2.3.2 Anwendungsfall “Phase 2 durchführen”

**Testdaten**

Für die folgenden Testfälle werden mindestens drei Dummy Spieler benötigt.

Der Spieler, der am Zug ist muss sich in Phase 2 befinden. Die anderen Spieler können Bots oder auch echte Mitspieler sein.

Der aktuelle Spieler muss mindestens ein Gebäude mit mehr als einem Erstie besitzen.

2.3.2.1 Erfolgreicher Angriff gestartet

**Testablauf**

-Ein Spieler ist am Zug in Phase 2

-Button “Angreifen” klicken, eigenes Gebäude auswählen, Gegner-Gebäude auswählen, Erstie-Anzahl festlegen

-Testergebnis abwarten, dann Test mit anderen Gebäuden und anderer Erstie-Anzahl wiederholen

**Testergebnis**

-Die eingegebenen Daten wurden überprüft und ein Angriff gestartet

-Die richtige Anzahl an Würfel wird angezeigt

-Die Methode „angriffAbwehren“ wird aufgerufen und ausgeführt

2.3.2.2 Erfolgreiche Abwehr durch einen Mitspieler

**Testablauf**

-Der Spieler des angegriffenen Gebäudes sieht den Dialog „Würfeln-Verteidiger“

-Button “Würfeln” klicken (Verteidiger)

-Button „Würfeln“ klicken (Angreifer)

**Testergebnis**

-Es werden die Würfel angezeigt.

-Die Würfel wurden miteinander verglichen und das Ergebnis wird angezeigt

-Die Methode zur Aktualisierung der Karte an alle Spieler wurde aufgerufen

2.3.2.3 ?