



**HTL Villach**  
Future Inside



# Akzeptanzkriterien

## Soccer-App

Raphael Moser,  
Elias Santner,  
Martin Sonnberger,  
Marco Wilscher

# User

Diese Userstories sind allgemein für jeden User.

## Userstory: Anmelden

Ziel dieser Userstory ist es, dass sich der User anmelden kann, um auf die ihm zur Verfügung stehenden Funktionen Zugriff zu erhalten.

### Akzeptanzkriterium:

Durch Eingabe der richtigen Benutzername-Passwort-Kombination wird der der User angemeldet und erhält so Zugriff auf die weiteren Funktionen.

### Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User „Admin“ mit Passwort „Test“ existiert.  
**Aktion:** User gibt „Admin“ als Benutzername und „Test“ als Passwort ein und klickt auf Anmelden.  
**Ergebnis:** User erhält Zugriff auf die App.
2. **Aktion:** User gibt **keinen** Benutzernamen oder **kein** Passwort ein und klickt auf Anmelden.  
**Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass er Benutzername und Passwort eingeben muss, um sich anmelden zu können.
3. **Vorbedingung:** User „Ad“ mit Passwort „Test“ existiert **nicht**.  
**Aktion:** User gibt „Ad“ als Benutzernamen und „Test“ als Passwort ein und klickt auf Anmelden.  
**Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass Benutzername oder Passwort ungültig ist.
4. **Vorbedingung:** User „Admin“ hat **nicht** das Passwort „xxx“.  
**Aktion:** User gibt „Admin“ als Benutzernamen und „xxx“ als Passwort ein und klickt auf Anmelden.  
**Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass Benutzername oder Passwort ungültig ist.

## Akzeptanzkriterium: Benutzerdaten ändern

Ziel dieser Userstory ist es, dass der User seine Benutzerdaten ändern kann, damit sein Profil richtig festgehalten wird.

### Akzeptanzkriterium:

- User kann seinen Namen ändern, solange zwischen 3 und 25 Zeichen ist.
- User kann seinen Benutzernamen ändern, solange dieser zwischen 3 und 20 Zeichen ist, von keinem anderen User genutzt wird und nur aus Zahlen und Buchstaben besteht.

- User kann sein Passwort ändern, solange dieses länger als 5 Zeichen ist.
- User kann seine Positionen auf denen er spielen möchte auswählen, wobei er mindestens eine Position ausgewählt haben muss.

### Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt und **kein** Spieler hat den Username „Test“.  
**Aktion:** User gibt „Test“ als Benutzername ein und drückt auf Speichern.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass seine Benutzerdaten aktualisiert wurden.
2. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt.  
**Aktion:** User gibt „Test“ als Passwort ein.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass seine Benutzerdaten aktualisiert wurden.
3. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt und ein Spieler hat den Username „Admin“.  
**Aktion:** User gibt „Admin“ als Benutzername ein und drückt auf Speichern.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass dieser Benutzername bereits in Nutzung ist.
4. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt.  
**Aktion:** User wählt **keine** Position auf der er spielen möchte aus und drückt auf Speichern.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass er mindestens eine Position auswählen muss.
5. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt.  
**Aktion:** User gibt „ad“ als Benutzername ein und drückt auf Speichern.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass sein Benutzername nicht kürzer als 3 Zeichen sein darf.
6. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt.  
**Aktion:** User gibt „ganzLangerBenutzerNameDerZiemlichLangIst“ als Name ein und drückt auf Speichern.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass sein Name nicht länger als 25 Zeichen sein darf.
7. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt.  
**Aktion:** User gibt „Test!?“ als Benutzername ein und drückt auf Speichern.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass sein Benutzername nur aus Buchstaben und Zahlen bestehen darf.

## Userstory: Statistiken ansehen

Ziel dieser Userstory ist es, dass der User Statistiken einsehen kann.

### Akzeptanzkriterium:

- User kann Statistik eines Spielers einsehen.
- User kann Statistik eines Spiels einsehen.
- User kann sich auf dem Scoreboard mit anderen Spielern vergleichen.

### Testfälle:

1. **Vorbedingung:** Es gibt mindestens einen Spieler.  
**Aktion:** User wählt Spieler aus, dessen Statistik er ansehen will.  
**Ergebnis:** User sieht Statistik des Spielers.
2. **Vorbedingung:** Es gibt mindestens einen Spieler.  
**Aktion:** User öffnet das Scoreboard.  
**Ergebnis:** User sieht die Spieler sortiert nach der Leistung.
3. **Vorbedingung:** Es gibt mindestens ein Spiel.  
**Aktion:** User wählt Spiel aus, von dem er die Statistik sehen will.  
**Ergebnis:** User sieht Statistik des Spiels.

## Admin

Diese Userstories sind nur für Admins zugänglich. Damit diese Userstories funktionieren besteht die Vorbedingung, dass der User Admin-Rechte hat.

### Akzeptanzkriterium: Spieler anlegen

Ziel dieser Userstory ist es, dass ein Admin neue Benutzerkonten anlegen kann, damit auch neu hinzukommende Spieler die App benutzen können.

