2.3.2 Anwendungsfall “Spiel Starten”

**Testdaten**

Für die folgenden Testfälle werden fünf Dummy Spieler benötigt. Je nach Testfall werden dann alle oder nur einige auf “Bereit” geschaltet. Für den Testfall 4 werden zusätzlich noch Dummy Spieldaten eines geladenen Spiels benötigt.

*IP-Adresse Name Zustand*

192.168.0.100 Horst Bereit/Nicht bereit

192.168.0.101 M@rianne Bereit/Nicht bereit

192.168.0.102 Bartholomäus Bereit/Nicht bereit

192.168.0.103 P3t3r Bereit/Nicht bereit

192.168.0.104 Piet Bereit/Nicht bereit

*Spieldaten eines geladenen Spiels*. Der Inhalt der Spieldaten spielt bis auf die Namen der Spieler keine Rolle und kann zufällig entsprechend der Datenstruktur gewählt werden. Die oben genannten Spieler sollen als Spieler in den Spieldaten hinterlegt sein.

2.3.2.1 Erfolgreicher Start eines neuen Spiels ohne Bots

**Testablauf**

-Alle fünf Dummy Spieler sind auf “Bereit” geschaltet

-Button “Spiel Starten” klicken

-Testergebnis abwarten, dann Test mit vier und drei Spielern wiederholen

**Testergebnis**

-Es wurden keine Bots erstellt

-Ein zufälliger Spieler wurde für den ersten Zug ausgewählt

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

2.3.2.2 Erfolgreicher Start eines neuen Spiels mit Bots

**Testablauf**

-Drei Dummy Spieler sind auf “Bereit” geschaltet. Beim Anlegen des Spiels wurden jedoch fünf Spieler angegeben

-Button “Spiel Starten” klicken

**Testergebnis**

-Es wurden Bots erstellt

-Ein zufälliger Spieler wurde für den ersten Zug ausgewählt

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

2.3.2.3 Spielstart geladenes Spiel mit zu wenigen Spielern unmöglich

**Testablauf**

-Im geladenen Spiel sind alle fünf Spieler hinterlegt

-Nur vier davon sind auf “Bereit” geschaltet

-Button “Spiel Starten” klicken

**Testergebnis**

-Keine Aufforderung an die Clients, dass sie die Karte aktualisieren sollen

-Meldung “Mindestens ein Spieler fehlt noch” an GUIServer gesendet

2.3.2.4 Erfolgreicher Start eines geladenen Spiels

**Testablauf**

-Im geladenen Spiel sind alle fünf Spieler hinterlegt

-Alle sind auf “Bereit” geschaltet

-Button “Spiel Starten” klicken

**Testergebnis**

-Es wurden keine Bots erstellt

-Dem Spieler der laut Spieldaten am Zug ist, wurde der Zug zugeteilt

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