

# Test Protokol

Liam Hurwitz

August 1, 2020

# Contents

<b>1</b>	<b>Anleitung</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Login Screen</b>	<b>4</b>
2.1	Registrierung . . . . .	4
2.1.1	falsche/erfolgreiche Registrierung . . . . .	5
2.1.2	erfolgreiche Registrierung . . . . .	6
2.2	Anmeldung . . . . .	7
2.2.1	falsche Anmeldung . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Menu Screen</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>Game options</b>	<b>9</b>
<b>5</b>	<b>Testfall Single Player</b>	<b>10</b>
5.1	rooms test . . . . .	11
5.2	andere Ships . . . . .	12
5.3	Universe Schwierigkeit . . . . .	13
5.4	Map . . . . .	15
<b>6</b>	<b>Geeignissen</b>	<b>16</b>
6.1	flee . . . . .	18
<b>7</b>	<b>Shop Screen</b>	<b>21</b>
7.1	kaufen . . . . .	21
7.1.1	gold kaufen . . . . .	21
7.1.2	energie kaufen . . . . .	22
7.1.3	Weapon kaufen . . . . .	24
7.1.4	crewmember kaufen . . . . .	25
<b>8</b>	<b>Combat Screen</b>	<b>26</b>
8.1	Initial combat Screen . . . . .	26
8.2	Energie Verteilung . . . . .	27
8.3	nicht Energie in Waffen System . . . . .	28
8.4	der Gegner schießt . . . . .	29
8.5	der Player schießt . . . . .	30
8.6	Gewinnt Bildschirm . . . . .	31
8.7	Bewegung der Mitglieder . . . . .	32

8.8	Warte Zeit . . . . .	33
8.9	dunkle Planeten besucht . . . . .	34
8.10	Upgrade . . . . .	35

# 1 Anleitung

Diese Test Protocoll basiert sich an der C4 test Abdeckung, dann versuchen wir jedes Variantes an unsere Software zu testen.

## 2 Login Screen

### 2.1 Registrierung

Auf diesem Bildschirm kann sich der Benutzer anmelden, dazu ist es notwendig, dass der User eine Passwort und Name gibt.

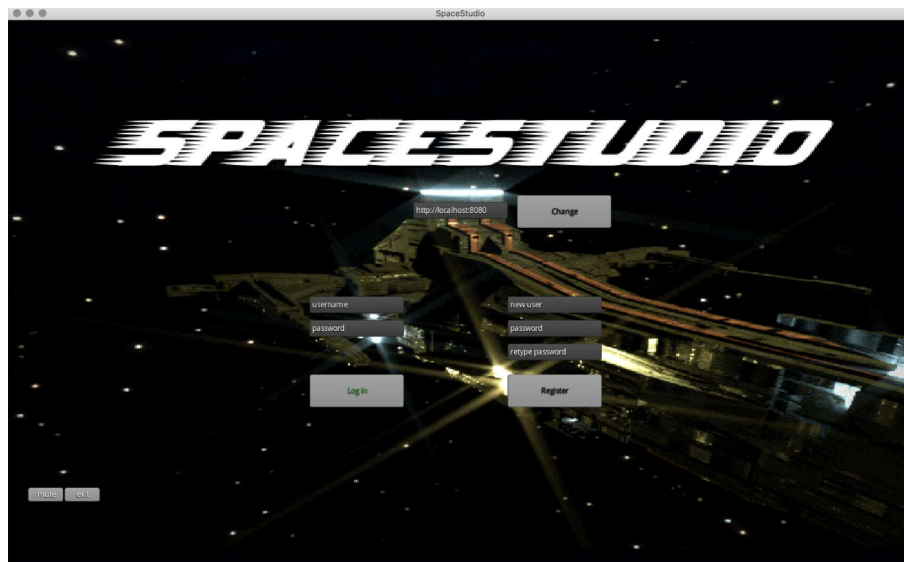


Figure 1: Start Screen

### 2.1.1 falsche/erfolgreiche Registrierung

Wenn der Benutzer die Felder korrekt eingegeben hat, erhält er eine grüne Nachricht, in der sich die Bestätigungsnachricht des Servers für die Erstellung seiner Instanz befindet.

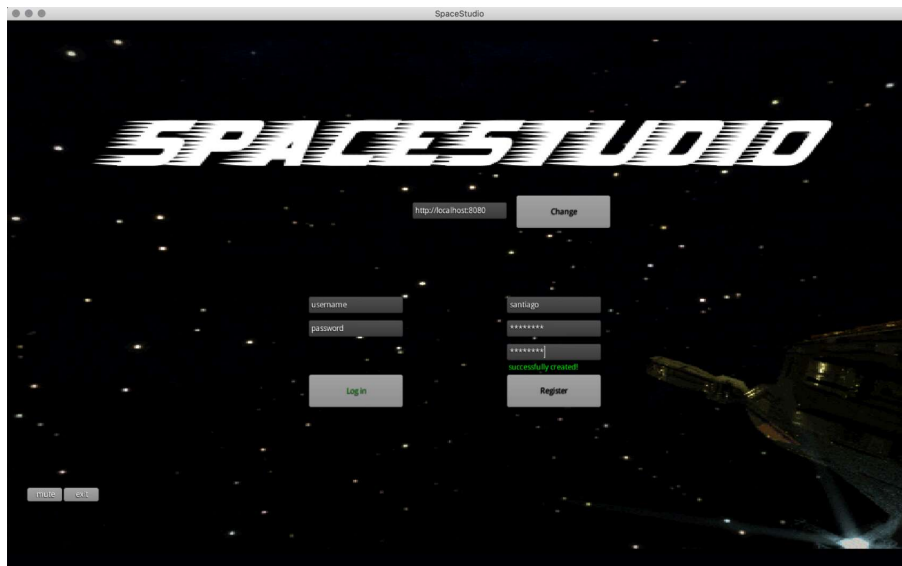


Figure 2: Erfolg Anmelden

Wenn der Benutzer fehlerhafte, wiederholte oder unvollständige Daten in den Registrierungsteil schreibt, erhält er eine negative Bestätigungsmeldung, in der das Problem erläutert wird, auf das der Server beim Speichern der Daten gestoßen ist.

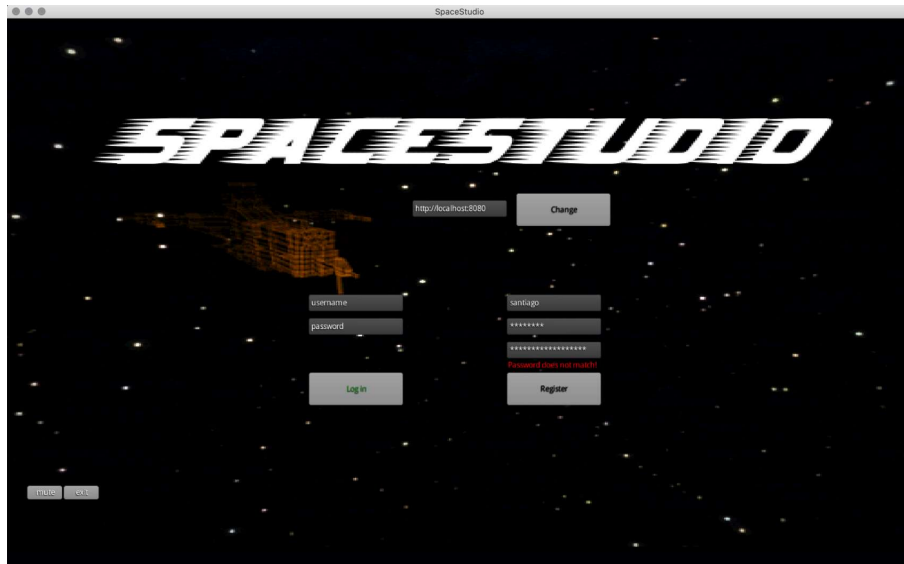


Figure 3: ungültiges Password order Name

### 2.1.2 erfolgreiche Registrierung

Wenn sich der Benutzer mit dem richtigen Namen und Passwort registriert hat, überprüft der Server die Daten und der Benutzer wird zum Menübildschirm gesendet.

