



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 |
| 24.05.15 | 1.03 | Testprotokoll RC2 | Silvan Adrian |

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | Änderungshistorie | 2 |
| 2 | Einführung | 4 |
| 2.1 | Zweck | 4 |
| 2.2 | Gültigkeitsbereich | 4 |
| 2.3 | Definitionen und Abkürzungen | 4 |
| 2.4 | Referenzen | 4 |
| 2.5 | Übersicht | 4 |
| 3 | Systemtests RC1 | 4 |
| 3.1 | Übersicht | 4 |
| 3.2 | Voraussetzungen | 4 |
| 3.3 | Vorbereitungen | 4 |
| 3.4 | UC01: JBomberman spielen | 6 |
| 3.4.1 | Systemtests | 6 |
| 3.5 | Testprotokoll | 7 |
| 4 | Systemtests RC2 | 8 |
| 4.1 | UC01: JBomberman spielen | 8 |
| 4.1.1 | Systemtests | 8 |
| 4.2 | Testprotokoll | 9 |

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 |
|-------------|---|---|
| T1 | 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 |
| T5 | Feuer der Explosion verteilen sich (wenn SolidBlock im Weg nicht) | Feuer der Explosion verteilt sich. |
| T6 | 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 |
| T8 | letzter Bomberman gewinnt (Spiel wird geschlossen) | Spiel wird geschlossen |
| T8 | 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 |

3.5 Testprotokoll

| Test | 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 beendnet 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 | Banner für Rundengewinner wird angezeigt | Banner wird angezeigt |
| T3 | Banner für Spielgewinner wird angezeigt | Banner wird angezeigt |
| T4 | Banner wenn für kein Gewinner in der Spielrunde | Banner wird angezeigt |
| T5 | Spieler Score zählt nach jedem Gewinn eins Hoch | Score 1 höher als zuvor |
| T6 | Timer läuft aus PowerUp's werden auf höchste Stufe gesetzt | PowerUp's auf höchster Stufe |
| T7 | Nach Spielschluss wird das Connection Panel geöffnet | Connection Panel wird angezeigt |
| T8 | Es können mehrere Spiele hintereinander gespielt werden | Mehrere Spiele können gespielt werden |
| T9 | Bomben werden durch Explosionen anderer Bomben zerstört | Bomben werden zerstört |

4.2 Testprotokoll

| Test | Ist | Beschreibung |
|------|-----|--|
| T1 | OK | Spiel kann über mehrere Runden gespielt werden |
| T2 | OK | Banner wird angezeigt |
| T3 | OK | Banner wird angezeigt |
| T4 | OK | Banner wird angezeigt |
| T5 | OK | Score 1 höher als zuvor |
| T6 | OK | PowerUp's auf höchster Stufe |
| T7 | OK | Connection Panel wird angezeigt |
| T8 | OK | Mehrere Spiele können gespielt werden |
| T9 | OK | Bomben werden zerstört |