

**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

<b>Projektname</b>	<i>Flappy Bird</i>
<b>Version</b> (getestetes Programm)	
<b>Projekt-Code</b> (Dateien)	
<b>Fachlicher Ansprechpartner</b> (Namen der Lehrperson)	<i>Kellenberger</i>
<b>Autor des Testprotokolls</b>	
<b>Testdatum</b>	
<b>Name Tester</b>	

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

<b>Use-Case</b>	<b>Testfall</b>
-----------------	-----------------

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

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

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

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

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

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

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

4	20 Punkte erreicht		Neues Level wird geladen		
5					
<b>Postcondition:</b> Level ist aufgestiegen					

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

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

**Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien**

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

## LB2 Meilenstein B2 Teamaufgabe 2 / Meilenstein C2 Einzelaufgabe 4

**Review des Testbeschriebs durch den Tester:***(Tester beurteilt Testbeschreibung nach erfolgter Ausführung.**Fehler in der Beschreibung?**Fehler im Protokoll?)***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 ( )****Nein ( )****Unterschrift (Datum, Name *Tester*)****Ja ( )****Nein ( )****Unterschrift (Datum, Name *Autor*)****Validierung****Ja ( )****Nein ( )****Unterschrift (Datum, Name *Experte*)**