



Projekt: JBomberman  
Systemtests

Pascal Kistler  
Silvan Adrian  
Fabian Binna

## 1 Änderungshistorie

<b>Datum</b>	<b>Version</b>	<b>Änderung</b>	<b>Autor</b>
<b>09.03.15</b>	1.00	Erstellung des Dokuments	Gruppe
<b>20.04.15</b>	1.01	Struktur des Dokuments + Vorgaben	Silvan Adrian
<b>11.05.15</b>	1.02	Testprotokoll RC1	Silvan Adrian

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Änderungshistorie</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Einführung</b>	<b>4</b>
2.1	Zweck . . . . .	4
2.2	Gültigkeitsbereich . . . . .	4
2.3	Definitionen und Abkürzungen . . . . .	4
2.4	Referenzen . . . . .	4
2.5	Übersicht . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Systemtests RC1</b>	<b>4</b>
3.1	Übersicht . . . . .	4
3.2	Voraussetzungen . . . . .	4
3.3	Vorbereitungen . . . . .	4
3.4	UC01: JBomberman spielen . . . . .	5
3.4.1	Systemtests . . . . .	5
3.5	Testprotokoll . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Systemtests RC2</b>	<b>6</b>
4.1	UC01: JBomberman spielen . . . . .	6
4.1.1	Systemtests . . . . .	6

## **2 Einführung**

### **2.1 Zweck**

Dieses Dokument beinhaltet alle Informationen zu den Systemtest von JBombberman. Hier soll festgehalten werden, was getestet wird und was das Ergebnis

### **2.2 Gültigkeitsbereich**

Dieses Dokument ist während des ganzen Projekts gültig und wird laufend aktualisiert.

### **2.3 Definitionen und Abkürzungen**

Siehe Glossar

### **2.4 Referenzen**

Glossar Projektplan

### **2.5 Übersicht**

Es sollen Tests für verschiedene Releases erstellt werden, dabei werden für jedes Release Systemspezifikationen erstellt und das dazugehörige Testprotokoll eingefügt.

## **3 Systemtests RC1**

### **3.1 Übersicht**

In dieser Version werden die Grundfunktionen getestet, welche schlussendlich auch für den Usability Test gebraucht werden

### **3.2 Voraussetzungen**

Um JBombberman spielen zu können braucht man mindestens einen Mitspieler

### **3.3 Vorbereitungen**

Server mit RabbitMQ Broker und JBombberman Server muss gestartet sein und erreichbar. (Port: 5672 muss offen sein).

### 3.4 UC01: JBomberman spielen

#### 3.4.1 Systemtests

Test	Beschreibung	Soll Verhalten
<b>T1</b>	Bewegung in alle Himmelsrichtungen möglich	Bomberman lässt sich in alle Himmelsrichtungen steuern
<b>T2</b>	Kollisionen zwischen Bomberman und SolidBlocks/DestroyableBlocks findet statt	Bomberman kann die Blocks nicht durchqueren
<b>T3</b>	Bomberman legt Bombe	Bombe wird gelegt
<b>T4</b>	gelegt Bome explodiert nach (momentan noch 2s)	Bombe explodiert
<b>T5</b>	Feuer der Explosion verteilen sich (wenn SolidBlock im Weg nicht)	Feuer der Explosion verteilt sich.
<b>T6</b>	Destroyable Block wird durch Explosion zerstört	Destroyable Block wird zerstört
<b>T7</b>	Gegnerischer Bomberman wird durch Explosion aus dem Spiel geworfen	Bomberman wird aus dem Spiel geworfen
<b>T8</b>	letzter Bomberman gewinnt (Spiel wird abgeschlossen)	Spiel wird abgeschlossen
<b>T9</b>	Wenn Runde abgeschlossen werden Spieler in die Lobby zurückgeführt	Spieler werden in die Lobby zurückgeführt
<b>T10</b>	Auf dem Server kann ein neues Spiel gestartet werden	Neues Spiel kann gestartet werden
<b>T11</b>	Wenn 2 Spieler bereit wird Timer gestartet bis Spiel gestartet wird	Timer wird gestartet
<b>T12</b>	Spieler, die in der Lobby nicht bereits waren werden entfernt	Spieler werden entfernt
<b>T13</b>	Wenn Spiel gestartet kann kein Spieler mehr sich auf den Server verbinden	Verbinden nicht möglich
<b>T14</b>	PowerUps kommen zutage	PowerUp erscheinen
<b>T15</b>	PowerUp Funktion funktioniert	PowerUp funktioniert

### 3.5 Testprotokoll

Test	Ist	Beschreibung
T1	OK	
T2	OK	
T3	OK	
T4	OK	
T5	OK	
T6	OK	
T7	OK	
T8		
T9		
T10		
T11	OK	
T12		
T13	OK	
T14	OK	
T15	OK	

## 4 Systemtests RC2

### 4.1 UC01: JBomberman spielen

#### 4.1.1 Systemtests

Test	Beschreibung	Soll Verhalten
T1	Matchmaking über mehrere Runden	Spiel kann über mehrere Runden gespielt werden
T2	Spieler Score zählt nach jedem Gewinn eins Hoch	Score 1 höher als zuvor
T3	Timer synchron auf allen clients	Timer Synchron
T4	Timer läuft aus Map verkleinert sich	Map verkleinert sich