# Teilnehmer/in des Teams:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name: Baskaran, Sureskumar, Allewelt | | Vorname: Lenujan, Abina, Jan | |
|  | | | |
| Abgabedatum: | Klasse: BI19A | | Team: Flappy Bird |

# Testbeschrieb

## Ziel des Tests

Mit dem Test wollen wir unseren Code auf Fehler überprüfen.

## Art des Tests

Blackbox-Test!

## Verwendete Hilfsmittel

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

## Anforderung an das Testobjekt

Grundfunktionen funktionieren, möglichst viel kann-Kriterien sollten funktionieren.

## Testvorgaben

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

## Abbruchkriterien

Spiel bleibt hängen und kann nicht weitergespielt werden.

## Weiteres

# 

# Testprotokoll - Testvalidierung

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektname** | *Flappy Bird* |
| **Version** *(getestetes Programm)* | *1* |
| **Projekt-Code** *(Dateien)* |  |
| **Fachlicher Ansprechpartner** *(Namen der Lehrperson)* | *Michael Kellenberger* |
| **Autor des Testprotokolls** | *Allewelt, Baskaran, Sureskumar* |
| **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** | | | |
| **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:** | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 | Erhaltet 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 |
| 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** |
| 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 | |  | | | |

| **Review des Testbeschriebs durch den Tester**:  *Das Spiel macht Spass und ist funktionsfähig*  *Es gab keine Fehler bei meinem Testlauf* |
| --- |

# 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**  (x) 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***)** |