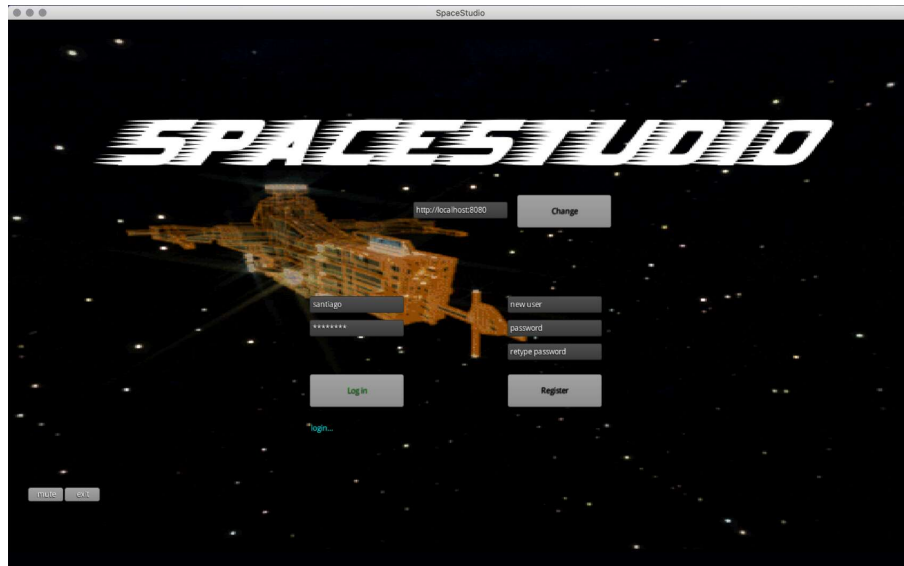


Figure 4: Login Erfolg

## 2.2 Anmeldung

### 2.2.1 falsche Anmeldung

Wenn sich der Benutzer mit falschen Daten angemeldet hat, kann der Server den Benutzer nicht validieren, sodass er nicht zum nächsten Bildschirm gesendet werden kann.

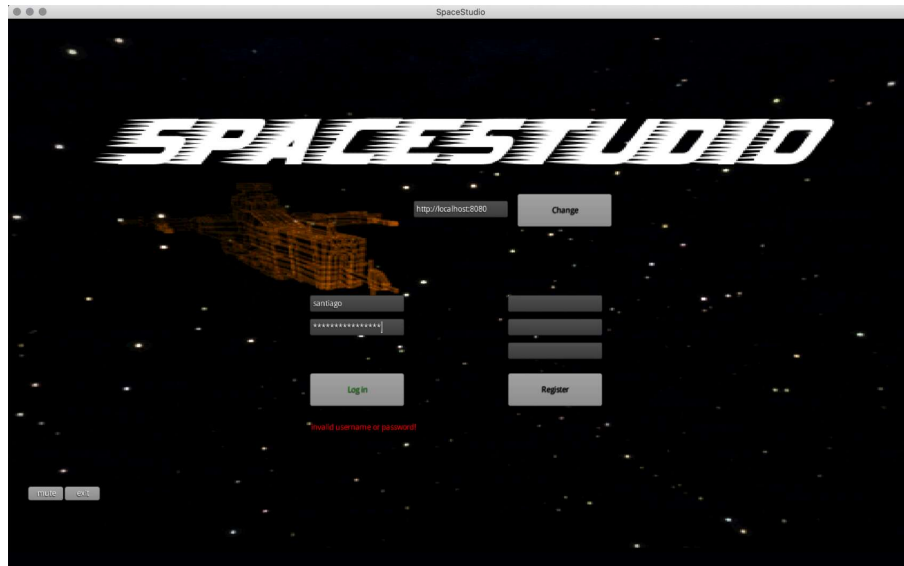


Figure 5: ungültiges Zugangsdaten

Wenn sich der Benutzer mit den richtigen Anmeldeinformationen anmeldet, wird der Benutzer zum Menübildschirm weitergeleitet.

### 3 Menu Screen

Auf dem Menübildschirm sind die Optionen:

- New Game: Mit dieser Option kann der Benutzer ein neues Spiel starten
- About: In dieser Option können Informationen zu den Entwicklern gefunden werden.
- Exit: Mit dieser Option kann der Benutzer das Spiel beenden.



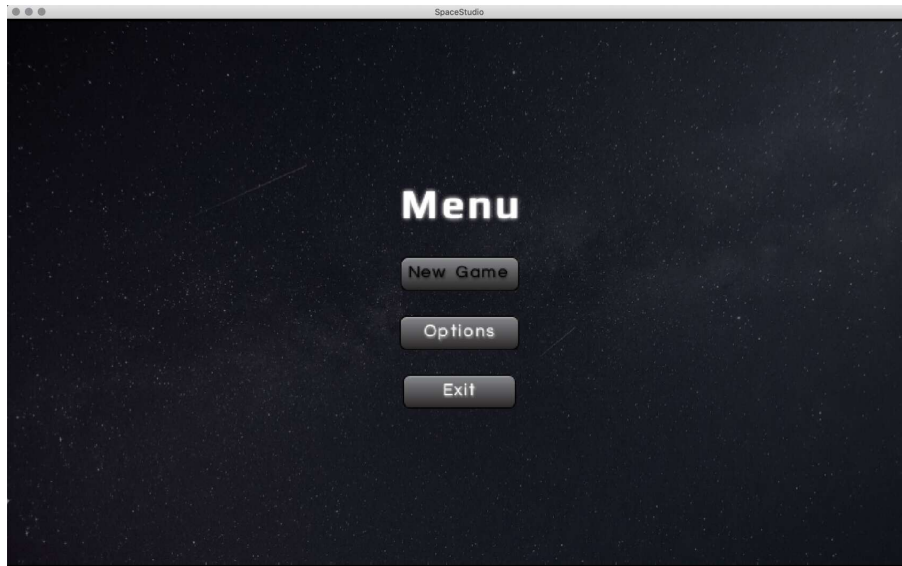


Figure 6: Menu Spiel

## 4 Game options

Im zweiten Menübildschirm können Sie die Optionen sehen, die der Benutzer spielen muss.

- Single Player: Mit dieser Option kann der Benutzer individuell im Universum spielen.
- Multiplayer: Diese Option ermöglicht es dem Benutzer, mit einem anderen Spieler im Universum zu spielen und gegeneinander zu kämpfen.
- Back to Menu: Diese Option ermöglicht es Ihnen, zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

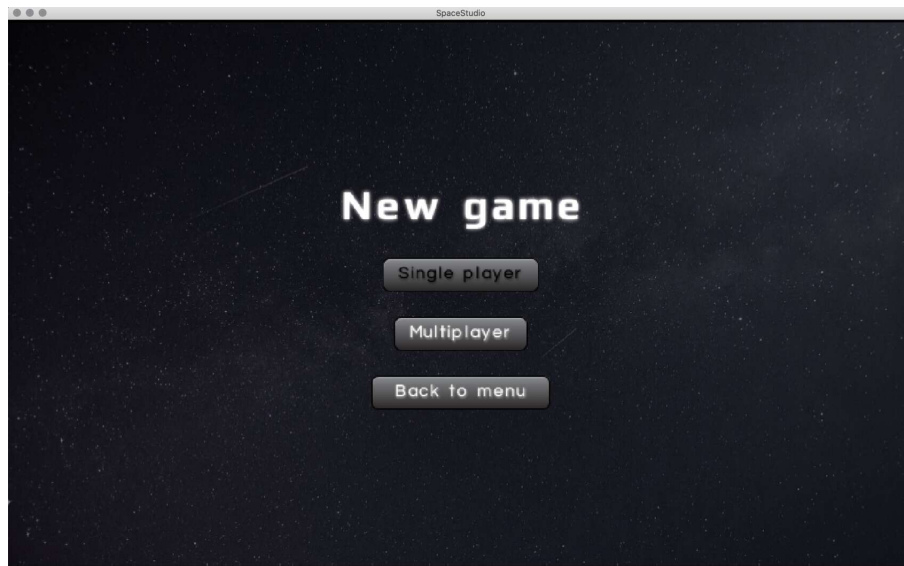


Figure 7: Optionen zur Spielen

## 5 Testfall Single Player

Auf diesem Bildschirm wurde jede Schaltfläche getestet, beginnend mit der Taste Single Palyer.



