>	
Erwartetes Ergebnis	Alles sollte wie in den folgenden Schritten geschehen.	

## 2.1 Testdurchführung und Testergebnis

Tester	Bastian Büeler
Datum Testdurchführung	06.01.2020
Fehlerklasse (Testergebnis)	Keine Fehler
Fehlerbeschreibung	Keine Fehler

### 3 Testfall Roulette

ID / Bezeichnung	T-003	Test Roulette
Beschreibung	Der User sollte Roulette spielen können. Bei Fehler von seiner Seite, werden Meldungen ausgegeben.	
Testvoraussetzung	Ein User wurde erstellt. Der User hat Coins	
Testschritte	<p>Test 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Auf der Seite wird folgendes angezeigt: Das Roulette, Ein Button "Zurück", Die aktuellen Coins, Ein Eingabefeld für den Einsatz, ein Eingabe Feld für das Setzen auf eine Zahl, Eine Auswahl zwischen Farben, ein Button "Jetzt spielen"</li> <li>2. Der Button "Zurück" wird gedrückt</li> <li>3. Man wird auf die Home Seite weitergeleitet.</li> </ol> <p>Test 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man gibt 1 bei "Ihr Einsatz" ein. Zudem wählt man eine Farbe</li> <li>2. Man drückt den Button "Jetzt spielen"</li> <li>3. Das Roulette fängt mit der Animation an und die Ikaruscoins werden vom Konto abgebucht und wenn man gewonnen hat bei schwarz und rot verdoppelt oder bei grün vervierzehnfacht.</li> </ol> <p>Test 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man gibt nichts als Einsatz an.</li> <li>2. Man setzt auf eine Zahl.</li> <li>3. Der Button "Jetzt spielen" wird gedrückt.</li> <li>4. Das Roulette dreht sich zwar aber die Seite gibt einfach nur eine Meldung aus, dass man zu wenig oder zu viel Optionen ausgewählt hat und man einen Betrag setzen muss.</li> </ol> <p>Test 4</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man gibt 1 als Einsatz an.</li> <li>2. Man gibt eine Zahl an.</li> <li>3. Der Button "Jetzt spielen" wird gedrückt.</li> <li>4. Wenn die Zahlen übereinstimmen, wird der Gewinn vervierzehnfacht, wenn nicht wird einfach nur der Einsatz vom Konto abgezogen.</li> </ol> <p>Test 5</p>	

ID / Bezeichnung	T-003	Test Roulette
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man gibt einen Einsatz, grösser als die vorhandenen Coins an und eine Zahl oder eine Farbe.</li> <li>2. Das Roulette dreht sich aber es geschieht nichts, ausser, dass ausgegeben wird, dass man zu wenig Coins hat.</li> </ol> <p>Test 6</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man gibt den Einsatz eine Zahl und eine Farbe an</li> <li>2. Das Roulette dreht sich aber es geschieht nichts, ausser, dass ausgegeben wird, dass man zu wenig oder zu viele Optionen ausgewählt hat und man einen Betrag setzen muss.</li> </ol> <p>Test 7</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man setzt einen negativen Betrag</li> <li>2. Man wählt eine Farbe oder eine Zahl aus</li> <li>3. Auf Button "Jetzt spielen" drücken</li> <li>4. Das Roulette dreht sich zwar, aber es wird einfach der Text ausgegeben, dass man keine negativen Einsätze tätigen kann.</li> </ol> <p>Test 8</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Man setzt den Betrag 0</li> <li>2. Dann wählt man eine Zahl oder Farbe aus und drückt "Jetzt spielen"</li> <li>3. Das Roulette dreht sich zwar aber es wird wieder nur ein Text ausgegeben, dass man zu wenig oder zu viele Optionen ausgewählt hat und man einen Betrag setzen muss.</li> </ol> <p>Test 9</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der User hat 0 Ikaruscoins und noch nie neue bezogen.</li> <li>2. Er gibt nichts an und drückt einfach Jetzt spielen</li> <li>3. Die Animation läuft durch. Danach ploppt ein Pop Up auf, dass er 50 weitere Coins bekommt.</li> <li>4. Der User hat wieder 50 Ikaruscoins.</li> </ol> <p>Test 10</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der User hat am gleichen Tag schon Ikaruscoins bezogen und hat wieder 0.</li> <li>2. Er gibt nichts an und drückt einfach Jetzt spielen</li> <li>3. Die Animation läuft durch. Danach ploppt ein Pop Up auf, dass er nur einmal täglich Coins beziehen kann.</li> </ol>	

ID / Bezeichnung	T-003	Test Roulette
	4. Der User bekommt keine Ikaruscoins und muss warten, bis zum nächsten Tag.	
Erwartetes Ergebnis	Alles sollte wie in den folgenden Schritten geschehen.	

