

Testprotokoll CC:

- Installation/Ausführbarkeit und Dokumentation

Installation ist sehr einfach und das Spiel lässt sich sehr leicht ausführen.

- Korrektheit (korrekte Funktion, Abstürze)

Die Register werden nicht korrekt abgehandelt: Spieler 1 führt sein Register aus und danach sollte Spieler 2 sein Register ausführen. Aktuell: Spieler 1 führt sein Register aus und statt Spieler 2 sein Register ausführen zu lassen, wird Spieler 1 nochmal aufgefordert sein Register zu spielen. Sobald alle Register bei Spieler 1 durchlaufen sind, wird er weiterhin aufgefordert seine Register zu spielen (obwohl leer).

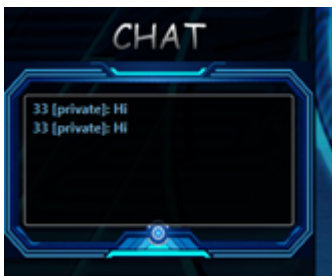
Nachdem der erste Spieler die Register gefüllt hat, muss der Timer (30 Sekunden) automatisch gestartet werden. Die anderen Spieler haben so lange Zeit ihre Register zu füllen. Aktuell: jeder kann auf "finished" klicken und kein Timer startet.

Wenn der Timer an ist, wird der Timer nicht gestoppt und der Spieler bekommt keine neue Karten wenn er seine Register nicht ausgefüllt.

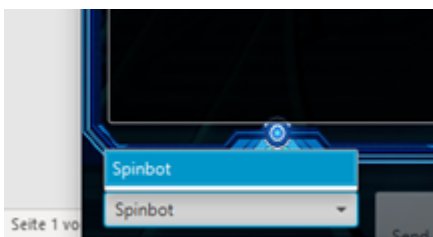
Wenn das Spiel läuft, darf man nicht auf ready/not ready drücken, sonst geht man aus dem Spiel raus.

Sobald ein Spieler gewinnt, kommt ein Game Over Screen. Es gibt aber leider keine Möglichkeit vom Game Over Screen zurück zur Lobby zu kommen -> der Client muss geschlossen werden.

Chat: Messages werden zwei mal angezeigt



Chat: man kann manchmal nicht öffentlich chatten



Fehlermeldung beim Server:

```
false
print aiFlag in ServerThread: false
print aiNum in ExecuteOrder: 0
2021-07-12 13:45:28 922 INFO ServerThread:102 - welcome info printed
2021-07-12 13:45:31 415 INFO ServerThread:112 - executeOrder by server {"messageType":"PlayerValues","messageBody":{"name":"asd","figure":5}}
2021-07-12 13:45:31 417 INFO ExecuteOrder:68 - check player figures
2021-07-12 13:45:31 424 INFO ExecuteOrder:76 - addPlayer
2021-07-12 13:45:31 425 INFO Server:246 - server added player
2021-07-12 13:45:37 880 INFO Server:699 - server informs connection update
Exception in thread "Thread-0" java.lang.NullPointerException: Cannot assign field "flagAliveCheck" because the return value of "java.util.HashMap.get(Object)" is null
    at server.network.ServerThread.closeConnect(ServerThread.java:171)
    at server.network.ServerThread.run(ServerThread.java:118)
    at java.base/java.lang.Thread.run(Thread.java:831)
C:\Users\solid\Downloads>
```

Tritt auf, wenn ein Client einen Namen wählt und der Client geschlossen wird.

- Zuverlässigkeit (Fehlertoleranz, Robustheit)

Es kamen ein paar Fehlermeldungen (oben beschrieben).

- Benutzerfreundlichkeit (insbesondere der Oberfläche, Geschwindigkeit)

Es kommt keine Aufforderung die Map zu wählen. Man sieht es zwar oben rechts, aber die Auswahl ist etwas klein und man kann es leicht übersehen.

- Sinnvolle Fehlermeldungen, wenn vorhanden

Es kommen sinnvolle Fehlermeldungen, bspw. wenn ein Roboter gewählt wird, der schon vergeben wurde.

- Sonstige Bemerkungen (z.B. Verbesserungsvorschläge)

Sehr coole View und Sounds ;)

Eröffnungsphase:

- Wird die Wahl von Roboter (einzigartig) und Spielernamen (nicht zwangsweise einzigartig) korrekt behandelt?

Ja

- Ist eine Verbindung zu einem bereits laufenden Spiel unterbunden?

Nein

Wenn ein Spiel läuft und ein neuer Spieler in die Lobby kommt und ready klickt, wird das alte Spiel verworfen (getestet beim Auswählen der Registerkarten beim laufenden Spiel). Es startet stattdessen ein neues Spiel (mit einem Spieler) und die anderen Spieler sehen zwar die neue Map, aber können ihre Roboter nicht platzieren. Nach einer Weile kommt die Fehlermeldung, dass man alleine ist und das Spiel nicht alleine funktioniert. Man ist trotzdem in der Map und kann einen Starting Point wählen.

- Ist Chatten in der Lobby möglich?

Eingeschränkt, siehe Fehlermeldungen unter Korrektheit

- Funktioniert der Spielstart fehlerfrei?

Ja (außer wenn Spiel bereits läuft und ein neuer Client tritt bei und startet ein neues Spiel)

Normales Spiel:

- Wird das Spielfeld richtig aufgebaut und angezeigt?

Ja

- Wird der aktuelle Spieler eindeutig angezeigt?

Ja

- Ist es jederzeit offensichtlich, welche Optionen man hat?

Ja

- Ist die Spieloberfläche, ohne unerwartete Nebeneffekte, in der Größe veränderbar?

Nein, das Fenster lässt sich zwar in der Größe verschieben aber das Interface ist auf die Größe hardcodet und passt sich nicht der neuen Fenstergröße an.

- Werden Pit und Spielfeldrand korrekt behandelt?

Nein,

Bei Reboot auf startingpoint schaut der Roboter immer nach oben.

- Können sich Roboter gegenseitig und regelkonform verschieben?

Nein, auf dem RestartPoint können mehrere Roboter stehen (sie sollten sich verschieben).
Der Roboter rebootet sich auf dem Startpoint wenn der Roboter auf dem Spielbrett stirbt.

- Werden Feldeffekte richtig behandelt?

Ja

- Sind die Upgradekarten korrekt implementiert?

Ja

- Funktionieren Client und Server auch mit anderen Clients und Servern?

Nein, keine Auswahl von Ports und IP möglich.