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*(Dateiname „Test1“).

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 Karte wird auf GUIClient für jeden Spieler angezeigt

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 Karte wird auf GUIClient für jeden Spieler angezeigt

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**

-Die Karte wird **nicht** auf GUIClient für jeden Spieler angezeigt

-Meldung “Mindestens ein Spieler fehlt noch” wird auf GUIServer angezeigt

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 Karte (mit geladenem Spielstand) wird auf GUIClient für jeden Spieler angezeigt