Testkonzept

|  |  |
| --- | --- |
| Projektname: | Last Standing Ding |
| Projektmitglieder: | Ivan Zenger |
|  | Nicola Zurbrügg |
| Datum: | 02.05.2019 |
| Firma: | Die Schweizerische Post |

# Inhaltsverzeichnis

# Testumgebung

* Mit welchen Tools wird getestet
* Versionen von JDK / JRE usw… Die JDK Version 1.8.0
* Die Tests wurden auf dem Betriebssystem Windows 10 Enterprise 1809

# Testfälle

Mindestens 10 Testfälle müssen definiert werden. Mindestens zwei davon müssen Negativtests sein.

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| ID | ST-01 |
| Anforderungen | UC-01, UC-02, UC-03 |
| Vorbedingungen | - |
| Ablauf | Welche Schritte werden bei der Durchführung des Tests durchlaufen?   * Ein Spieler klickt auf den «Hoster» Button und gibt einen Benutzernamen ein. * Nun versuchen sich 2 andere Spieler auf den Host zu verbinden. |
| Erwartetes Resultat | Die Spieler können dem Spiel beitreten und ihre Namen werden in der Lobby angezeigt. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| ID | ST-02 |
| Anforderungen | UC-04 |
| Vorbedingungen | Es wurde ein Spiel gestartet. |
| Ablauf | Welche Schritte werden bei der Durchführung des Tests durchlaufen?   * Nachdem der Hoster das Spiel gestartet hat, wird 3 Sekunden gewartet. * Nach diesen 3 Sekunden beginnen sich die Linien zu bewegen und man kann seine eigene Linie mithilfe der Pfeiltasten steuern. |
| Erwartetes Resultat | Die Linien kann man korrekt mithilfe der Pfeiltasten in eine Richtung steueren. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
|  | |
| **Abschnitt** | **Inhalt** | |
| ID | ST-03 | |
| Anforderungen |  | |
| Vorbedingungen | In regelmässigen Zeitabständen werden bei den Linien Lücken gezeichnet. Es wurde ein Spiel gestartet. | |
| Ablauf | Welche Schritte werden bei der Durchführung des Tests durchlaufen?   * Nachdem das Spiel gestartet wurde fährt man mit seiner Linie durch die gezeichneten Lücken der anderen Linien. * Anschliessend fährt man durch seine eigenen Lücken. | |
| Erwartetes Resultat | Man kann, solange man keine Linie berührt, ohne Probleme durch die Lücken fahren ohne, dass seine Linie gestoppt wird. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| ID | ST-04 |
| Anforderungen |  |
| Vorbedingungen |  |
| Ablauf | Welche Schritte werden bei der Durchführung des Tests durchlaufen?   * Nachdem man das Programm gestartet hat, klickt man auf den «Player» Button. * Danach wird bei dem Host-IP Textfeld eine IP-Adresse eingegeben die es in dem lokalen Netzwerk nicht gibt. * Schliesslich wird noch eine Adresse aus dem Netzwerk eingeben, welche allerdings nicht zu dem Hoster gehört. |
| Erwartetes Resultat | Das Programm stürzt nicht ab und weisst den Spieler darauf hin, dass die eingegebene IP-Adresse ungültig ist. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| ID | ST-05 |
| Anforderungen |  |
| Vorbedingungen | In regelmässigen Zeitabständen werden bei den Linien Lücken gezeichnet. Es wurde ein Spiel gestartet. |
| Ablauf | Welche Schritte werden bei der Durchführung des Tests durchlaufen?   * Nach dem Spielstart, fährt man mit seiner Linie etwas. * Wenn man eine Lücke am Zeichnen ist, fährt man durch eine gezeichnete Linie. |
| Erwartetes Resultat | Man kann in diesem kurzen Zeitraum durch andere Linien hindurch fahren und an dieser Stelle wird die Linie (durch die man gefahren ist) auch schwarz. Allerdings kann man nicht im normalen Zustand durch diese schwarz gefärbten Lücken fahren. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| ID | ST-06 |
| Anforderungen |  |
| Vorbedingungen | Ein Spieler Hostet ein Spiel und hat dieses noch nicht gestartet. |
| Ablauf | Welche Schritte werden bei der Durchführung des Tests durchlaufen?   * Es wird mehrmals hintereinander das Programm ausgeführt und ein Spiel gestartet. |
| Erwartetes Resultat | Die Farben der Linien sind immer gut auf dem Hintergrund erkennbar. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| ID | ST-07 |
| Anforderungen | Welche Anforderungen werden durch diesen Testfall abgedeckt? (zB UC-01; UC-03) |
| Vorbedingungen | Es wurde ein Spiel gestartet. |
| Ablauf | Welche Schritte werden bei der Durchführung des Tests durchlaufen? |
| Erwartetes Resultat | Nach jeder Kollision kann man seine eigene Linie nicht mehr steuern, die Mitspieler können allerdings noch weiter machen. |
| **Abschnitt** | **Inhalt** |
| ID | ST-010 |
| Anforderungen | Welche Anforderungen werden durch diesen Testfall abgedeckt? (zB UC-01; UC-03) |
| Vorbedingungen | Es wurde ein Spiel gestartet. |
| Ablauf | Welche Schritte werden bei der Durchführung des Tests durchlaufen?   * Nachdem der Hoster das Spiel gestartet hat, (Anzahl Spieler ist egal) manövriert ein Spieler seine Linie in seine eigene Linie. * Danach fährt man mit seiner Linie in die eines anderen Mitspielers. |
| Erwartetes Resultat | Nach jeder Kollision kann man seine eigene Linie nicht mehr steuern, die Mitspieler können allerdings noch weiter machen. |