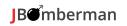


Projekt: JBomberman Systemtests

> Pascal Kistler Silvan Adrian Fabian Binna



1 Änderungshistorie

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

Datum: 11.05.15



Inhaltsverzeichnis

1	Ånd	lerungshistorie	2					
2	Einf	Einführung						
	2.1	Zweck	4					
	2.2	Gültigkeitsbereich	4					
	2.3	Definitionen und Abkürzungen						
	2.4	Referenzen						
	2.5	Übersicht						
3	Syst	temtests RC1	4					
	3.1	Übersicht	4					
	3.2	Voraussetzungen	4					
	3.3	Vorbereitungen						
	3.4	UC01: JBomberman spielen	6					
		3.4.1 Systemtests	6					
	3.5	Testprotokoll	7					
4	Syst	temtests RC2	7					
	4.1	UC01: JBomberman spielen	7					
		4.1.1 Systemtests						

Version: 1.02

Projekt: JBomberman

2 Einführung

2.1 Zweck

Dieses Dokument beinhaltet alle Informationen zu den Systemtest von JBomberman. 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 JBomberman spielen zu können braucht man mindestens einen Mitspieler

3.3 Vorbereitungen

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

Projekt: JBomberman



3.4 UC01: JBomberman spielen

3.4.1 Systemtests

Test	Beschreibung	Soll Verhalten
T 1	Bewegung in alle Himmelsrichtungen möglich	Bomberman lässt sich in alle Himmelsrichtungen steuern
T2	Kollisionen zwischen Bomberman und SolidBlocks/DestroyableBlocks findet statt	Bomberman kann die Blocks nicht durchqueren
T3	Bomberman legt Bombe	Bombe wird gelegt
T4	gelegt Bome explodiert nach (momentan noch 2s)	Bombe explodiert
T 5	Feuer der Explosion verteilen sich (wenn SolidBlock im Weg nicht)	Feuer der Explosion verteilt sich.
T 6	Destroyable Block wird durch Explosion zerstört	Destroyable Block wird zerstört
T7	Bomberman wird durch Explosion aus dem Spiel geworfen	Bomberman wird aus dem Spiel geworfen
Т8	letzter Bomberman gewinnt (Spiel wird geschlossen)	Spiel wird geschlossen
Т8	Wenn Runde abgeschlossen werden Spieler in die ConnectionPanel zurückgeführt	Spieler werden zum ConnectionPanel zurückgeführt
T110	Auf dem Server kann ein neues Spiel gestartet werden	Neues Spiel kann gestartet werden
T11	Wenn 2 Spieler bereit wird Timer gestartet bis Spiel gestartet wird	Timer wird gestartet
T12	Spieler kann sich umentscheiden (Timer wird zurückgesetzt)	Timer fängt neu an
T13	Spieler, die in der Lobby nicht bereit waren werden entfernt	Spieler werden entfernt
T14	Wenn Spiel gestartet kann kein Spieler mehr sich auf den Server verbinden	Verbinden nicht möglich
T15	Wenn Lobby voll kann der Spieler nicht connecten	Spieler kann nicht connecten und Meldung Server Full kommt zurück
T16	PowerUps kommen zutage	PowerUp erscheinen
T17	PowerUp Funktion funktioniert	PowerUp funktioniert

Projekt: JBomberman



3.5 Testprotokoll

Test	\mathbf{Ist}	Beschreibung	
T1	OK	Bomberman bewegt sich in alle Richtungen	
T2	OK	Kollison findet statt	
T3	OK	Bombe wird gelegt (allerdings noch nicht sehr präzise)	
T4	OK	Bombe explodiert	
T5	OK	Feuer verteilt sich nicht über Solid Blocks	
T6	OK	Block wird zerstört	
T7	OK	Bomberman verschwindet	
T8	OK	Spiel wird bebendet und es kann von neuem Connected werden	
T9	OK	Werden zurückgeführt	
T10	OK	Ist möglich	
T11	OK	Spiel wird gestartet und nur Ready Spieler eingebunden	
T12	OK	Timer wird zurückgesetzt	
T13	OK	Spieler werden entfernt	
T14	Failed	Kann zwar nicht connected werden gibt aber kein Rückmeldung	
T15	OK	Meldung Server Full kommt zurück	
T16	OK	PowerUps erscheinen	
T17	OK	PowerUps funktionieren	

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