

User Stories Akzeptanzkriterien

Gruppe 1 – Lagger,

Sarkovic,

Weiler,

Wutti

SYP-PRE, 4BHIFS 2016/17

23.05.2017

Akzeptanzkriterium User Story - 'Spieler anlegen'

Ein User mit Adminrechten kann einen neuen Spieler (Account) anlegen. Dies erfolgt durch die Eingabe eines gültigen Benutzernamens und Passworts (+ Passwort bestätigen). Das Passwort darf hierbei nicht kürzer als fünf Zeichen sein und der gewünschte Benutzername darf nicht bereits genutzt werden. Zusätzlich kann angegeben werden, ob der neu angelegte Account über Adminrechte verfügen soll.

Der neue Benutzer kann sich direkt nach dem Anlegen mit einem anderen Android Smartphone anmelden und hat Zugriff auf alle ihm gewährten Funktionalitäten.

Allgemeine Vorbedingung: Der gerade angemeldete User besitzt Adminrechte.

Testfälle:

**Vorbedingung** Der Username wird bereits von einem Account verwendet.

**Aktion** Der Name eines bereits existierenden Users wird eingegeben.

**Ergebnis** Es erscheint ein Informationsdialog, das Eingabefeld des Namens wird

geleert.

**Aktion** Ein Name und ein Passwort wird mit nicht zulässigen Zeichen

(Sonderzeichen, Umlaute) eingegeben.

**Ergebnis** Es erscheint ein Informationsdialog, der Text im Eingabefeld wird rot

markiert.

**Aktion** Ein Passwort welches die Mindestlänge (5 Zeichen) unterschreitet wird

eingegeben.

**Ergebnis** Es werden die Mindestanforderungen bekannt gegeben.

**Aktion** Es wird ein Passwort zur Bestätigung angegeben, das nicht dem zuvor

eingegebenen entspricht.

**Ergebnis** Es erscheint ein Informationsdialog, die Eingabefelder betreffend Passwort

werden geleert.

**Aktion** Es wird nichts eingegeben.

**Ergebnis** Es erscheint ein Informationsdialog, der User auffordert etwas einzugeben.

**Aktion** Es wird ein Username sowie ein Passwort eingegeben. Das Passwort stimmt

mit der Bestätigung überein und der Username wird noch nicht verwendet.

Die Checkbox für Adminrechte wird angewählt.

**Ergebnis** Ein neuer User mit dem eingegebenen Namen und Passwort wird angelegt.

Zusätzlich hat dieser Adminrechte.

Akzeptanzkriterium User Story - 'Positionen verwalten'

Ein User kann seine eigenen Positionen verwalten, d.h. festlegen, welche Positionen für ihn spielbar sind. Wenn der User Adminrechte besitzt, kann er die Positionen aller Spieler verwalten.

Bei Spielen an denen der jeweilige User teilnimmt, kann er nur an einer Position spielen die er in seinem Profil als spielbar markiert hat.

Allgemeine Vorbedingung: Der gerade angemeldete User befindet sich in seinem Profil oder

besitzt Adminrechte.

Testfälle:

**Aktion** Keine Position wird als spielbar markiert.

**Ergebnis** Es erscheint ein Informationsdialog, der User wird aufgefordert, zumindest

eine Position zu wählen.

**Aktion** Es wird eine Position als spielbar markiert.

**Ergebnis** In der Datenbank wird beim ausgewählten User die soeben markierte

Position als spielbar festgehalten.

**Aktion** Es werden mehrere Positionen als spielbar markiert.

**Ergebnis** In der Datenbank werden beim ausgewählten User die soeben markierten

Positionen als spielbar festgehalten.

Akzeptanzkriterium User Story - 'Spieler entfernen'

Ein User mit Adminrechten kann aus allen angelegten Spielern einen auswählen und diesen entfernen. Dieser User kann daraufhin nicht mehr in die App einsteigen.

Allgemeine Vorbedingung: Der gerade angemeldete User besitzt Adminrechte.

Testfälle:

**Aktion** Der angemeldete Admin versucht, sich selbst zu entfernen.

**Ergebnis** Es erscheint ein Informationsdialog, der User wird benachrichtigt, dass er

sich nicht selbst entfernen darf.

**Aktion** Es wird ein User ausgewählt der nicht der selbe Admin ist.

**Ergebnis** Es erscheint ein Informationsdialog, welcher den Admin nochmal fragt ob er sich sicher ist, dass er diesen User entfernen will.

Akzeptanzkriterium User Story - 'Spiel anlegen'

Ein User mit Adminrechten kann ein neues Spiel anlegen. Dies erfolgt durch die Eingabe eines gütligen Datums. Das angegebene Datum darf nich in der Zukunft liegen.

Allgemeine Vorbedingung: Der gerade angemeldete User besitzt Adminrechte.

Testfälle:

**Aktion** Das angegeben Datum liegt in der Zukunft.

**Ergebnis** Es erscheint ein Informationsdialog, der User wird aufgefordert, ein

gültiges Datum anzugeben.

**Aktion** Es wird ein gültiges Datum ausgewählt.

**Ergebnis** Ein neues Spiel mit dem angegebenen Datum wird angelegt.

Akzeptanzkriterium User Story - 'Login'

Ein User, der bereits über einen Account verfügt, möchte sich anmelden, um auf die für ihn freigeschalteten Funktionalitäten Zugriff zu bekommen. Der Funktionsumfang hängt von der Berechtigungsstuge ab (Admin, Standard).

Nach dem Schließen der Applikation muss der User sich erneut mit seinen Logindaten anmelden.

Allgemeine Vorbedingung: Der Benutzer verfügt bereits über einen Account. Er verfügt außerdem über

eine Internetanbindung.

Testfälle:

**Vorbedingung** Es gibt keinen Zugriff auf das Internet

**Aktion** Ein Benutzername und ein Passwort werden eingegeben.

**Ergebnis** Es erscheint ein Dialog am unteren Bildschirm der den User

darauf hinweist, dass es ein Problem mit der Datenbankverbindung gibt.

**Aktion** Beide Eingabefelder (Benutzername, Passwort) werden nicht ausgefüllt, es

wird sofort mit Login bestätigt.

**Ergebnis** Der User wird darauf hingewiesen, dass er jeweils mindestens ein Zeichen eingeben muss.

**Aktion** Es wird ein Username sowie ein Passwort eingegeben. Der User bestätigt

durch klicken auf den Login-Button.

**Ergebnis** Man ist bis zum Schließen der App im System angemeldet und hat Zugriff

auf alle gewährten Funktionen.

Akzeptanzkriterium User Story - 'Spiel Editieren'

Ein User, der Admin ist, kann die Spieler zu deren Teams, entweder zufällig oder manuell zuteilen.

Allgemeine Vorbedingung: Das Spiel wurde angelegt, der User ist Admin.

Testfälle:

**Aktion** Der Admin teilt keine Teams zu

**Ergebnis** Es erscheint ein Toast, welches dem User mitteilt, dass er Spieler zuteilen muss.

**Aktion** Es werden Spieler den Teams zugeteilt und auf den Button „save“ geklickt.

**Ergebnis** Es werden die Teamzugehörigkeiten eingetragen und die GUI um den Spiel Stand upzudaten aufgerufen.

**Aktion** Es werden die Buttons „random Teams“ und „save“ geklickt.

**Ergebnis** Es werden die Teamzugehörigkeiten eingetragen und die GUI um den Spiel Stand upzudaten aufgerufen.