|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Testfall Beschreibung | Test NR. | Eingabe | Erwartetes Ergebnis |
| Fläche mit einer List Box mit Shop Items angeklickt | 1 | Maus Double Klick auf Shop Item, welches man kaufen möchte.  Die Punkte reichen aus um das Shop Item zu kaufen | Item wird gekauft  Punkte werden von dem Shop Item kosten abgezogen. Die Kosten werden verdoppelt |
| Fläche mit einer List Box mit Shop Items angeklickt | 2 | Maus Double Klick auf Shop Item, welches man kaufen möchte  Die Punkte reichen nicht aus um das Item zu kaufen | Item wird nicht gekauft und es wird ein Fenster mit einem Punktehinweis angezeigt |
| Genügend Klicks beim Klicken von der Buttonfläche erreicht | 3 | 7 Klicks pro Sekunde, beim Klicken der Buttonfläche erreicht (Auf der linken Seite des Programms) | Punkte werden um die bonuspunkte \* 10  hochgezählt |
| Genügend Klicks beim Klicken von der Buttonfläche erreicht | 4 | Weniger als 7 Klicks pro Sekunde, beim Klicken der Buttonfläche erreicht (Auf der linken Seite des Programms) | Klicks pro Sekunde nicht erreicht, Punkte werden nicht hochgezählt |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Testfall Beschreibung | Test NR. | Eingabe | Erwartetes Ergebnis |
| Fläche mit einer List Box mit Prestige Items angeklickt | 1 | Maus Double Klick auf Shop Item, welches man kaufen möchte.  Die Punkte reichen aus um das Shop Item zu kaufen | Item wird gekauft  Punkte werden von dem Shop Item kosten abgezogen. Die Kosten werden verdoppelt und die Kosten von den Shop Items werden durch den „advantage“ geteilt |
| Fläche mit einer List Box mit Prestige Items angeklickt | 2 | Maus Double Klick auf Prestige Item, welches man kaufen möchte  Die Punkte reichen nicht aus um das Item zu kaufen | Item wird nicht gekauft und es wird ein Fenster mit einem Punktehinweis angezeigt |
| User existiert schon | 3 | User ist schon in der DB | True wird return |
| User existiert nicht | 4 | User ist noch nicht in der DB | False wird return |