

Praxis der Softwareentwicklung

# Qualitätssicherung

Rukiye Devran, Tim Groß, Daniel Helmig, Orkhan Aliev

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1</b>	<b>Musskriterien</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Wunschkriterien</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Globale Testfälle</b>	<b>4</b>

# 1 Musskriterien

## KM1010 Schachregeln

- Schachregeln sind implementiert mit Ausnahme eines Patts Aufgrund von Materialmangels.
- Das Spielende wird erkannt.

## KM1020 *Einhaltung der Schachregeln*

- Der Nutzer bekommt nur gültige Züge angezeigt und kann nur diese anwenden.

## KM1030 *Spielsuche*

- Die Spielsuche wurde im Vergleich zum Pflichtenheft abgeändert. Der Button

## KM1040 GUI

- Die Oberfläche besteht aus:
  - Login Seite: Hier soll sich der Nutzer mit Hilfe eines externen Kontos anmelden können.
  - Hauptmenü: Hier soll der Nutzer dazu in der Lage sein, Spiele zu starten und seine Statistiken aufzurufen.
  - Statistik Seite: Der Nutzer kann seine Spielstatistiken einsehen.
  - Schachbrett: Hier kann der Nutzer in einer Partie seine Züge durchführen.
  - Diverse Meldungen an den Spieler

## KM1050 *Schachfigur bewegen*

- Es muss möglich sein, jede seiner Figuren anzutippen und damit auszuwählen.
- Für eine ausgewählte Schachfigur müssen mögliche Züge angezeigt werden.
- Nur gültige Züge sollen ausgeführt werden können.

**2 Wunschkriterien**

**3 Globale Testfälle**