2.3.2 Anwendungsfall “Phase 2 durchführen”

**Testdaten**

Spieler:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| BotSpieler | Bob | Hans |
| - | Angreifer | Verteidiger |
| Gebäude: 7 | Gebäude: 5 | Gebäude: 6 |
| Mit: 2 Ersties | Mit: 3 Ersties | Mit: 4 Ersties |
| Nicht am Zug | In: Phase 2 | Nicht am Zug |

2.3.2.1 Erfolgreicher Angriff gestartet

**Testablauf**

-Bob klickt den Button “Angreifen”

-Bob wählt sein eigenes Gebäude (5), ein gegnerisches Nachbargebäude (6), und seine Erstie-Anzahl zum Angreifen (2) aus

-Testergebnis abwarten

**Testergebnis**

-Die eingegebenen Daten wurden überprüft und ein Angriff gestartet

-Der Dialog „Würfeln-Angreifer“ wird angezeigt und man kann würfeln

-Die Methode „angriffAbwehren“ wird aufgerufen und ausgeführt

2.3.2.2 Abwehr durch einen Mitspieler

**Testablauf**

-Hans sieht den Dialog „Würfeln-Verteidiger“

-Button “Würfeln” klicken (Hans)

-Button „Würfeln“ klicken (Bob)

**Testergebnis**

-Es werden die Würfel angezeigt (2 & 2)

-Die Würfel werden miteinander verglichen und entsprechend dem Regelwerk wird das dazu passende Ergebnis angezeigt

-Die Methode zur Aktualisierung der Karte wird für alle Spieler aufgerufen

2.3.2.3 Angriff auf nicht Nachbargebäude

**Testablauf**

-Bob versucht das Gebäude 7 (nicht Nachbargebäude) auszuwählen, um es anzugreifen

**Testergebnis**

-Nicht möglich, da im Dialog nur Nachbargebäude angezeigt werden. Solang nicht alles bzw. nicht richtig ausgewählt wurde bleibt der Dialog der gleiche.

-Wenn man über das Terminal die Daten eingegeben hat kommt man auch nicht weiter, da man kein Nachbargebäude ausgewählt hat. Somit muss man nochmal angeben, von wo nach wo mit wie vielen Ersties.