

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien**1 Teilnehmer/in des Teams:**

Name: Baskaran, Sureskumar, Allewelt	Vorname: Lenujan, Abina, Jan
--------------------------------------	------------------------------

Abgabedatum:	Klasse: BI19A	Team: Flappy Bird
--------------	---------------	-------------------

2 Testbeschreibung**2.1 Ziel des Tests**

Mit dem Test wollen wir unseren Code auf Fehler überprüfen.

2.2 Art des Tests

Blackbox-Test!

2.3 Verwendete Hilfsmittel

Wir haben keine Hilfsmittel, da nur eine Eingabe durch Tasten und die dazugehörige Ausgabe erfolgt.

2.4 Anforderung an das Testobjekt

Grundfunktionen funktionieren, möglichst viel kann-Kriterien sollten funktionieren.

2.5 Testvorgaben

Greenfoot und Java 16 installiert haben, Spiel mit Greenfoot starten.

2.6 Abbruchkriterien

Spiel bleibt hängen und kann nicht weitergespielt werden.

2.7 Weiteres

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

3 Testprotokoll - Testvalidierung

Projektname	<i>Flappy Bird</i>
Version (getestetes Programm)	1
Projekt-Code (Dateien)	
Fachlicher Ansprechpartner (Namen der Lehrperson)	<i>Michael Kellenberger</i>
Autor des Testprotokolls	<i>Allewelt, Baskaran, Sureskumar</i>
Testdatum	31.01.2022
Name Tester	Tim Höhn

Use-Case		Testfall			
UC „Vogel fliegt“		Test-Case “1 “			
Akteure: Benutzer Precondition: Ereignis: Spiel starten		Trace 1			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Spiel laden		Homescreen wird angezeigt	Homescreen wird angezeigt	OK
2	Spiel starten	Play Button drücken	Level 1 ist gestartet	Level 1 wird gestartet	OK
3					
4					
5					
Postcondition: Spiel ist gestartet					

Use-Case	Testfall
-----------------	-----------------

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

UC „Vogel fliegt“		Test-Case “2 “			
Akteure: Benutzer Precondition: Ereignis: Vogel steuern		Trace 2			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Vogel fängt an zu fliegen		Vogel fliegt runter	Vogel Fällt	OK
2	Vogel fängt an zu fallen	Leertaste drücken	Vogel fliegt hoch	Vogel fliegt hoch	OK
3	Vogel fliegt hoch		Vogel fliegt runter	Vogel fällt wieder runter	OK
4					
5					
Postcondition:					

Use-Case		Testfall			
UC „Vogel berührt Hindernis“		Test-Case “3 “			
Akteure: Benutzer Precondition: Ereignis: Spiel endet		Trace 1			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Vogel fliegt	Leertaste drücken	Vogel fliegt hoch	Vogel fliegt hoch	OK
2	Vogel berührt Hindernis		Game Over Screen wird angezeigt	Gameoverscreen bei Berührung	OK
3	Game Over Screen	Restart Button drücken	Spiel fängt neu an	Spiel startet neu bei reset	OK
4					
5					
Postcondition:					

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		Testfall			
UC „Vogel berührt Hindernis“		Test-Case “4 “			
Akteure: Benutzer Precondition: Spiel muss gestartet sein Ereignis: Spiel geht weiter		Trace 2			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Vogel fliegt	Leertaste drücken	Vogel fliegt hoch	Vogel fliegt hoch	OK
2	Vogel sammelt Gadget (Extraleben)		Extraleben erhalten	Erhältet Extraleben	OK
3	Vogel fliegt	Leertaste drücken	Vogel fliegt hoch	Vogel fliegt hoch	OK
4	Vogel berührt Hindernis		Extraleben verschwindet und spiel geht weiter	Extraleben verschwindet bei Berührung	OK
5	Vogel fliegt		Vogel fliegt runter	Vogel fliegt runter	OK
Postcondition:					

Use-Case		Testfall			
UC „Punkte sammeln“		Test-Case “5“			
Akteure: Benutzer Precondition: Spiel muss gestartet sein Ereignis: Punkte werden gesammelt		Trace 1			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Vogel fliegt	Leertaste drücken	Vogel fliegt hoch	Vogel fliegt hoch	OK
2	Vogel fliegt durch ein Hindernis	Vogel durch das Hindernis bringen, ohne es zu berühren	Punktzahl steigt (1 Punkt pro Hindernis)	Punktzahl steigt	OK
3	Punktzahl steigt		Punktzahl steigt automatisch an und zeigt die aktuelle Punktzahl an	Steigt automatisch und zeigt die aktuelle Punktzahl	OK

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

4	20 Punkte erreicht		Neues Level wird geladen	Neus Level wird geladen	OK
5					
Postcondition: Level ist aufgestiegen					

Use-Case		Testfall			
UC „Vogel berührt Gadget (Instant Tod)“		Test-Case “6 “			
Akteure: Benutzer Precondition: Spiel muss gestartet sein Ereignis: Vogel berührt Gadget		Trace 1			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Vogel fliegt	Leertaste drücken	Vogel fliegt hoch	Vogel fliegt hoch	OK
2	Vogel berührt Gadget (Instant Tod)		Spiel endet und Game Over Screen wird angezeigt	Spiel wird beendet und Gameoverscreen wird eingeblendet	OK
3	Game Over Screen		Spiel fängt neu an	Startet neu	OK
4					
5					
Postcondition:					

Use-Case		Testfall			
UC „Win Screen“		Test-Case “7“			
Akteure: Benutzer Precondition: Ereignis: Win Screen wird angezeigt		Trace 1			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

1	Level 1 geschafft		Level 2 ladet	Level 2 ladet	OK
2	Level 2 geschafft		Win-Screen wird angezeigt	Win screen wird angezeigt	OK
3	Win-Screen	Restart Button drücken	Spiel fängt neu an	Spiel fängt neu an	OK
4					
5					
Postcondition: Level 2 wurde erreicht					

LB2 Meilenstein B2 Teamaufgabe 2 / Meilenstein C2 Einzelaufgabe 4

Review des Testbeschriebs durch den Tester:*Das Spiel macht Spass und ist funktionsfähig**Es gab keine Fehler bei meinem Testlauf***4 Sign-Off****Mängelliste:***(Alle nicht mit OK markierten Testfälle hier auflisten und etwaige Beobachtungen und/oder Bemerkungen notieren, damit der Entwickler Anhaltspunkte zur Verbesserung erhält.)*

- Test-Case _ Trace _:

Der Test☒ wird **erfolgreich** abgenommen.☐ wird eingeschränkt abgenommen (Mängel siehe oben).
Der Test wird **trotzdem als erfolgreich** abgenommen erklärt.☐ wird **nicht** abgenommen (aufgetretene Mängel siehe oben)

Bis zum angegebenen Zeitpunkt werden alle oben beschriebenen Mängel beseitigt.

☐ Datum:**Test ist beendet und wurde korrekt durchgeführt****Ja (x)****Nein ()****Unterschrift (Datum, Name *Tim Höhn*)****Ja ()****Nein ()****Unterschrift (Datum, Name *Autor*)****Validierung****Ja ()****Nein ()****Unterschrift (Datum, Name *Experte*)**