### 3.1 Testdurchführung und Testergebnis

Tester	Bastian Büeler
Datum Testdurchführung	06.01.2020
Fehlerklasse (Testergebnis)	Keine Fehler
Fehlerbeschreibung	Keine Fehler



## 4 Testfall Statistik Seite

ID / Bezeichnung	T-004	Test Statistik Seite
Beschreibung	Der Admin sollte per Home Seite auf die Statistik Seite kommen. Dort werden ihm einige Informationen angezeigt.	
Testvoraussetzung	User wurden erstellt. User haben zum Teil schon einmal Roulette oder Black Jack gespielt. Admin User ist vorhanden.	
Testschritte	<p>Test 1</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Man loggt sich mit einem "normalen" User ein.</li><li>2. Man kann nicht per URL und auch nicht per Home Menü auf die Statistik Seite zugreifen.</li></ol> <p>Test 2</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Man geht als Admin auf die Statistik Seite.</li><li>2. Folgendes ist zu sehen: Ein "zurück" und 8 weitere Buttons, welche blau sind. Diese sind wie folgt angeschrieben: gezählte BlackJack Spiele, gezählte Roulette Spiele, BlackJack gewinne, Roulette gewinne, gewonnenes Geld BlackJack, gewonnenes Geld Roulette, ausgegebenes Geld BlackJack, ausgegebenes Geld Roulette</li></ol> <p>Test 3</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Der Button "zurück" wird gedrückt</li><li>2. Man kommt zurück auf die Home Seite</li></ol> <p>Test 4</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ein oder mehrere blaue Buttons werden angeklickt</li><li>2. Unter dem/ den Buttons öffnet sich jeweils ein Feld mit den Statistik Informationen zu den Usern.</li></ol>	
Erwartetes Ergebnis	Alles sollte wie in den folgenden Schritten geschehen.	

### 4.1 Testdurchführung und Testergebnis

Tester	Bastian Büeler
Datum Testdurchführung	05.01.2020
Fehlerklasse (Testergebnis)	Keine Fehler
Fehlerbeschreibung	Keine Fehler

## 5 Testfall createUser

ID / Bezeichnung	T-005	Test createUser Seite
Beschreibung	Ein Webseiten Besucher kann sich einen User erstellen.	
Testvoraussetzung	Keine Voraussetzungen	
Testschritte	<p>Test 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Auf den Button "zurück" klicken</li> </ol> <p>Resultat: User gelangt auf die Login Seite</p> <p>Test 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Felder leer lassen</li> <li>2. Auf den Button "submit" klicken</li> </ol> <p>Resultat: User wird aufgefordert leere Felder zu füllen</p> <p>Test 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Im Feld "Email Adresse" oder "Passwort" nicht angemessene Daten angeben</li> <li>2. Auf den Button "submit" klicken</li> </ol> <p>Resultat: User wird aufgefordert korrekte Daten anzugeben</p> <p>Test 4</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zwei Unterschiedliche Passwörter angeben</li> <li>2. Auf den Button "submit" klicken</li> </ol> <p>Resultat: Dem User wird mitgeteilt, dass die zwei Passwörter nicht gleich sind</p> <p>Test 5</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Username angeben, welcher bereits von einem anderen User benutzt wird</li> <li>2. Auf den Button "submit" klicken</li> </ol> <p>Resultat: User wird aufgefordert einen anderen Usernamen zu wählen</p> <p>Test 6</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alle Daten korrekt angeben</li> <li>2. Auf den Button "submit" klicken</li> </ol> <p>Resultat: User wird erstellt und man wird auf die Home Seite weitergeleitet</p>	

ID / Bezeichnung	T-005	Test createUser Seite
Erwartetes Ergebnis	Die Tests erfüllen ihr erwartetes Resultat	

