

JavaSurveys

Dokumentation Teil 2

Version 1.0.0, 20. Januar 2018 | Projektteam: Alen Redza, Jacob Sharp

Inhalt

[1 Testen 3](#_Toc507421868)

[1.1 Testkonzept 3](#_Toc507421869)

[1.2 Testumgebung 3](#_Toc507421870)

[1.3 User Acceptance Testfälle 3](#_Toc507421871)

[1.4 Testprotokoll 7](#_Toc507421872)

[2 Installationsanleitung 8](#_Toc507421873)

[3 Benutzerhandbuch 9](#_Toc507421874)

[4 Fazit 10](#_Toc507421875)

# Testen

## Testkonzept

In den User Acceptance Tests habe ich zuerst ein paar Userstories getestet und später, Fehler die man als gewöhnlicher Spieler machen könntes

## Testumgebung

* Auf welchem Betriebssystem wird getestet?

Windows 7

* Mit welcher Java Version wird getestet?

jdk 1.8.0\_152

* Mit welchen Testdaten wird getestet.  
  Mit den US.

## User Acceptance Testfälle

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-01 |
| Anforderungen | US-01 |
| Vorbedingungen | Man muss sich registrieren können, auf einem Registfenster |
| Testdaten | Username: Username, Passwort: Password |
| Ablauf | Benutzer gibt korrekten Benutzername und Passwort ein und klickt „Registrieren“ Knopf. |
| Erwartetes Resultat | Man wird registriert und die Daten werden in der Datenbank abgespeichert. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-02 |
| Anforderungen | US-02 |
| Vorbedingungen | In der Datenbank existiert ein Benutzer, welcher registriert wurde |
| Testdaten | Username: Username, Passwort: Password |
| Ablauf | 1. Benutzer gibt korrekten Benutzername und Passwort ein und klickt „Login“ Knopf. |
| Erwartetes Resultat | Start Menu erscheint (MainView). Konsole printet «Login succesful = true» |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-03 |
| Anforderungen | US-03 |
| Vorbedingungen | Benutzerkonto existiert |
| Testdaten | Username: Username, Passwort: Password |
| Ablauf | 1. Benutzer logt sich ein und 2. Benutzer spielt das Survey oder das Quiz durch. |
| Erwartetes Resultat | Auf dem Profil wurden die Spielpunkte summiert. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-04 |
| Anforderungen | US-04 |
| Vorbedingungen | Benutzerkonto existiert |
| Testdaten | Username: Username, Passwort: Password |
| Ablauf | 1. Benutzer logt sich ein 2. Spielt ein Survey oder ein Quiz 3. Verändert sein LookAndFeel |
| Erwartetes Resultat | Farbe ändert sich |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-05 |
| Anforderungen | US-05 |
| Vorbedingungen | Benutzerkonto existiert |
| Testdaten | Username: Username, Passwort: Password |
| Ablauf | 1. Benutzer logt sich ein 2. Öffnet die «ProfilView» |
| Erwartetes Resultat | ProfilView erscheint |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-06 |
| Anforderungen | US-06 |
| Vorbedingungen | Benutzerkonto existiert |
| Testdaten | Username: Username, Passwort: Password |
| Ablauf | 1. Benutzer logt sich ein |
| Erwartetes Resultat | Start Menu erscheint (MainView), mit den offenen Surveys und Quizze. |
| ID | T-07 |
| Anforderungen | US-07 |
| Vorbedingungen | Benutzerkonto existiert |
| Testdaten | Username: Username, Passwort: Password |
| Ablauf | 1. Benutzer logt sich ein 2. Spielt ein Survey oder ein Quiz 3. Ändert sein LookAndFeel auf Magenta 4. Überprüft auf der MainView ob Farbe geändert wurde |
| Erwartetes Resultat | Start Menu erscheint (MainView), mit der Farbe Magenta. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-08 |
| Anforderungen | US-08 |
| Vorbedingungen | Benutzerkonto existiert |
| Testdaten | Username: Username, Passwort: Password |
| Ablauf | 1. Benutzer logt sich ein 2. Geht zum Profil 3. Spielt ein Survey 4. Geht wieder zum Profil |
| Erwartetes Resultat | Spielpunkte wurden verändert |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-09 |
| Anforderungen | US-09 |
| Vorbedingungen | Benutzerkonto existiert |
| Testdaten | Username: Username, Passwort: Password |
| Ablauf | 1. Benutzer logt sich ein 2. Benutzer klickt auf LookAndFeel |
| Erwartetes Resultat | Meldung tritt auf : «Du hast keine Spielpünkte. Es kostet einen Punkt um den Look and Feel zu ändern»  . |
| ID | T-10 |
| Anforderungen | US-10 |
| Vorbedingungen | Benutzerkonto existiert |
| Testdaten | Username: Username, Passwort: Password |
| Ablauf | 1. Benutzer logt sich ein mit falschen Daten |
| Erwartetes Resultat | Meldung tritt auf : «login successful? False» |

