

Testprotokoll Team Budapest

Unit Tests

Die Unit Tests bauen teilweise aufeinander auf, deswegen müssen sie in der Reihenfolge nach ausgeführt werden.

Klasse Board

ID	Methode(n)	Vorgehen	Erwarteter Wert	Tatsächlicher Wert	Pass/Fail
1	setField,getField	Feld 1,1 auf den Wert 0 setzen, dann mit getField das Feld auslesen	0	0	Pass
2	setField,getField	Feld 1,1 auf den Wert 1 setzen, dann mit getField das Feld auslesen	1	1	Pass
3	setField,getField	Feld 1,1 auf den Wert 2 setzen, dann mit getField das Feld auslesen	2	2	Pass
4	setField	Feld 1,1 auf den Wert -1 setzen	Fehlermeldung	Fehler	Pass
5	setField	Feld 1,1 auf den Wert 3 setzen	Fehlermeldung	Fehler	Pass
6	setField	Felder (6,0), (0,6), (-1,0), (0,-1) auf den Wert 1 setzen	Fehlermeldung	Fehler	Pass
7	getField	Feld (0,6), (6,0), (-1,0), (0,-1) aufrufen	Fehlermeldung	Fehler	Pass
8	isOccupied	Feld 0,0 auf Wert 1 setzen, dann mit isOccupied prüfen	True	True	Pass
9	isOccupied	Feld 0,0 auf Wert 0 setzen, dann mit isOccupied prüfen	False	False	Pass
10	isOccupied	Feld 7,7 prüfen	Fehlermeldung	Fehler	Pass

```

  ✓ Board.java    100.00% 
    ✓ <init>
    ✓ setField(int, int, int)
    ✓ isOccupied(int, int)
    ✓ getField(int, int)
  
```

Tester: Chiara Bär

Datum: 23.10.2024



Klasse Game

ID	Methode(n)	Vorgehen	Erwarteter Wert	Tatsächlicher Wert	Pass/Fail
11	getRoundsPlayed	Game Objekt erstellen und Methode aufrufen	0	0	Pass
12	increaseRoundsPlayed, getRoundsPlayed	increaseRoundsPlayed aufrufen, dann Wert wie bei Test 11 abrufen	1	1	Pass
13	checkWinner	Methode bei leerem Brett aufrufen	False	False	Pass
14	checkWinner	3 gleiche Zeichen vertikal auf das Spielbrett setzen und checkWinner aufrufen (roundsPlayed > 4) [1,2,0] [0,2,1] [0,2,1]	True	True	Pass
15	checkWinner	3 gleiche Zeichen horizontal auf das Spielbrett setzen und checkWinner aufrufen (roundsPlayed > 4) [2,2,0] [2,1,2] [1,1,1]	True	True	Pass
16	checkWinner	3 gleiche Zeichen diagonal auf das Spielbrett setzen und checkWinner aufrufen (roundsPlayed > 4) [1,0,2] [1,1,2] [2,1,1] [1,2,0] [0,2,1] [2,0,1]	True	True	Pass
17	checkWinner	Spielbrett so setzen, dass kein Spieler gewinnt (roundsPlayed > 4) [1,2,0] [2,1,2] [1,1,2]	False	False	Pass
18	checkWinner	Spielbrett so setzen, dass ein Spieler vor Runde 5 gewinnt (roundsPlayed = 3) [1,1,1] [0,0,0] [0,0,0]	False	False	Pass
19	startNewGame	Feld 0,0 auf Wert 1 setzen, startNewGame ausführen und getField für das Feld aufrufen	0	0	Pass
20	startNewGame	roundsPlayed auf 1 erhöhen, startNewGame ausführen und getRoundsPlayed aufrufen	0	0	Pass

```

✓ Game.java 100.00% 
  ✓ <init>
  ✓ startNewGame()
  ✓ checkWinner()
  ✓ isWinningLine(int, int, int)
  ✓ increaseRoundsPlayed()
  ✓ getRoundsPlayed()
  
```

Tester: Chiara Bär

Datum: 23.10.2024



Manuelle Tests

Die Tests sind so konzipiert, dass sie nacheinander ausgeführt werden müssen.

ID	Vorgehen	Erwarteter Wert	Tatsächlicher Wert	Pass/Fail
21	Neue Kommandozeile öffnen, in das Verzeichnis des Spiels wechseln und folgenden Befehl ausführen: <i>java TicTacToe.java</i>	Das Programm startet ohne Fehlermeldungen		Pass
22	Nach Start fragt das Spiel nach der gewünschten Sprache: Enter drücken	Der deutsche Willkommenstext wird angezeigt und das Spiel beginnt		Pass
23	Das Spiel fragt nach einem Zug: «a1» eingeben	Oben links im Spielfeld erscheint ein X		Pass
24	Das Spiel fragt nach einem Zug: «b2» eingeben	In der Mitte des Spielfelds erscheint ein O		Pass
25	Das Spiel fragt nach einem Zug: «en» eingeben	Die gewählte Sprache ist nun Englisch und sie sind weiterhin am Zug		Pass
26	Das Spiel fragt nach einem Zug: «de» eingeben	Die gewählte Sprache ist nun Deutsch und sie sind weiterhin am Zug		Pass
27	Weitere gültige Spielzüge ausführen, bis Spieler X gewinnt	Das Spiel zeigt an, dass X gewonnen hat und bietet an, das Spiel neu zu starten		Pass
28	Das Spiel gemäss Aufforderung neustarten	Der Willkommenstext		Pass

		wird angezeigt und das Spiel startet		
29	Das Spiel fragt nach einem Zug: «a4» eingeben	Der Spielzug ist ungültig		Pass
30	Das Spiel fragt nach einem Zug: «» eingeben	Der Spielzug ist ungültig		Pass
31	Das Spiel fragt nach einem Zug: «es» eingeben	Die gewählte Sprache ist ungültig		Pass
32	Das Spiel fragt nach einem Zug: «abcdef» eingeben	Der Input wird abgelehnt		Pass
33	Nun müssen die Züge so gespielt werden, dass das Spiel unentschieden endet	Das Spiel zeigt an, dass es Unentschieden ist und bietet an, das Spiel neu zu starten		Pass

Tester: Chiara Bär

Datum: 23.10.2024