Figure 8: Select Ship screen

## 5.1 rooms test

Mit dieser Taste wurde getestet, ob die Abschnitte des Bootes sichtbar sind. Wenn Sie erneut drücken, verschwinden die Abschnitte

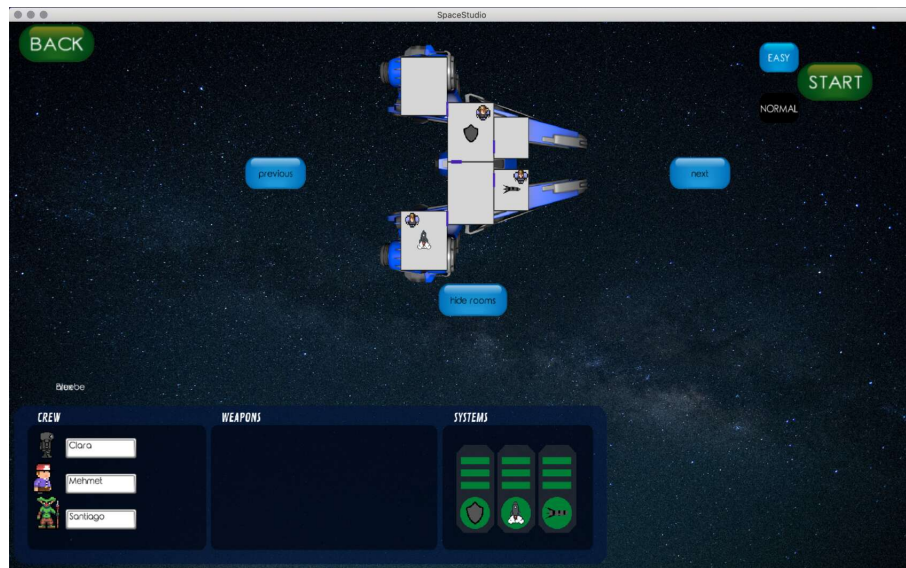


Figure 9: romms of the ship

## 5.2 andere Ships

Mit der nächsten Schaltfläche kann der Benutzer die möglichen Schiffe für das Spiel sehen

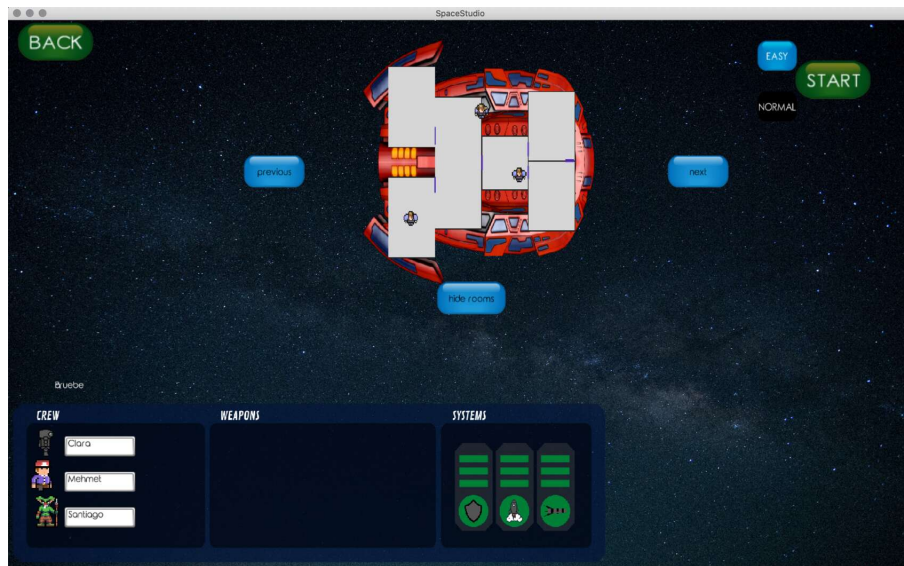


Figure 10: possible other ships

### 5.3 Universe Schwierigkeit

Diese Testschaltfläche ermöglicht die Schaffung eines größeren Universums, in dem es mehr Planeten mit unterschiedlichen Eigenschaften gibt



Figure 11: easy and normal mode

Das Universum mit einer komplexeren Schwierigkeit wird korrekt erstellt.

Die Schaltfläche, die das Beenden des Universums erleichtert, wurde ebenfalls getestet.



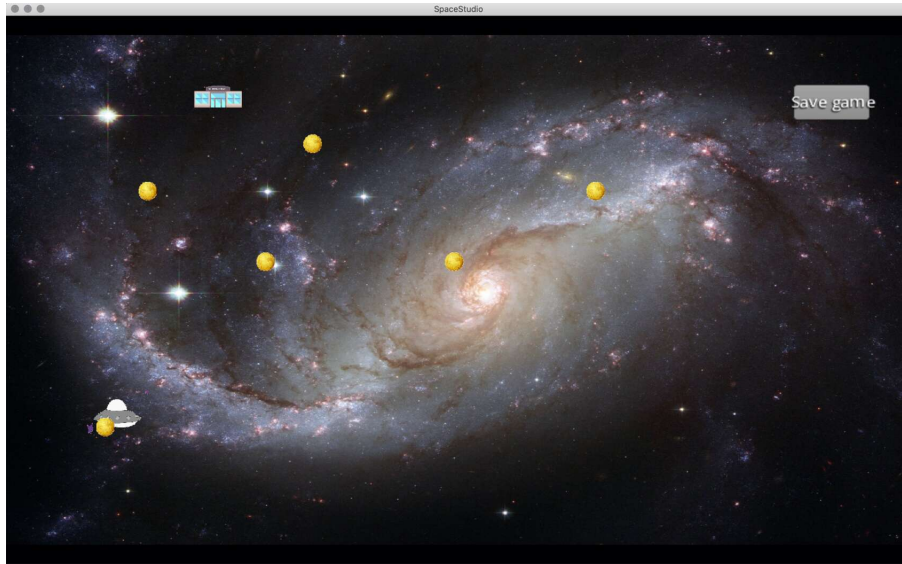


Figure 12: universe normal mode

## 5.4 Map

Hier wurden jeder Planet und jede Station getestet, die Schaltflächen sind und den Zugang zum Geeignise-Bildschirm ermöglichen.

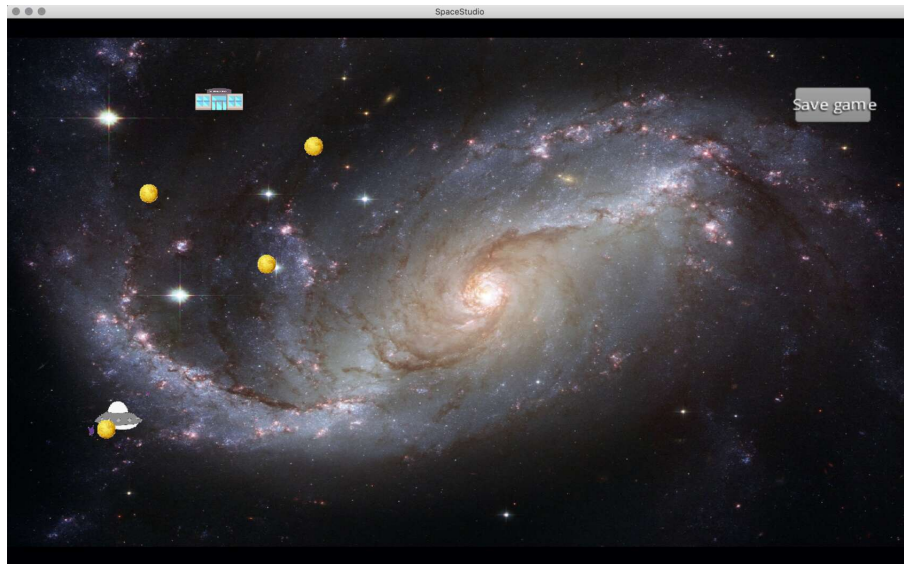


Figure 13: universe in ease mode

## 6 Geeignissen

Nach dem Drücken eines Planeten wird ein PopUp-Menü angezeigt und die Sprungfunktion getestet. Nach Auswahl der Sprungfunktion sieht der Benutzer auf dem Bildschirm eine Fahrzeit von 4 Sekunden. button flee test, dann man kann wieder an der Map Jump Springen.



