

Projektteam: Joel Liechti, Nik Seger

Testkonzept

For Honor

# Testumgebung

* Windows 10
* XAMPP 7.2 (PHP 7.2, Apache 2.4)
* Firefox und Chrome

# Testfälle

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | ST-01 |
| Anforderungen | US-2 |
| Vorbedingungen | Keine |
| Ablauf | 1. Login Seite wird geöffnet 2. Der korrekte Benutzername sowie das korrekte Passwort werden eingegeben. 3. Der Button mit dem Label „Login“ wird geklickt. |
| Erwartetes Resultat | Der Benutzer wird eingeloggt und gelangt zu der Startseite. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | ST-02 |
| Anforderungen | Benutzer kann nur mit korrekten Daten eingeloggt werden |
| Vorbedingungen | Keine |
| Ablauf | 1. Login Seite wird geöffnet 2. Der korrekte Benutzername sowie das **inkorrekte** Passwort werden eingegeben. 3. Der Button mit dem Label „Login“ wird geklickt. |
| Erwartetes Resultat | Der Benutzer wird nicht eingeloggt und bleibt auf der Login-Seite. Ebenfalls bekommt er eine Alert Meldung, dass das falsche Passwort oder der falsche Benutzername eingegeben wurde. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | ST-03 |
| Anforderungen | Benutzer kann nur auf Login und Account-Erstellung Seiten zugreifen wenn ausgeloggt. |
| Vorbedingungen | Es ist kein Forhonor-Benutzer eingeloggt auf dem Testcomputer. |
| Ablauf | 1. Die Forhonor Seite wird aufgerufen 2. Der Benutzer wird zur Login Seite weitergeleitet 3. Der Benutzer verändert die URL zum Beispiel zu /Fighter/Create |
| Erwartetes Resultat | Der Benutzer kommt nicht zur Fightererstellung Seite, sondern zur Login Seite. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | ST-04 |
| Anforderungen | US-1 |
| Vorbedingungen | Es ist kein Login mit dem zu erstellenden Benutzernamen in der Datenbank vorhanden. |
| Ablauf | 1. Login Seite wird geöffnet 2. Der Benutzer klickt auf den «create an account» Link und gelangt zur Registrieren Seite 3. Der Benutzer gibt seine Login Daten ein und klickt auf «sign up» |
| Erwartetes Resultat | Das Login wird für den Benutzer erstellt und er wird automatisch angemeldet. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | ST-05 |
| Anforderungen | US-3 |
| Vorbedingungen | Der Benutzer ist eingeloggt, hat aber noch keinen Fighter |
| Ablauf | 1. Der Benutzer navigiert zur Fighter Seite (via Link oder Button in Header) 2. Der Benutzer wählt eine der verfügbaren Klassen aus. 3. Der Benutzer gibt dem Fighter einen Namen (max. 30 Zeichen) und kann die drei Punkte, die er hat, auf die Fähigkeiten seines Fighters verteilen. 4. Der Benutzer klickt auf «Create Fighter» |
| Erwartetes Resultat | Der Fighter wird erstellt und der Benutzer wird zur Titelseite weitergeleitet. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | ST-06 |
| Anforderungen | US-4 |
| Vorbedingungen | Der Benutzer ist eingeloggt und hat einen Fighter erstellt |
| Ablauf | 1. Der Benutzer navigiert zur Fighter Seite (via Link oder Button in Header) 2. Der Benutzer ändert den Namen. 3. Der Benutzer klickt auf «Save» |
| Erwartetes Resultat | Der Fighter wird geändert und der Benutzer wird zur Titelseite weitergeleitet. Beim erneuten öffnen der Bearbeitungsseite ist der Name nun angepasst. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | ST-07 |
| Anforderungen | US-5 |
| Vorbedingungen | Der Benutzer ist eingeloggt und hat einen Fighter erstellt |
| Ablauf | 1. Der Benutzer navigiert zur Fight Seite (via Link oder Button in Header) 2. Der Benutzer wählt einen Gegner aus der angezeigten Liste |
| Erwartetes Resultat | Der Fighter des Benutzers kämpft gegen den gewählten Gegner. Sobald der Kampf beendet ist (wenige Sekunden), wird dem Benutzer die Auswertung des Kampfes gezeigt. Hierbei stehen Aktionen wie Blocken, Kontern und Doppelt angreifen. Ebenfalls stehen allgemeine Informationen wie wer attackiert wen mit wie viel Schaden und die Lebenswerte nach dem Angriff geschrieben. Zu dem ändern sich die Statistiken des Benutzers und sind in der Übersichtsseite nun geändert. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | ST-08 |
| Anforderungen | US-6 |
| Vorbedingungen | Der Benutzer ist eingeloggt. |
| Ablauf | 1. Die Forhonor Startseite wird aufgerufen (via Link oder Button in Header) |
| Erwartetes Resultat | Rechts werden die Statistiken (Total Games, Wins und Winrate) des eingeloggten Benutzers angezeigt. |