05.10.2023

Testkonzept

 Zusammenfassung (**Introduction**)

Wir werden das Old-School und allbekannt Spiel «Snake» von 1978 rekreiren.

 Big Picture - System Architektur mit den Test Items

Dies wird mit der Programmiersprache «Python» codiert und später mit der Library «Tkinter» visuell dargestellt

 Test Features - welche Elemente getestet werden

Jegliche Featueres wie z.B. ob der «Snake» grösser wird beim Apfel essen, ob es game-over wird, wenn er in eine Wand fährt etc.

 Features not to be tested - welche Aspekte nicht getestet werden

Visuelles

 Testvorgehen - Ihr Projekt wird nach dem TDD umgesetzt

Wir schreiben als erstes tests, dann zu einem späteren Zeitpunkt kommt das kodieren des Snake-spieles

 Kriterien für erfolgreiche / nicht-erfolgreiche Tests (optional)

 Testumgebung - welche Tools Sie für das Testen verwenden

Library – pytest

DIE - PyCharm

 Kurze Planung