## Testprotokoll

Name des Testers: Alen Redza, Jacob Sharp

Release: v1.0

Datum und Uhrzeit: 26.02.2018 15:31

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Erfolgreich | Bemerkungen |
| T-01 | Ja | Registration ist fehlerfrei gelaufen. |
| T-02 | Ja | Login ist fehlerfrei gelaufen. |
| T-03 | Ja | Die Spielpunkte wurden summiert |
| T-04 | Jein | Farbe kann geändert und abgespeichert werden, wird aber komisch angezeigt. |
| T-05 | Ja | ProfilView wird angezeigt |
| T-06 | Ja | Start Menu erscheint (MainView), mit den offenen Surveys und Quizze. |
| T-07 | Ja | Start Menu erscheint (MainView), mit der Farbe Magenta. |
| T-08 | Ja | Spielpunkte wurden verändert |
| T-09 | Ja | Meldung tritt auf : «Du hast keine Spielpünkte. Es kostet einen Punkt um den Look and Feel zu ändern» |
| T-10 | Ja | Meldung taucht auf : login successful? false |
|  |  |  |

# Installationsanleitung

Bei der Installion ist es nur notwending, dass man die Datenbank importiert von dem SQL Ordner.

# Benutzerhandbuch

An dieser Stelle kommt ein kleines Benutzerhandbuch. Es beschreibt euer Produkt so, dass es jedermann verwenden kann:

* Steuerung

Die Steuerung besteht grössten Teils aus «Buttons» die man klickt, die dich dann zu der gewünschten Seite bringt.

* Menu-Führung

Insgesamt haben wir 9 «Views» (View sind die Fenster/Seiten). Wir haben eine «HauptView», durch diese View kommen wir zu allen anderen Views.

# Fazit

* Was lief gut/schlecht?

Am Anfang verlief es nicht so rosig. Wir mussten uns erstmal im Projekt zurecht finden und brauchten ein wenig Zeit. Nachdem wir uns aber an unsere Gruppe und unserem Projekt und den ganzen Umständen gewöhnt haben, lief es immer besser und besser. Auch wenn wir nicht all unsere Ziele erreicht haben, denke ich, dass unser Projekt nicht schlecht ist.

* Wie seid ihr mit dem Endergebnis zufrieden?

Wir hätten mehr erreichen können, hätten wir es von Anfang an so Ernst genommen, wie am Schluss. Doch im ganzen sind wird nicht unzufrieden, aber denken trotzdem, wir hätten mehr können.

* Was habt ihr gelernt?

Sicher haben wir viel übers Programmieren gelernt, doch wir denken, dass wir vielmehr wegen unserer vernachlässigten Zeitplanung, eine Menge über Informatikprojekte und deren Ablauf lernen konnten.

* Wie verlief die Zusammenarbeit im Team?

Die Zusammenarbeit war ganz gut. Wir verstanden uns immer und machten auch immer ab, wer, wie, wo, was nun macht.

* Ist alles vorhanden oder was fehlt noch?

Den grössten Teil haben wir, doch die Kann-Ziele und Kleinigkeiten fehlen uns.

* Was würdet ihr das nächste Mal anders angehen?

Wir würden das Projekt mit Sicherheit, nicht so auf die leichte Schulter nehmen, wie wir es Anfangs taten und würden uns schon von Anfang an ins Zeug legen.