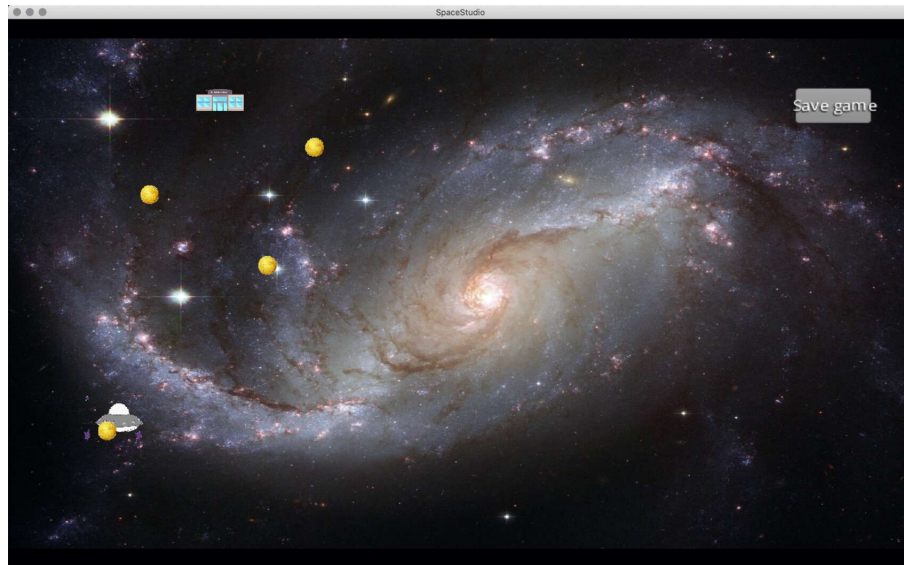


Figure 14: Game Map

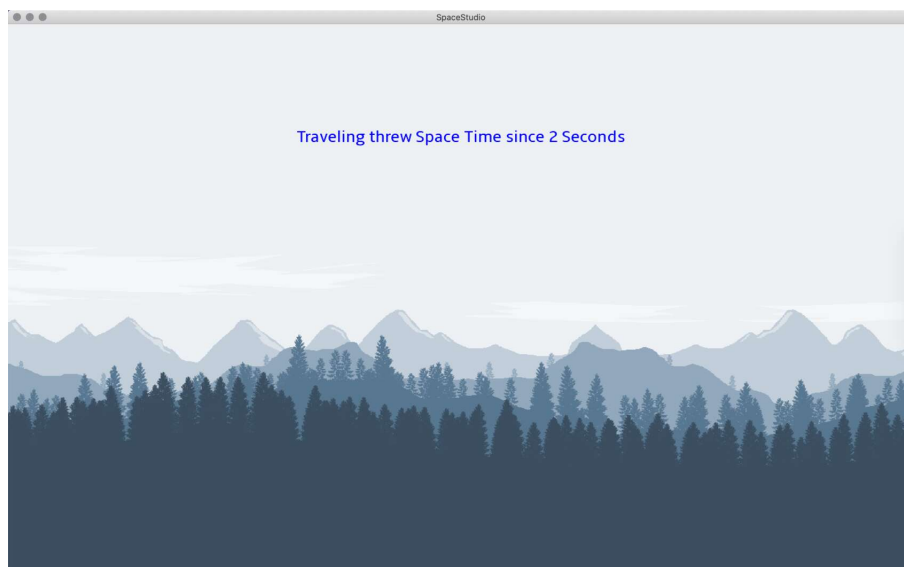


Figure 15: Traveling Screen

## 6.1 flee

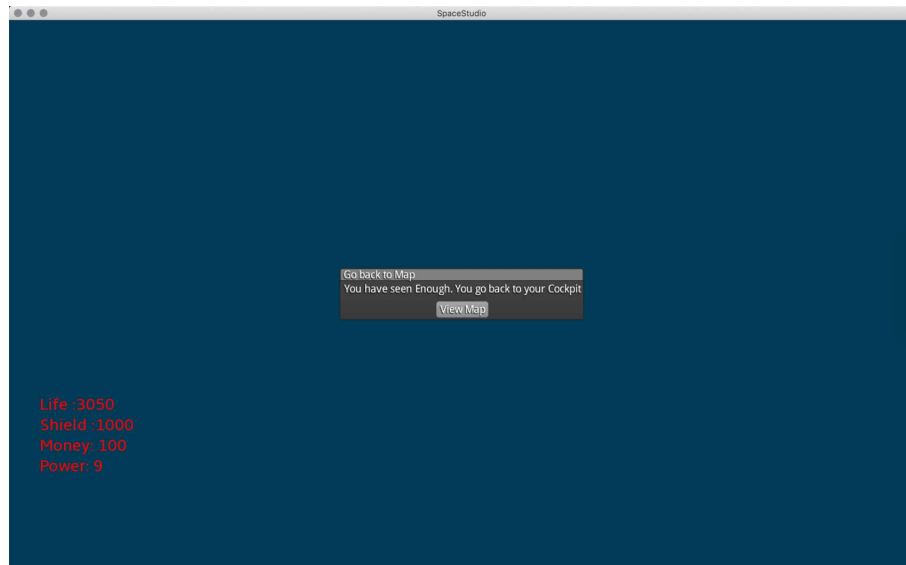


Figure 16: Flee Screen button

Es wurde getestet, dass nach dem Reisebildschirm der erste Teil der Ereignisse angezeigt wird.

Dieser Bildschirm war für die Einführung des Benutzers in die Ereignisse

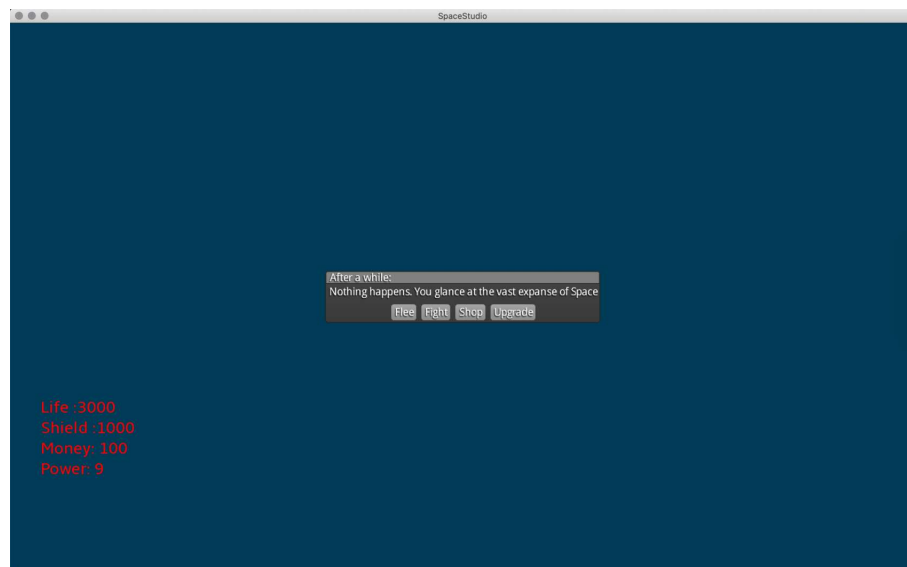


Figure 17: First Ereignisse

gedacht.

Andere Arten von Ereignissen wurden getestet, insgesamt gibt es fünf verschiedene Arten von Ereignissen pro Universum. Sobald Sie den Einkauf-

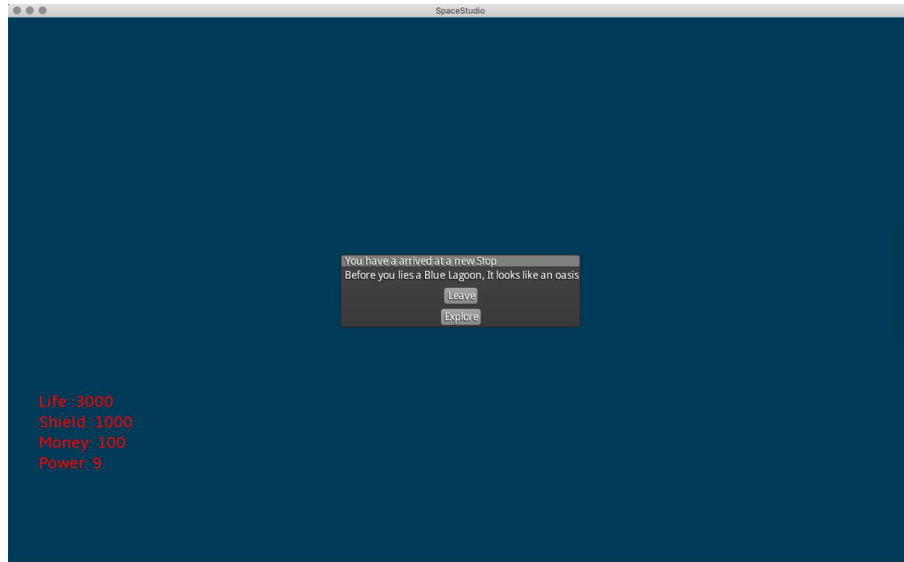


Figure 18: andere Typ von Ereignisse

steil des Spiels betreten, können Sie die in diesem Teil verfügbaren Dinge kaufen.