### Akzeptanzkriterium:

- Admin kann einen Namen für den neuen User eintragen, solange dieser zwischen 25 und 3 Zeichen ist.
- Admin kann einen Benutzernamen für den neuen User eintragen, solange dieser zwischen 3 und 20 Zeichen ist, von keinem anderen User genutzt wird und nur aus Buchstaben und Zeichen besteht.
- Admin kann ein Passwort für den neuen User anlegen, solange dieses länger als 5 Zeichen ist.
- Admin kann dem neuen User Admin-Rechte erteilen.

### Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt mit Admin-Rechte.  
**Aktion:** User gibt **weder** Name, Benutzername noch Passwort ein und drückt auf Speichern.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass er Name, Benutzername und Passwort eingeben muss.
2. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt mit Admin-Rechte und ein Spieler hat bereits den Username „Test1“.  
**Aktion:** User gibt „Test1“ als Benutzername, „Test“ als Name und „12345“ als Passwort ein und drückt auf Speichern.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass dieser Benutzername bereits vergeben ist.
3. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt mit Admin-Rechte und **kein** Spieler hat den Username „Test1“.  
**Aktion:** User gibt „Test1“ als Benutzername ein und drückt auf Speichern.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass ein neuer Spieler angelegt wurde.

## Akzeptanzkriterium: Spieler bearbeiten

Ziel dieser Userstory ist es, dass ein Admin bestehende Benutzerkonten ändern kann, damit er den Spielern bei Problemen (z.B. Passwort vergessen) helfen kann.

### Akzeptanzkriterium:

- User kann Namen des Spielers ändern, solange zwischen 3 und 25 Zeichen ist.
- User kann Benutzernamen eines Spielers ändern, solange dieser zwischen 3 und 20 Zeichen ist, von keinem anderen User genutzt wird und nur aus Zahlen und Buchstaben besteht.
- User kann Passwort eines Spielers ändern, solange dieses länger als 5 Zeichen ist.
- User kann die Positionen des Spielers ändern.

### Testfälle:

Siehe Benutzerdaten ändern (**Vorbedingung:** User hat Admin-Rechte).

## Akzeptanzkriterium: Spieler löschen

Ziel dieser Userstory ist es, dass ein Admin Benutzerkonten, welche nicht mehr benutzt werden, löschen kann, damit alten Spielern der Zugriff auf die App verweigert wird.

### Akzeptanzkriterium:

- User kann die Benutzerkonten von Spielern löschen.
- User kann sein Benutzerkonto nicht löschen.

### Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt mit Admin-Rechte.  
**Aktion:** User wählt bei einem Spieler die Option löschen aus.  
**Ergebnis:** Spieler wird gelöscht (Spieldaten bleiben erhalten).
2. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt mit Admin-Rechte.  
**Aktion:** User wählt bei sich selbst die Option löschen aus.  
**Ergebnis:** User wird benachrichtigt, dass er sich selbst nicht löschen kann.

## Akzeptanzkriterium: Spiel anlegen

Ziel dieser Userstory ist es, dass ein Admin Spiele anlegen kann, damit Spiele festgehalten werden können und dessen Ergebnis.

### Akzeptanzkriterium:

Admin kann Spiele anlegen, Spieler dem Spiel zuweisen bzw. in Teams und das Ergebnis eintragen.

### Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt mit Admin-Rechte.  
**Aktion:** User weißt keine Spieler dem Spiel zu.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass er die Mindestanzahl an Spielern nicht erfüllt um ein Spiel zu erstellen.
2. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt mit Admin-Rechte und hat Spieler dem Spiel zugewiesen.  
**Aktion:** User weißt einem Spieler kein Team zu.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass jeder Spieler einem Team zugewiesen sein muss.
3. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt mit Admin-Rechte und hat jeden Spieler ein Team zugewiesen.  
**Aktion:** User trägt Ergebnis des Spiels ein.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass die Daten gespeichert wurden.

## Akzeptanzkriterium: Spiel ändern

Ziel dieser Userstory ist es, dass ein Admin Spiele im Nachhinein bearbeiten kann, damit er mögliche Fehler korrigieren kann.

### Akzeptanzkriterium:

Admin kann das Ergebnis von Spielen ändern.

### Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt mit Admin-Rechte und es gibt mindestens ein Spiel.  
**Aktion:** User wählt Spiel und ändert das Ergebnis.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass die Änderung gespeichert wurde.

### Akzeptanzkriterium: Spiel löschen

Ziel dieser Userstory ist es, dass ein Admin Spiele löschen kann, damit möglich falsch erstellte Spiele entfernt werden können.

### Akzeptanzkriterium:

Admin kann Spiele löschen.

### Testfälle:

1. **Vorbedingung:** User ist eingeloggt mit Admin-Rechte und es gibt mindestens ein Spiel.  
**Aktion:** User wählt Spiel und löscht es.  
**Ergebnis:** User bekommt Benachrichtigung, dass das Spiel gelöscht wurde.