

JBombberman

Projekt: JBombberman
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

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	7
4.1	UC01: JBomberman spielen	7
4.1.1	Systemtests	7

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 beendete 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