



Softwaretechnikpraktikum WS 2021/22

Umsetzung eines Maulwurf Company-Spiels

Testdokumentation

28.01.2022

SWTPra Gruppe 10

Manuell durchgeführte Tests:

- Welche Funktionalität wird getestet (welche User Story bzw. welches Feature)?
- Was ist das erwartete Ergebnis?
- Wer ist Tester?
- Ergebnis des Tests

Funktionalität: AI kann auf dem Referenzserver spielen

erwartete Ergebnis: AI spielt das Spiel bis zum Ende ohne einen ungültigen Zug zu machen

Tester: Philipp Fromme, Carina Schoppe

Ergebnis: AI fliegt manchmal raus und kann manchmal zu Ende spielen. Grund hierfür ist fehlerhaft implementierte Game Logik, ob ein Zug legal ist oder nicht.

Funktionalität: Game Logik Map

erwartete Ergebnis: AI macht auf dem Referenzserver keine ungültigen Züge

Tester: Philipp Fromme, Carina Schoppe

Ergebnis: AI spielt nun zu Ende und macht keine falschen Züge mehr

Funktionalität: Ich als Beobachter möchte mich anmelden können

erwartete Ergebnis: es wurde eine Verbindung zum Server aufgebaut und Pakete können empfangen/geschickt werden

Tester: Philipp Fromme, Marc Willberg, Issam Mani

Ergebnis: die entsprechend in dem Interface Dokument definierten Pakete kommen an und werden auch zum Server geschickt

Funktionalität: Game Selection Referenzserver

erwartete Ergebnis: die Spielereihe des Referenz Servers wird angezeigt

Tester: Philipp Fromme, Marc Willberg, Issam Mani

Ergebnis: Die Spiele werden nicht angezeigt, weil der Client sich nicht korrekt am Server anmeldet

Funktionalität: Game Selection Referenzserver

erwartete Ergebnis: die Spielereihe des Referenz Servers wird angezeigt

Tester: Philipp Fromme, Marc Willberg, Issam Mani

Ergebnis: Die Spiele werden korrekt angezeigt

Funktionalität: Ich als Beobachter möchte sehen können, wer am Zug ist

erwartete Ergebnis: es wird in einem Textfeld ausgegeben, welcher Spieler aus welchem Grund am Zug ist oder übersprungen wurde

Tester: Philipp Fromme, Marc Willberg, Issam Mani

Ergebnis: die entsprechenden Informationen werden korrekt in der Textbox angezeigt

Funktionalität: Ich als Beobachter kann einer Lobby beitreten

erwartete Ergebnis: der Lobby Bildschirm wird angezeigt und Informationen über Beitritte von Spielern sowie über die Einstellungen des Spiels werden angezeigt

Tester: Philipp Fromme, Marc Willberg, Issam Mani

Ergebnis: Lobby Bildschirm, beigetretene Spieler und Einstellungen des Spiels werden korrekt angezeigt

Funktionalität: Ich als PC-Beobachter möchte die Spielzeit sehen

erwartete Ergebnis: die aktuelle Zugzeit (Turn Time) wird korrekt für den jeweils an der Reihe befindlichen Spieler angezeigt.

Tester: Philipp Fromme, Marc Willberg, Issam Mani

Ergebnis: Die Zugzeit wird angezeigt, stoppt aber noch nicht direkt wenn der jeweilige Spieler seinen Zug gemacht hat, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist.

Funktionalität: Ich als PC-Beobachter möchte die Spielzeit sehen

erwartete Ergebnis: die aktuelle Zugzeit (Turn Time) wird korrekt für den jeweils an der Reihe befindlichen Spieler angezeigt.

Tester: Philipp Fromme, Marc Willberg, Issam Mani

Ergebnis: Die Zugzeit wird nun korrekt angezeigt und stoppt korrekt.