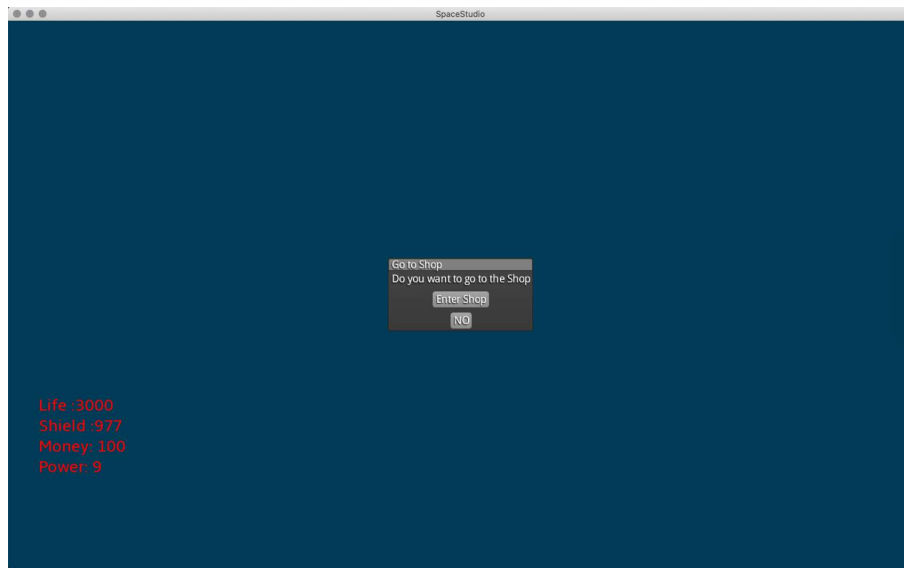


Figure 19: jump to shop planet

## 7 Shop Screen

Wenn der Benutzer den Shop-Bildschirm betritt, kann er die zu kaufenden Knopf und die verfügbaren Ressourcen sehen.

### 7.1 kaufen

Als nächstes wurde der Kauf jedes Objekts sowie das Ergebnis des verbleibenden Geldes des Spielers getestet.

#### 7.1.1 gold kaufen

Dies ist das Ergebnis nach dem Kauf von Gold, was sich direkt auf das Geld des Benutzers auswirkt.

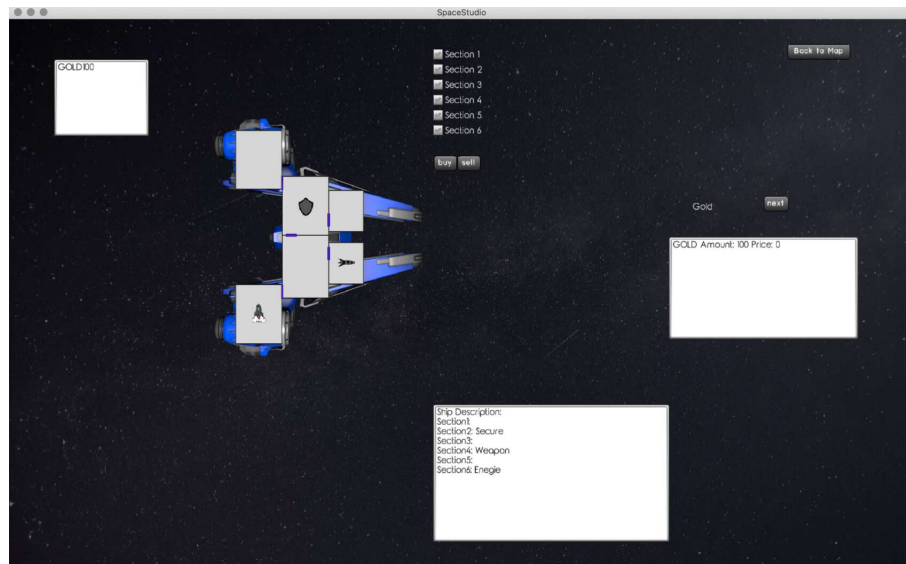


Figure 20: shop Screen

### 7.1.2 energie kaufen

Dies ist das Ergebnis nach dem Kauf von Energie. Dieser Kauf wirkt sich auf das Boot aus und es ist nur möglich, die Reduzierung von Gold auf dem Boot zu sehen.

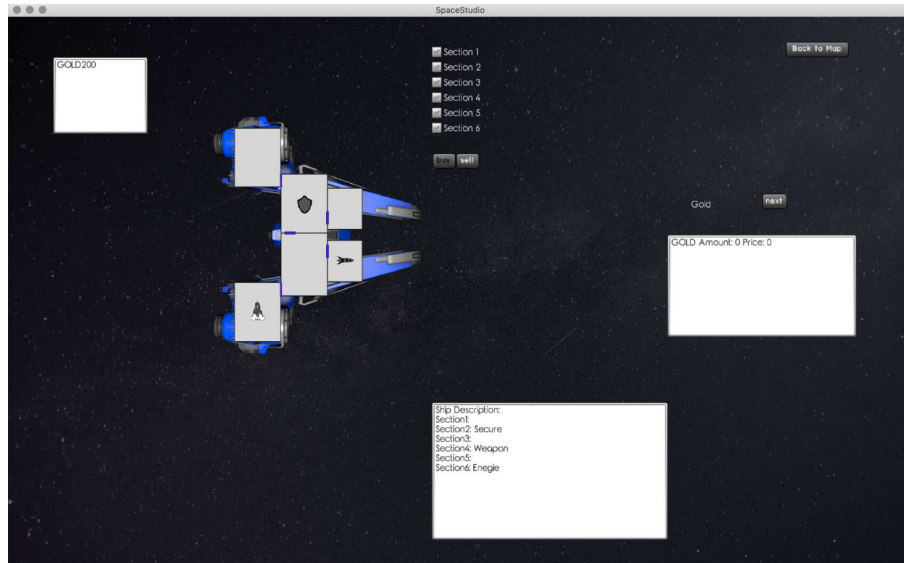


Figure 21: andere Typ von Ereignisse

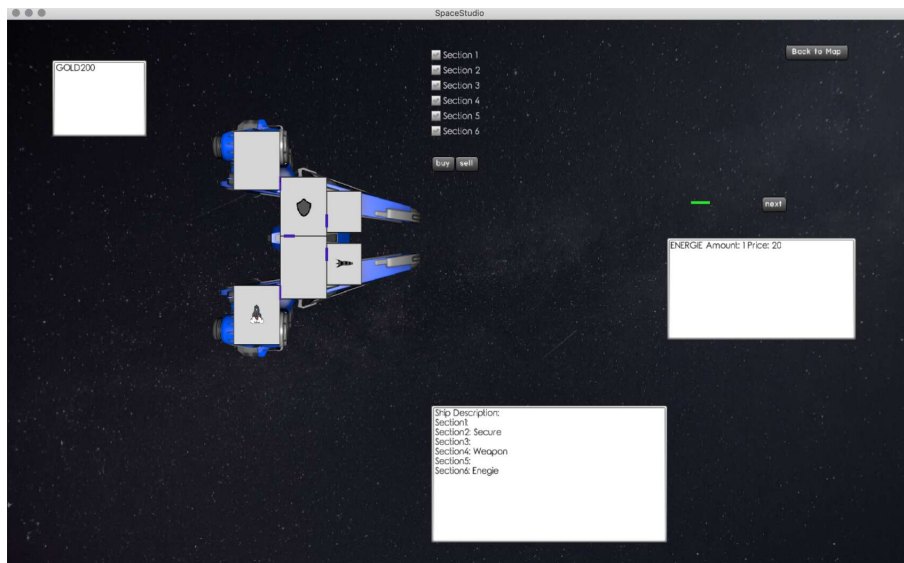


Figure 22: andere Typ von Ereignisse

### 7.1.3 Weapon kaufen

Der Kauf von Waffen wurde getestet, diese Aktion verringert das Gold des Spielers.

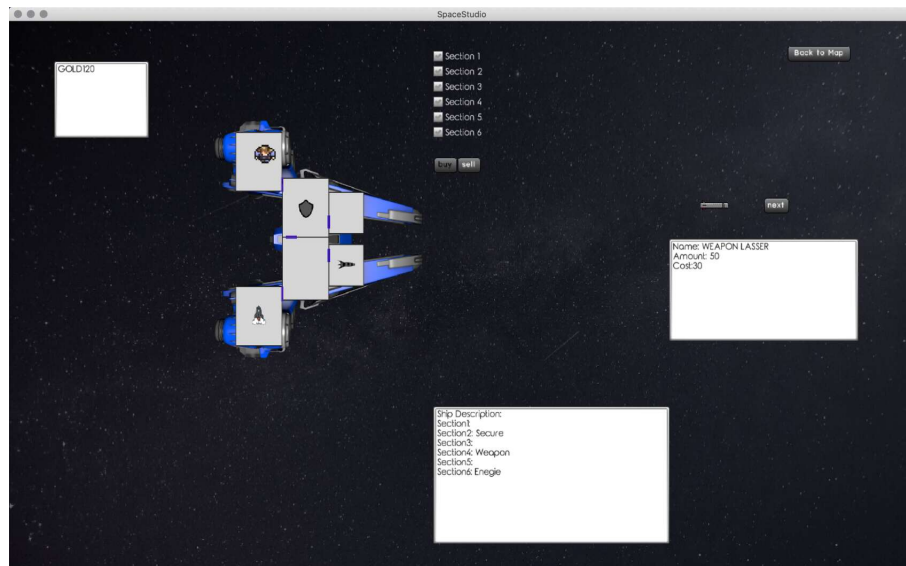


Figure 23: andere Typ von Ereignisse



#### 7.1.4 crewmember kaufen

Beim Kauf von Mitgliedern wurde getestet, dass zuerst ein Abschnitt ausgewählt werden muss, in dem dieses Mitglied positioniert werden muss. dann, wenn der Kauf getätigt werden kann.

