

Abschlussdokument

"Dog Royale"



Softwaretechnikpraktikum Gruppe 01

28. Januar 2024

Product Owner: Luca Timo Eisen

E-Mail: luca-eisen@nexusvision.com



UNIVERSITÄT PADERBORN
Die Universität der Informationsgesellschaft

Inhaltsverzeichnis

1	Verwendete Tools	1
1.1	JaCoCo-Plugin	1
1.2	Mockito	1
2	Serverseitige Tests	1
2.1	Spiellogik	1
2.2	Kommunikation	1
3	Clientseitige Tests	1
3.1	Android-Client	1
3.2	PC-Client	1

1 Verwendete Tools

1.1 JaCoCo-Plugin

Automatische Testberichte konnten durch das Plugin **JaCoCo** automatisch generiert und exportiert werden. Diese Berichte liegen diesem Dokument bei.

1.2 Mockito

Zum Schreiben der Unit-Tests wurde das Framework **Mockito** verwendet.

2 Serverseitige Tests

2.1 Spiellogik

Die Spiellogik wurde manuell getestet. Dazu wurden zufällige Züge ausgeführt und das Verhalten der Spiellogik betrachtet.

Darüber hinaus wurden Unit-Tests durchgeführt.

Die Test-Coverage lässt sich den beiliegenden Berichten entnehmen.

Später wurde auch der Engine-Teilnehmer zur Überprüfung der Spiellogik eingesetzt.

2.2 Kommunikation

Die Tests die sich auf die Kommunikation beziehen, wurden serverseitig parallel zu dessen Entwicklung geschrieben.

Insgesamt werden vier Testinstanzen für eine Gamelobby erzeugt und überprüft.

Alle Testklassen sind unter dem Pfad

`DogRoyaleServer/src/test/java/com/nexusvision`

zu finden.

Ein Testbericht ist diesem Dokument beigelegt.

3 Clientseitige Tests

3.1 Android-Client

Zur Überprüfung der Benutzeroberfläche im Android-Client wurden UI-Tests durchgeführt.

3.2 PC-Client

Der PC-Client ist zum jetzigen Zeitpunkt nur manuell durch die Entwickler getestet worden.