Funktionalität: Ich als PC-Beobachter möchte die Namen aller Spieler sehen können

erwartete Ergebnis: die Namen der Spieler werden in einer Tabelle am Rand angezeigt

Tester: Philipp Fromme

Ergebnis: die Namen der Spieler werden in einer Tabelle am Rand angezeigt

Funktionalität: Ich als PC-Beobachter möchte Animationen zu den Bewegungen eines Maulwurfs sehen können

erwartete Ergebnis: die Maulwürfe bewegen sich in einem definierten Zeitrahmen von Feld a nach b über die dazwischen befindlichen Felder, anstatt auf Feld a zu verschwinden und auf b direkt zu erscheinen

Tester: Philipp Fromme, Marc Willberg, Issam Mani

Ergebnis: Der Maulwurf bewegt sich in dem definierten Zeitrahmen von Feld a nach b

Funktionalität: Ich als Ausrichter möchte ein Turnier planen, erstellen und ausführen können, damit andere Spieler sich messen können.

erwartete Ergebnis: Man kann ein Turnier erstellen, diesem Spiele hinzufügen und Spiele *nacheinander* starten

Tester: Eva Juozapaviciute, Jana Rademann

Ergebnis: Das Turnier wird erstellt, Spiele können hinzugefügt werden und diese können nicht gleichzeitig gestartet werden, es laufen also alle *nacheinander* ab.

Funktionalität: Genereller Test der Menüstruktur und Regelscreens des Smartphone-Programms mit neuen Buttons statt Menü-Bar

erwartete Ergebnis: alle Funktionalitäten bleiben erhalten und lassen sich so ausführen wie vorher

Tester: Lennart Kunkel

Ergebnis: alle Buttons funktionieren und führen das gleiche aus wie die Funktionen der vorherigen Menüleiste

Funktionalität: Ist ein Spieler an der Reihe wird ihm bei festgelegter Reihenfolge des Servers die nächste Zugkarte angezeigt.

erwartete Ergebnis: Die Bewegung der Maulwürfe und die Spielkarten sollte passen. Wenn Maulwurf 'i' mal bewegen möchte, dann entsprechende i-te Spielkarte sollte gezeigt und gewählt werden.

Tester: Dila Cigraksedetmen, Alp Bulut

Ergebnis: Die Spielkarten sind wählbar und sichtbar. Die Maulwürfe können, wie gewählte Kart gezeigt hat, bewegen.

Funktionalität: Nach Start des Spiels soll dem Smartphone-Teilnehmer das Spielfeld und seine verfügbaren Maulwürfe gezeigt werden.

erwartete Ergebnis: Nach Eintritt des Spiels sollten alle Maulwürfe schon platziert sein, danach kann das Spiel beginnen. Nach die erste Platzierung, ist die andere Teilnehmer drin sein sollte.

Tester: Alp Bulut, Dila Cigraksedetmen

Ergebnis: Alle Spieler platziert ihre Maulwürfe in Reihenfolge beim Eintritt des Spiels. Erste Teilnehmer platziert erstmal. Dann die zweite kann die Maulwürfe platzieren. Gilt das auch für mehrere Spieler. Maulwürfe sind unterschiedlich gefärbt pro Spieler und sichtbar.

Funktionalität: Nach Start des Spiels soll dem Smartphone-Teilnehmer seine Maulwürfe nur verfügbare Plätze platzieren.

erwartete Ergebnis: Die Spieler dürfen nicht der Maulwurf zu Loch am Anfang des Spiels ziehen, sondern die Maulwürfe nur verfügbare andere Punkte platziert werden. Nach Platzierung aller Maulwürfe, kann der Spieler der Maulwurf zu Loch ziehen.

Tester: Alp Bulut, Dila Cigraksedetmen

Ergebnis: Platzierung einer Maulwurfs zu Loch am Anfang des Spiels (bevor Platzierung der Maulwürfe) ist nicht erlaubt. Um andere Ebene zu gehen, kann der Spieler den Maulwurf im Loch platzieren.