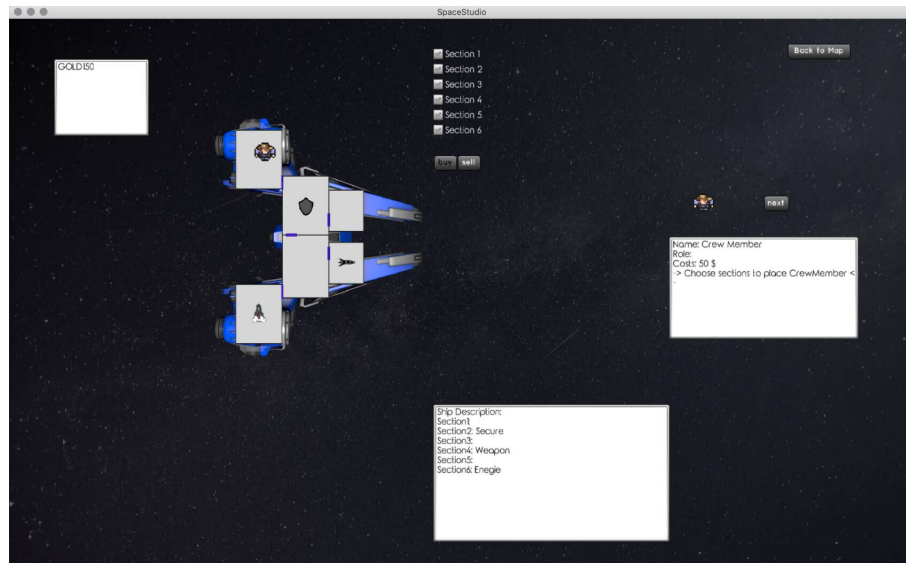


Figure 24: andere Typ von Ereignisse

## 8 Combat Screen

Auf diesem Bildschirm wird jede Knopf getestet und die Logik für einen Kampf ermittelt.

### 8.1 Inital combat Screen

Die Hauptschaltfläche auf dem Bildschirm ist die unterste Knopf, mit der Sie eine Runde starten oder beenden können. Dieser Botton verringert das Aufwärmen und lässt Waffen schießen.

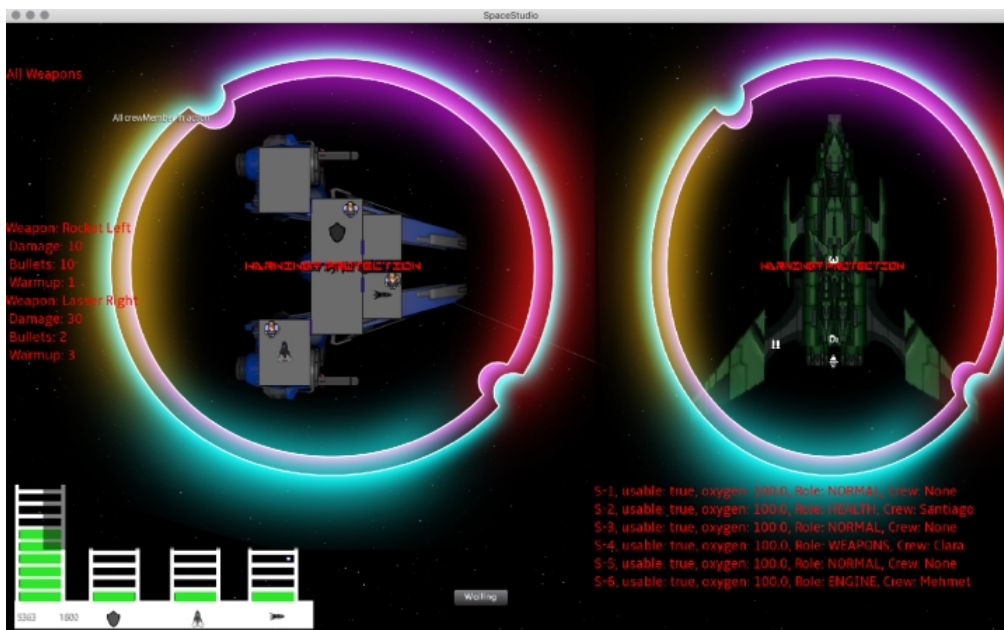


Figure 25: andere Typ von Ereignisse

## 8.2 Energie Verteilung

Die Beschriftungen unten rechts ermöglichen es, den Zustand der Player zu kennen. Diese ändern sich dynamisch vierzehn nach den Anweisungen des Spielers.

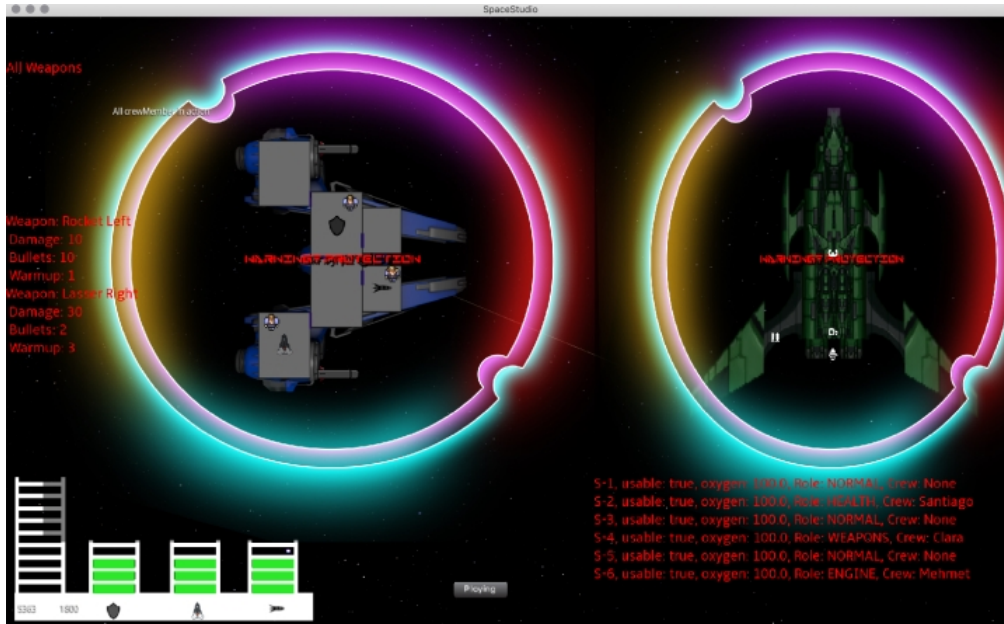


Figure 26: andere Typ von Ereignisse

### 8.3 nicht Energie in Waffen System

Jeder Knopf wurde getestet, um die Energie zu teilen, und es wurde getestet, dass das Waffensystem, wenn es keine Energie hat, nicht feuern kann.

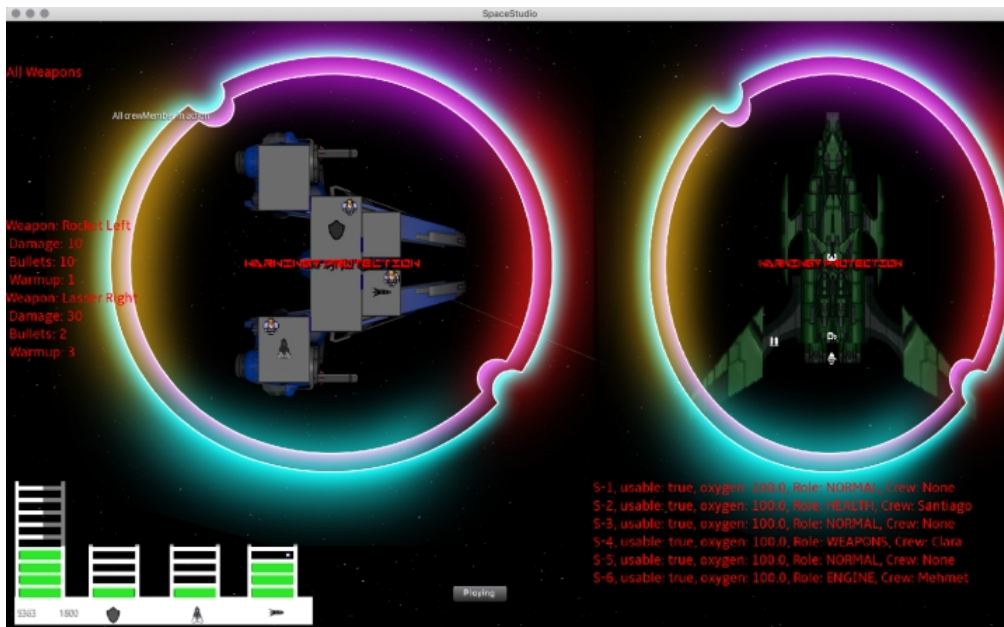


Figure 27: andere Typ von Ereignisse

## 8.4 der Gegner schießt

Es wurde getestet, dass der Gegner, wenn er an der Reihe ist, schießen kann und die Kugeln in der grafischen Oberfläche gerendert werden.

