

Neue Abnahmetest

burmeister.chris

December 2020

1 Testfälle

Die folgenden Änderungen sind nötig da wir der "Bewegen Funktion"(anders als in den alten Abnahmetests angenommen) einen eigenen Knopf gegeben haben. Dies verhindert unabsichtliches Bewegen von Räumen und Objekten.

1.1 Neuer Test 5: Objekt verschieben

Setup: Der Editormodus ist geöffnet und ein Gebäude ist geladen. In diesem Beispielgebäude befindet sich ein einzelner 6x6 großer Raum mit einem Personenplatz. Der Nutzer hat keine Funktion ausgewählt.

Eingabe/Ablauf	Soll-Ergebnis
Der Nutzer wählt die "Bewegen Funktion" mit der linken Maustaste aus.	Das System zeigt die "Bewegen Funktion" graphisch als aktiv an.
Der Nutzer bewegt den Personenplatz per Drag and Drop an eine freie Stelle innerhalb des Raumes.	Das System speichert den Personenplatz und zeigt ihn an der ausgewählten Stelle an.

1.2 Alter Test 5: Objekt verschieben

Setup: Der Editormodus ist geöffnet und ein Gebäude ist geladen. In diesem Beispielgebäude befindet sich ein einzelner 6x6 großer Raum mit einem Personenplatz. Der Nutzer hat keine Funktion ausgewählt.

Eingabe/Ablauf	Soll-Ergebnis
Der Nutzer wählt den Personenplatz mit der linken Maustaste aus.	Das System markiert den Personenplatz.
Der Nutzer bewegt den Personenplatz per Drag and Drop an eine freie Stelle innerhalb des Raumes.	Das System zeigt den Personenplatz an der ausgewählten Stelle an.

1.3 Neuer Test 6: Raum verschieben

Setup: Das Programm befindet sich im Editor-Modus. Ein Gebäude, bestehend aus einem Raum mit einem Sitzplatz darin, ist auf der Zeichenfläche.

Eingabe/Ablauf	Soll-Ergebnis
Der Nutzer wählt die "Bewegen Funktion" mit der linken Maustaste aus.	Das System zeigt die "Bewegen Funktion" graphisch als aktiv an.
Der Nutzer bewegt den Raum per Drag and Drop an eine freie Stelle innerhalb des Gebäudes.	Das System speichert den Raum und zeigt ihn an der ausgewählten Stelle an.

1.4 Alter Test 6: Raum verschieben

Setup: Das Programm befindet sich im Editor-Modus. Ein Gebäude, bestehend aus einem Raum mit einem Sitzplatz darin, ist auf der Zeichenfläche.

Eingabe/Ablauf	Soll-Ergebnis
Der Nutzer klickt mit der linken Maustaste auf den Raum und hält jene gedrückt.	Das System markiert den Raum graphisch.
Der Nutzer zieht die Maus auf einen freien Bereich der Zeichenfläche und lässt die linke Maustaste los	Das System zeigt den Raum an einer zur Maus nahen Raster-Position an.