## 5.1 Testdurchführung und Testergebnis

Tester	Dario Grob
Datum Testdurchführung	06.01.2020
Fehlerklasse (Testergebnis)	Keine Fehler
Fehlerbeschreibung	Keine Fehler

## 6 Testfall BlackJack

ID / Bezeichnung	T-006	Test BlackJack Seite
Beschreibung	Der Webseitenbesucher kann BlackJack spielen	
Testvoraussetzung	Der Webseitenbesucher ist eingeloggt und besitzt mindestens 2 Ikaruscoins	
Testschritte	<p>Test 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Der User gibt keinen Einsatz an und drückt den Button "setzen"</li> </ol> <p>Resultat: Der User wird aufgefordert einen Einsatz zu machen</p> <p>Test 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Der User gibt eine negative Anzahl an IkarusCoins als Einsatz an und drückt den Button "setzen"</li> </ol> <p>Resultat: Der User wird aufgefordert keinen negativen Einsatz zu tätigen</p> <p>Test 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Der User gibt eine höhere Anzahl IkarusCoins als er besitzt und drückt den Button "setzen"</li> </ol> <p>Resultat: Dem User wird mitgeteilt, dass er nicht so viele IkarusCoins zur Verfügung hat</p> <p>Test 4</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Der User klickt auf den Button "zurück" oben rechts</li> </ol> <p>Resultat: Der User wird auf die Home Seite weitergeleitet</p> <p>Test 5</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Der User gibt eine korrekte Anzahl IkarusCoins an und drückt setzen</li> </ol> <p>Resultat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Der Betrag wird von seinem Vermögen abgezogen</li> <li>Der Einsatz wird dem User angezeigt</li> <li>Es werden 2 Karten für den Spieler und 2 Karten für den Dealer zufällig gezogen und dargestellt</li> <li>Falls der Spieler oder der Dealer direkt 21 hat, wird eine Gewinnmeldung angezeigt</li> </ol> <p>Test 6</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Der User hat einen korrekten Einsatz gemacht</li> <li>Dealer und Spieler haben beide 2 Karten</li> </ol>	

ID / Bezeichnung	T-006	Test BlackJack Seite
	<p>3. Spieler klickt den Button "Karte ziehen"</p> <p>Resultat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Spieler erhält eine Karte</li> <li>2. Falls der Dealer noch Karten ziehen darf, zieht er eine</li> </ol> <p>Test 7</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der User hat einen korrekten Einsatz gemacht</li> <li>2. Dealer und Spieler haben beide 2 Karten</li> <li>3. Spieler klickt den Button "Keine Karten mehr ziehen"</li> </ol> <p>Resultat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Dealer zieht so lang Karten bis sein Kartenwert mindestens 17 beträgt</li> <li>2. Daraufhin wird der Gewinner ermittelt und eine Gewinnmeldung wird angezeigt</li> </ol> <p>Test 8</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der User hat einen korrekten Einsatz gemacht</li> <li>2. Dealer und Spieler haben beide 2 Karten</li> <li>3. Spieler und Dealer spielen weiter bis jemand gewinnt</li> </ol> <p>Resultat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Es wird der Gewinner ermittelt</li> <li>2. Es wird eine Gewinnmeldung angezeigt mit Informationen zum Spielende</li> <li>3. Falls nötig wird der Einsatz korrekt multipliziert oder zurückgegeben(unentschieden)</li> <li>4. Spieler hat die Möglichkeit nochmals zu spielen oder auf die Home Seite zu gelangen</li> </ol>	
Erwartetes Ergebnis	Die Tests erfüllen ihr erwartetes Resultat	

## 6.1 Testdurchführung und Testergebnis

Tester	Dario Grob
Datum Testdurchführung	06.01.2020
Fehlerklasse (Testergebnis)	Mehrere Fehler
Fehlerbeschreibung	<p>Fehler 1:</p> <p>Das zusammenrechnen der Karten kann zu falschen Resultaten führen. Dies passiert meistens wenn ein oder mehrere Asses dabei sind. Oder wenn als letztes ein Ass gezogen wird. Dies passiert jedoch sporadisch.</p>

Tester	Dario Grob
	<p>Fehler 2</p> <p>Der User flieg öfters aus der Session. Dies ergibt mehrere Fehler. Dies passiert jedoch auch sporadisch. Am meistens passiert dies bei der Anzeige der Gewinnermeldung. Dies kann jedoch auch früher passieren.</p>