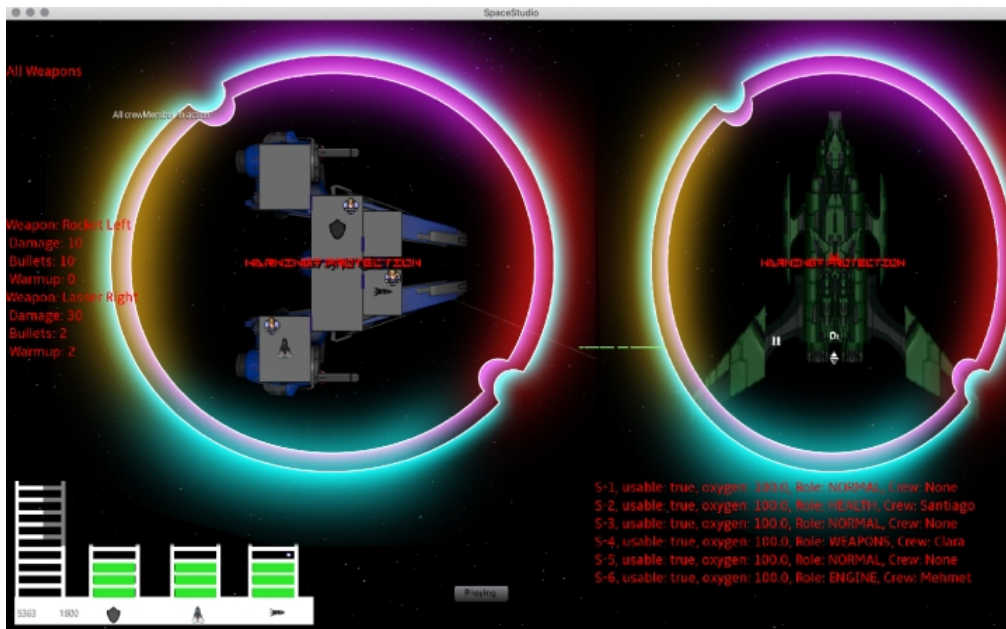


Figure 28: andere Typ von Ereignisse

## 8.5 der Player schießt

Es wurde auch getestet, dass der Benutzer feuern kann, sobald ein feindlicher Abschnitt ausgewählt wurde, dass das Aufwärmen Null ist und dass der Waffenabschnitt verwendbar ist. auch, dass die Kugeln gerendert werden.



Figure 29: Waffen können wieder feuern, wenn das System eingeschaltet wird.

## 8.6 Gewinnt Bildschirm

Es wurde getestet, dass der Benutzer beim Schießen des Spielers eine Verkürzung des Lebens des Gegners feststellen kann. Wenn dieses Leben Null erreicht, wird der Benutzer gewarnt, dass er weiterhin Planeten erforschen kann.

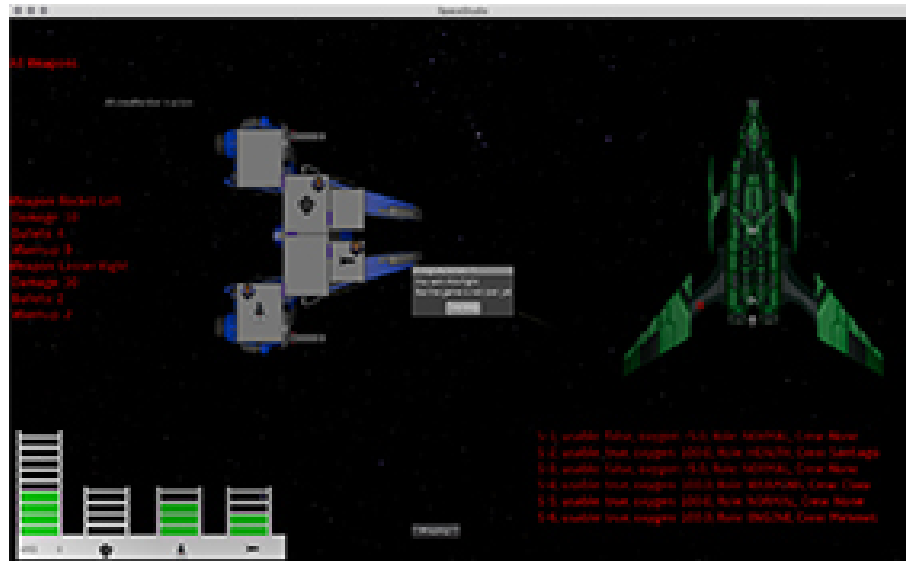


Figure 30: Siegesbildschirm, als der Feind besiegt wurde



## 8.7 Bewegung der Mitglieder

Wenn ein Teammitglied aus dem Bereich verschoben wird, sehen Sie Symbole, wo dieses Teammitglied platziert werden kann.



Figure 31: Crewmember auf andere Section zu pullen



## 8.8 Warte Zeit

Es ist notwendig, einige Zeit zu warten, bis die Mitglieder, die geändert wurden, den Abschnitt erreichen. Deshalb ist das Sanduhrsymbol aufgesetzt. Diese Implementierung wurde erfolgreich getestet.

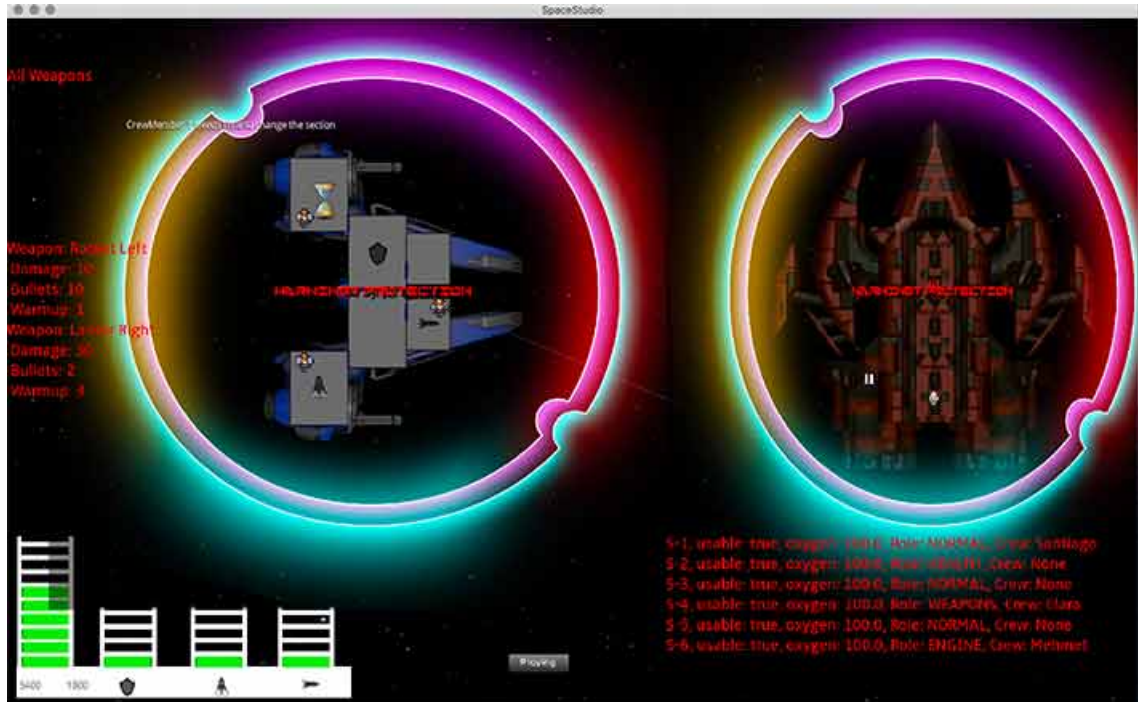


Figure 32: warte zeit für Crewmember Bewegungen

## 8.9 dunkle Planeten besucht

Es wurde getestet, dass wenn der Benutzer vom Planeten springt, der besuchte Planet dunkel angezeigt wird, so dass der Benutzer weiß, welche er besucht hat.

