

TESTSUITE

Release-Build 2

<p>Erstellt von: Negron-Martinez, Luca</p>	<p>Überprüft von: Sperling, Gabriel</p>
---	--

Version	Effektiv ab	Beschreibung / Änderungen
1.1	01.05.2022	Überarbeitung / Überprüfung
1.0	30.04.2022	Erstellung

Inhaltsverzeichnis

1. Testsuite	3
2. Test Cases – Unittests	3
Actions.....	3
ActionHandler.....	4
3. Test Cases - Systemtests	5
Dungeon-Dashboard – Frontend.....	5
An- und Abmelden.....	6
Npcs/Gegenstände/Räume verwalten	7
Klassen, Spezies und Geschlechter festlegen	8
Nachrichten senden / private Nachrichten senden	9
Charakter erstellen/löschen/auswählen	10
Account verifizieren.....	11
Dungeon bearbeiten	12
Dungeon verlassen	13
Raum wechseln	14
Im Raum umschauen.....	15
Items aufheben/ablegen	16
Inventar abrufen.....	17
Item untersuchen	18
Dungeon starten / stoppen	19

1. Testsuite

Die hier behandelten Systemtests beziehen sich auf den 2.Build.

Die Tests bereits im 1. Build getesteten Tests werden erneut durchgeführt

Die Tests auf dem aktuellen Stand sind einsehbar unter:

[dev \[HouseOfMUD\] \[Jenkins\] \(mud-ga.me\)](#)

In existierenden Tests sind:

2. Test Cases – Unittests

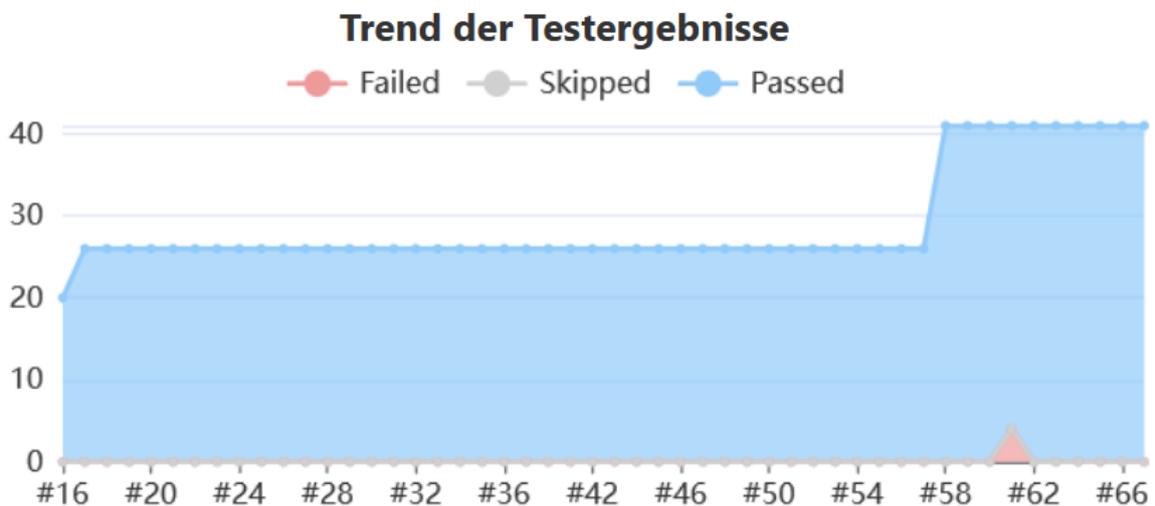
Actions

Testname	Dauer	Status
DiscardAction should call sendToClient on AmqpAdapter and modify the inventory of the character and the room items list when user discards an item	1 ms	Erfolg
DiscardAction should call sendToClient on AmqpAdapter notifying the user that he does not own the item when he tries to discard an item he does not own	0 ms	Erfolg
DiscardAction should call sendToClient on AmqpAdapter notifying the user that he does not own the item when he tries to discard an item that does not exist in the dungeon	3 ms	Erfolg
InspectAction should call sendToClient on AmqpAdapter saying the user does not have the item when the user does not have the item	0 ms	Erfolg
InspectAction should call sendToClient on AmqpAdapter with the correct routingKey and payload	1 ms	Erfolg
InventoryAction should call sendToClient on AmqpAdapter with the correct routingKey and payload	0 ms	Erfolg
LookAction should call sendToClient on AmqpAdapter with the correct routingKey and payload	1 ms	Erfolg
MessageAction should call sendWithRouting on the AmqpAdapter with the correct routingKey and payload	1 ms	Erfolg
MessageMasterAction should call sendToClient on the AmqpAdapter to both the sender and the dungeon master with the correct payload	1 ms	Erfolg
MoveAction should call sendToClient on AmqpAdapter to the initial sender saying the path does not exist	11 ms	Erfolg
MoveAction should call sendToClient on AmqpAdapter to the initial sender saying the room does not exist when the user tries to move to a direction where a room does not exist	1 ms	Erfolg
MoveAction should call sendToClient on AmqpAdapter to the initial sender saying the room is closed when the user tries to move into a room that is closed	0 ms	Erfolg
MoveAction should call sendToClient on AmqpAdapter to the initial sender saying the user input an invalid direction when the user inputs anything but Norden, Osten, Sueden or Westen	0 ms	Erfolg
MoveAction should modify the position to the room in the East when user moves east	1 ms	Erfolg
MoveAction should modify the position to the room in the South when user moves south	0 ms	Erfolg
MoveAction should modify the position to the room in the West when user moves west	0 ms	Erfolg
MoveAction should modify the position, call the functions to bind the client queues and call sendWithRouting on the AmqpAdapter when user moves to another room	2 ms	Erfolg
PickupAction should call sendToClient on AmqpAdapter and modify the inventory of the character and the room items list when user picks up an item	1 ms	Erfolg
PickupAction should call sendToClient on AmqpAdapter notifying the user that he does not own the item when he tries to pick up an item that does not exist in the dungeon	2 ms	Erfolg
PickupAction should call sendToClient on AmqpAdapter notifying the user that he does not own the item when he tries to pickup an item the room does not hold	0 ms	Erfolg
PrivateMessageAction should call sendToClient on the AmqpAdapter to both users with the correct payload	1 ms	Erfolg
PrivateMessageAction should call sendToClient on the AmqpAdapter to both users with the correct payload when dungeon master whispers to a player	2 ms	Erfolg
PrivateMessageAction should call sendToClient on the AmqpAdapter to the initial sender saying the recipient does not exist in the dungeon when trying to send a message to a character that does not exist	43 ms	Erfolg
PrivateMessageAction should call sendToClient on the AmqpAdapter to the initial sender saying the recipient is not in the same room when trying to send a message to a character that is not in the same room	0 ms	Erfolg

ActionHandler

Testname	Dauer	Status
ActionHandler should call performAction on BroadcastMessage when the dungeon master broadcasts a message to all users	1 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on DiscardAction with the correct parameters when it receives a "ablesen" action message	1 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on DungeonAction with the correct parameters when it receives a non standard action message	0 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on InspectAction with the correct parameters when it receives a "untersuche" action message	1 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on InvalidAction when a regular player tries to use the broadcast action	0 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on InvalidAction when the dungeon master tries an action that isnt either fluester or broadcast	5 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on InvalidAction with the correct parameters when it receives an invalid action message	0 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on InventoryAction with the correct parameters when it receives a "inv" action message	1 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on LookAction with the correct parameters when it receives a "umschauen" action message	1 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on MessageAction with the correct parameters when it receives a "sag" action message	47 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on MessageMasterAction with the correct parameters when it receives a "fluesterdm" action message	1 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on MoveAction with the correct parameters when it receives a "gehe" action message	1 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on PickupAction with the correct parameters when it receives a "aufheben" action message	0 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on PrivateMessageAction when the dungeon master sends a message to a user	1 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on PrivateMessageAction with the correct parameters when it receives a "fluester" action message	1 ms	Erfolg
ActionHandler should call performAction on UnspecifiedAction with the correct parameters when it receives an action message for the dungeon master	1 ms	Erfolg