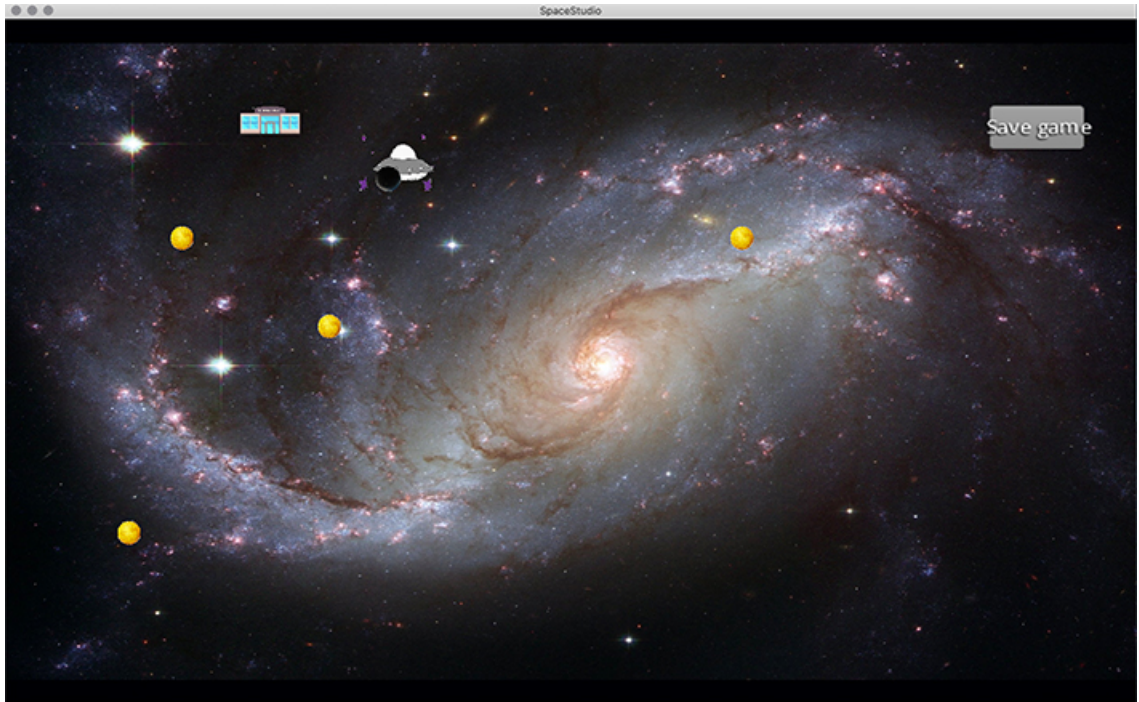


Figure 33: besuchte planete planet dunkel

## 8.10 Upgrade

Wenn Sie auf die Schaltfläche Upgrade klicken, sehen Sie die möglichen Optionen zur Verbesserung des Schiffs des Spielers.

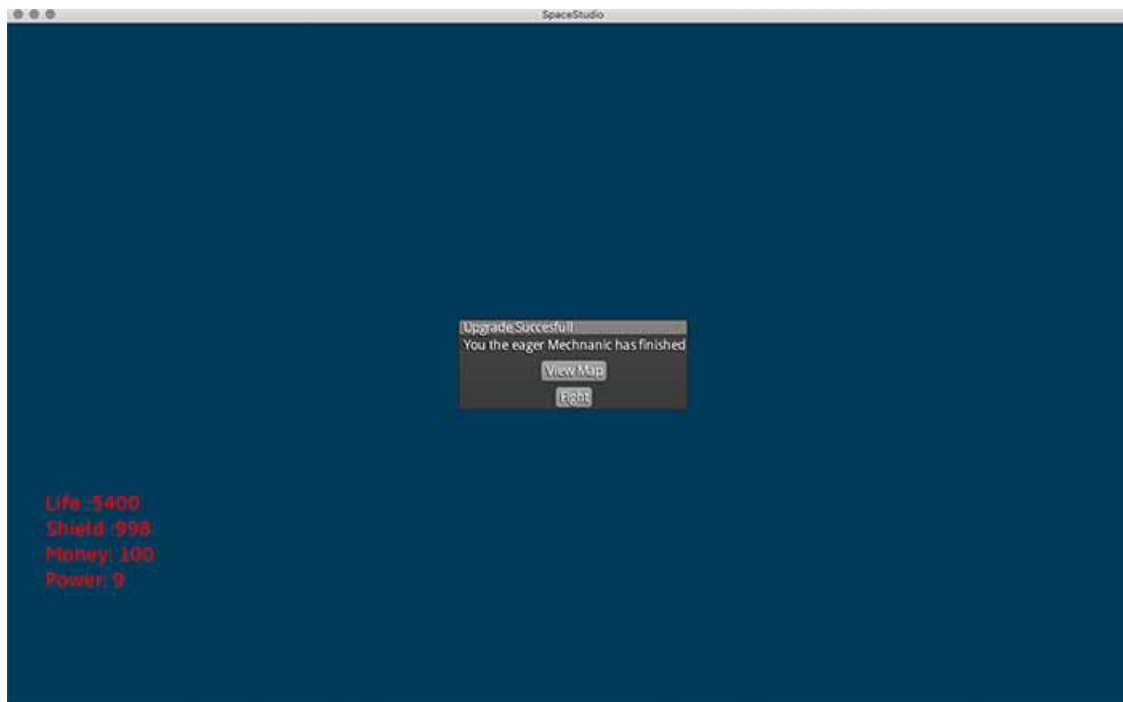


Figure 34: upgrade Optionen

Wenn ich weiß, dass ein Upgrade ausgewählt wurde, können Sie mit dem Kampfbildschirm fortfahren.

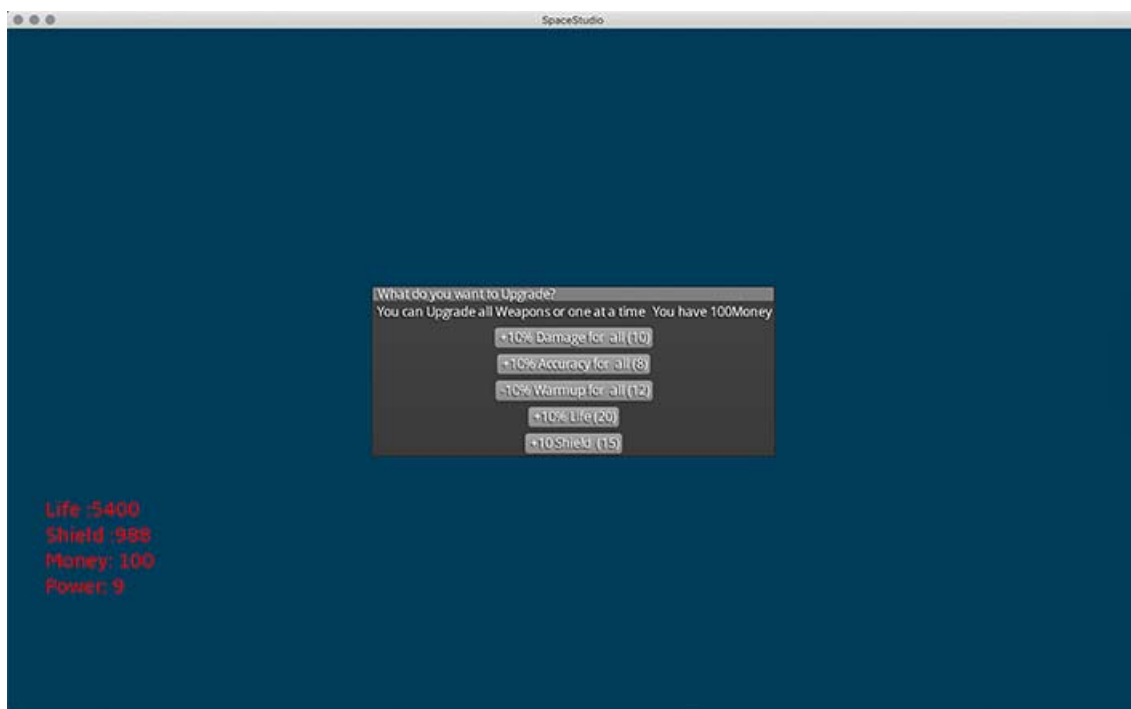


Figure 35: Nach upgrade zu combat screen