Der Trend der Tests über den Verlauf des Builds sieht folgendermaßen aus:



3. Test Cases – Systemtests

Dungeon-Dashboard – Frontend

Name

Dungeon-Dashboard soll erstellte Dungeons anzeigen

Covered Use Case(s)

F30.0 Dungeon-Dashboard - Frontend

Prerequisites

Test Dungeons erstellen

Steps

Prüfen, ob alle Dungeons gelistet sind

Prüfen, ob Name, Beschreibung, Status und maximale Spieleranzahl des Dungeons korrekt angezeigt werden

Expected Result

Alle Dungeons werden in „Verfügbare Dungeons“ angezeigt (noch nicht gepaged)

Name, Beschreibung, Status und maximale Spieleranzahl des Dungeons werden korrekt angezeigt

Eigene Dungeons werden in „Eigene Dungeons angezeigt“

Perceived Result

01.05.2022:

Erstellte Test Dungeons werden angezeigt wie erwartet

Dungeon-Details wie Name, Beschreibung, Status und maximale Spieleranzahl werden korrekt angezeigt

Reasons for failure

-

An- und Abmelden

Name

An- und Abmelden

Covered Use Case(s)

F20.0 An- und Abmelden - Frontend

Prerequisites

Benutzerdaten besitzen

Steps

Benutzerdaten angeben

“Einloggen” klicken

“Logout” klicken

Expected Result

Nach dem Login ist man angemeldet

Nach dem Logout ist man nicht mehr angemeldet

Perceived Result

01.05.2022:

Nach dem Login ist man angemeldet

Nach dem Logout ist man nicht mehr angemeldet

Reasons for failure

-

Npcs/Gegenstände/Räume verwalten

Name

Npcs/Gegenstände/Räume verwalten

Covered Use Case(s)

F46.0 NPCs verwalten

F43.0 Aktionen verwalten

F45.0 Gegenstände verwalten

Prerequisites

Einloggen

Zum Dungeon Dashboard gehen

Steps

Einen Dungeon erstellen

Raum hinzufügen und mit Inhalt füllen

Aktion hinzufügen und mit Inhalt füllen

Npc hinzufügen und mit Inhalt füllen

Expected Result

Raum, Npc und Aktion werden mit angegebenem Inhalt gespeichert

Perceived Result

01.05.2022:

Raum, Npc und Aktion werden mit angegebenem Inhalt gespeichert

Reasons for failure

-

Klassen, Spezies und Geschlechter festlegen

Name

Klassen, Spezies und Geschlechter festlegen

Covered Use Case(s)

F47.0 Klassen, Spezies und Geschlechter festlegen

Prerequisites

Einloggen

Zum Dungeon Dashboard gehen

Steps

Dungeon erstellen

Klassen, Spezies und Geschlechter hinzufügen

Dungeon speichern

Dungeon betreten

Prüfen, ob hinzugefügte Klassen, Spezies und Geschlechter wählbar sind

Expected Result

Hinzugefügte Klassen, Spezies und Geschlechter werden gespeichert

Perceived Result

01.05.2022:

Hinzugefügte Klassen, Spezies und Geschlechter werden werden mit angegebenem Inhalt gespeichert

Reasons for failure

-

Nachrichten senden / private Nachrichten senden

Name

Nachrichten senden / private Nachrichten senden

Covered Use Case(s)

F130.0 Nachricht senden

F131.0 private Nachricht senden

Prerequisites

Einloggen

Über Dungeon Dashboard neuen Dungeon mit zwei Räumen erstellen

Dungeon starten und beitreten

Test Charakter erstellen und mit dem beitreten

Zwei weitere Spieler sollen den Dungeon betreten

Ein Spieler soll in einen anderen Raum gehen

Steps

Zu dritt Dungeon betreten

Normale Nachricht schicken

Prüfen, ob jeder im selben Raum die Nachricht erhält

Private Nachricht schicken

Prüfen, ob nur der gewollte Empfänger die Nachricht erhält

Expected Result

Normale Nachrichten erhält jeder im selben Raum

Flüster Nachrichten erhält nur eine Person im selben Raum

Perceived Result

01.05.2022:

Normale Nachrichten erhält jeder im selben Raum

Flüster Nachrichten erhält nur eine Person im selben Raum

Reasons for failure

Charakter erstellen/löschen/auswählen

Name

Charakter erstellen/löschen/auswählen

Covered Use Case(s)

F70.0 Charakter erstellen

F71.0 Charakter löschen

F72.0 Charakter auswählen

Prerequisites

Einloggen

Über Dungeon Dashboard Test Dungeon erstellen

Test Dungeon starten

Test Dungeon beitreten

Steps

Dungeon betreten

Charaktername, Klasse, Spezies und Geschlecht wählen

„Erstellen“ drücken

Charakter auswählen und „Beitreten“ drücken

Den Charakter wieder löschen

Expected Result

Nach dem Erstellen soll der Charakter aufgelistet werden

Nach dem Löschen soll der Charakter nicht mehr aufgelistet sein

Wenn ein Charakter gewählt wurde, soll man mit diesem Charakter den Dungeon betreten

Perceived Result

01.05.2022:

Nach dem Erstellen soll der Charakter aufgelistet werden

Nach dem Löschen soll der Charakter nicht mehr aufgelistet sein

Wenn ein Charakter gewählt wurde, soll man mit diesem Charakter den Dungeon betreten

Reasons for failure

-

Account verifizieren

Name

Account verifizieren

Covered Use Case(s)

F11.0 Account verifizieren

Prerequisites

-

Steps

„Hier registrieren“ klicken

Anmeldedaten eingeben

Expected Result

E-Mail mit Verifizierungslink

Nach klicken des Links der Mail kann mit dem Account gespielt werden

Perceived Result

01.05.2022:

E-Mail mit Verifizierungslink

Nach klicken des Links der Mail kann mit dem Account gespielt werden

Reasons for failure

Dungeon bearbeiten

Name

Dungeon bearbeiten

Covered Use Case(s)

F41.0 Dungeon bearbeiten

Prerequisites

Einloggen

Dungeon Dashboard

Dungeon erstellen

Steps

Einen Dungeon erstellen und etwas anlegen

Dungeon bearbeiten und angelegte Objekte Löschen/bearbeiten

Dungeon bearbeiten und neue Objekte hinzufügen

Expected Result

Geänderte Objekte werden übernommen

Gelöschte Objekte werden übernommen

Neu hinzugefügte Dinge werden übernommen

Perceived Result

01.05.2022:

Geänderte Objekte werden übernommen

Gelöschte Objekte werden übernommen

Neu hinzugefügte Dinge werden übernommen

Reasons for failure

Dungeon verlassen

Name

Dungeon verlassen

Covered Use Case(s)

F61.0 Dungeon verlassen

Prerequisites

Dungeon erstellen

Dungeon betreten

Steps

Dungeon erstellen

Dungeon betreten

„Verlassen“ Knopf drücken

Expected Result

Man wird auf das Dashboard weitergeleitet

Das Inventar wird gespeichert

Perceived Result

01.05.2022:

Man wird auf das Dashboard weitergeleitet

Das Inventar wird **NICHT** gespeichert

Reasons for failure

Inventarverwaltung noch nicht implementiert (nach Plan)

Raum wechseln

Name

Raum wechseln

Covered Use Case(s)

F101.0 Aktion: Raum wechseln

Prerequisites

Dungeon erstellen

Dungeon betreten

Steps

Dungeon erstellen

Dungeon betreten

„gehe <Norden/Osten/Sueden/Westen >“ in den Chat schreiben

Expected Result

Man verlässt den Raum, in dem man war

Man betritt den Raum, zu dem man sich bewegt

Man kann sich nur in Richtungen bewegen, wo Räume existieren

Perceived Result

01.05.2022:

Man verlässt den Raum, in dem man war

Man betritt den Raum, zu dem man sich bewegt

Man kann sich nur in Richtungen bewegen, wo Räume existieren

Reasons for failure

Im Raum umschauen

Name

Im Raum umschauen

Covered Use Case(s)

F102.0 Aktion: Im Raum umschauen

Prerequisites

Dungeon erstellen

Dungeon betreten

Steps

„umschauen“ in den Chat schreiben

Expected Result

Man bekommt Items und NPCs ausgegeben, die in diesem Raum vorhanden sind

Man bekommt ausgegeben, in welche Richtungen man sich bewegen kann

Man bekommt ausgegeben, welche Spieler sich im Raum befinden

Perceived Result

01.05.2022:

Man bekommt Items und NPCs ausgegeben, die in diesem Raum vorhanden sind

Man bekommt ausgegeben, in welche Richtungen man sich bewegen kann

Man bekommt ausgegeben, welche Spieler sich im Raum befinden

Reasons for failure

Items aufheben/ablegen

Name

Items aufheben/ablegen

Covered Use Case(s)

F104.0 Aktion: Items aufheben/ablegen

Prerequisites

Dungeon erstellen

Dungeon betreten

Steps

„aufheben <Itemname>“ in den Chat schreiben

Inventar ansehen

„ablegen <Item Name>“ in den Chat schreiben

Inventar ansehen

Expected Result

Nach dem Aufheben befindet sich das Item im Inventar

Nach dem Ablegen befindet sich das Item nicht mehr im Inventar

Perceived Result

01.05.2022:

Nach dem Aufheben befindet sich das Item im Inventar

Nach dem Ablegen befindet sich das Item nicht mehr im Inventar

Reasons for failure

Inventar abrufen

Name

Inventar abrufen

Covered Use Case(s)

F103.0 Aktion: Inventar abrufen

Prerequisites

Dungeon erstellen

Dungeon betreten

Chat

Steps

Dungeon erstellen

Dungeon betreten

„inv“ in den Chat schreiben

Expected Result

Alle Items, die man besitzt, werden aufgelistet

Perceived Result

01.05.2022:

Alle Items, die man besitzt, werden aufgelistet

Reasons for failure

Item untersuchen

Name

Item untersuchen

Covered Use Case(s)

F105.0 Aktion: Item untersuchen

Prerequisites

Dungeon erstellen

Dungeon betreten

Chat

Steps

„untersuche <Itemname>“ in den Chat schreiben

Expected Result

Die Beschreibung des Items wird ausgegeben

Perceived Result

01.05.2022:

Die Beschreibung des Items wird ausgegeben

Reasons for failure

Dungeon starten / stoppen

Name

Dungeon starten / stoppen

Covered Use Case(s)

F50.1 Dungeon starten

F51.0 Dungeon stoppen

Prerequisites

Einloggen

Steps

Dungeon erstellen

Dashboard betreten

Eigene Dungeons einsehen

Dungeon starten

Charakter wählen

Dungeon beenden

Expected Result

Vor dem Starten kann niemand den Dungeon betreten

Nach dem Starten können Spieler den Dungeon betreten

Man kommt als Dungeon Master in den Dungeon

Andere Spieler werden gekickt, wenn der Dungeon gestoppt wird

Nach dem Stoppen kann keiner mehr den Dungeon betreten

Perceived Result

Vor dem Starten kann niemand den Dungeon betreten

Nach dem Starten können Spieler den Dungeon betreten

Man kommt als SPIELER in den Dungeon

Man wird NICHT automatisch gekickt, wenn der Dungeon gestoppt wird

Nach dem Stoppen kann keiner mehr den Dungeon betreten

Reasons for failure

Dungeonmaster-Logik noch nicht fertig implementiert (nach Plan)

Version 1.1

01.05.2022 20:32

Keine Funktion implementiert, die Leute vom Server kickt (nach Plan)