

Standardfall

Der Standardfall repräsentiert die favorisierte Abfolge an Interaktionen mit dem System, um ein gewünschtes Anwendungsziel zu erreichen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld
- Münzen 10, 20, 50 Cent,
1, 2 Euro, passend



Standardfall

Der Standardfall repräsentiert die favorisierte Abfolge an Interaktionen mit dem System, um ein gewünschtes Anwendungsziel zu erreichen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld
- Münzen 10, 20, 50 Cent,
1, 2 Euro, passend



Standardfall

Der Standardfall repräsentiert die favorisierte Abfolge an Interaktionen mit dem System, um ein gewünschtes Anwendungsziel zu erreichen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld
- Münzen 10, 20, 50 Cent,
1, 2 Euro, passend



Standardfall

Der Standardfall repräsentiert die favorisierte Abfolge an Interaktionen mit dem System, um ein gewünschtes Anwendungsziel zu erreichen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld
- Münzen 10, 20, 50 Cent,
1, 2 Euro, passend



Standardfall

Der Standardfall repräsentiert die favorisierte Abfolge an Interaktionen mit dem System, um ein gewünschtes Anwendungsziel zu erreichen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld
- Münzen 10, 20, 50 Cent,
1, 2 Euro, passend



Standardfall

Der Standardfall repräsentiert die favorisierte Abfolge an Interaktionen mit dem System, um ein gewünschtes Anwendungsziel zu erreichen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld
- Münzen 10, 20, 50 Cent,
1, 2 Euro, passend



Standardfall

Der Standardfall repräsentiert die favorisierte Abfolge an Interaktionen mit dem System, um ein gewünschtes Anwendungsziel zu erreichen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld
- Münzen 10, 20, 50 Cent,
1, 2 Euro, passend



Standardfall

Der Standardfall repräsentiert die favorisierte Abfolge an Interaktionen mit dem System, um ein gewünschtes Anwendungsziel zu erreichen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld
- Münzen 10, 20, 50 Cent,
1, 2 Euro, passend



Standardfall

Der Standardfall repräsentiert die favorisierte Abfolge an Interaktionen mit dem System, um ein gewünschtes Anwendungsziel zu erreichen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlung mit Bargeld
- Münzen 10, 20, 50 Cent,
1, 2 Euro, passend



Standardfall

Der Standardfall repräsentiert die favorisierte Abfolge an Interaktionen mit dem System, um ein gewünschtes Anwendungsziel zu erreichen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld
- Münzen 10, 20, 50 Cent,
1, 2 Euro, passend



Standardfall

Der Standardfall repräsentiert die favorisierte Abfolge an Interaktionen mit dem System, um ein gewünschtes Anwendungsziel zu erreichen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld
- Münzen 10, 20, 50 Cent,
1, 2 Euro, passend



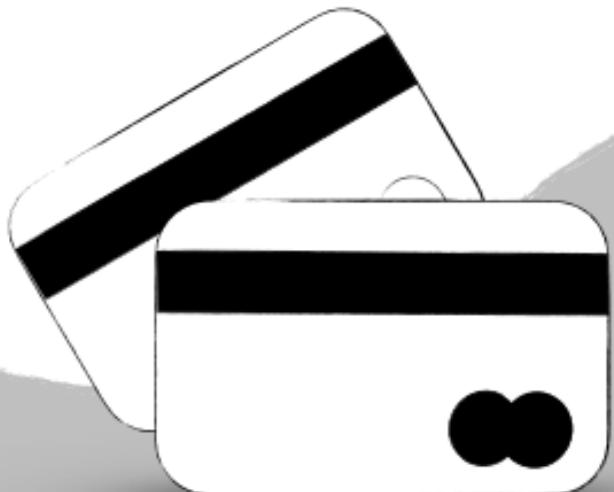
Alternative

Die Alternative erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und beschreibt eine alternative Abfolge an Interaktionen mit dem System.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit EC-Karte
- gültige gedeckte Karte, PIN ok



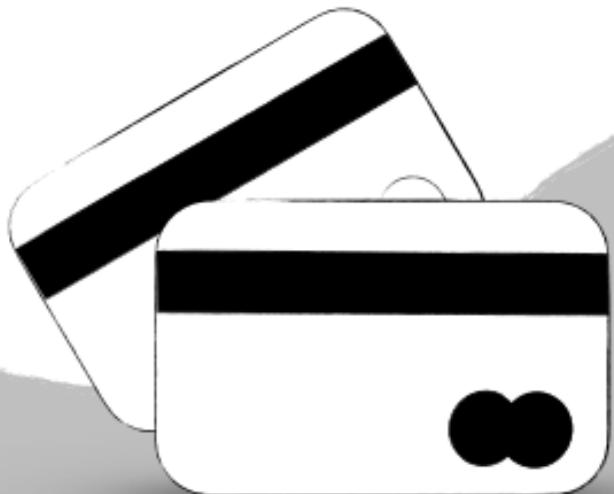
Alternative

Die Alternative erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und beschreibt eine alternative Abfolge an Interaktionen mit dem System.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit EC-Karte
- gültige gedeckte Karte, PIN ok



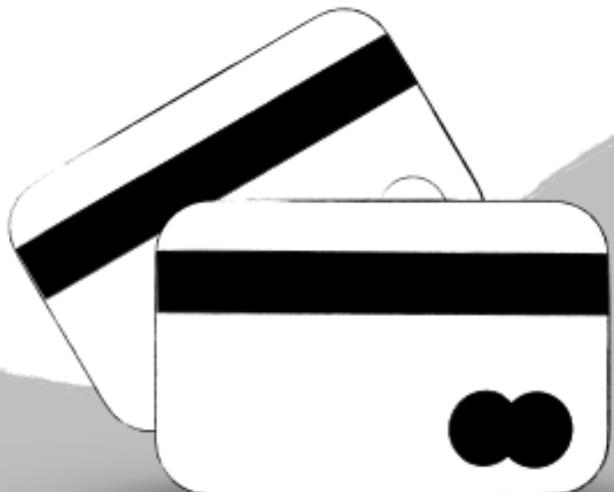
Alternative

Die Alternative erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und beschreibt eine alternative Abfolge an Interaktionen mit dem System.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit EC-Karte
- gültige gedeckte Karte, PIN ok



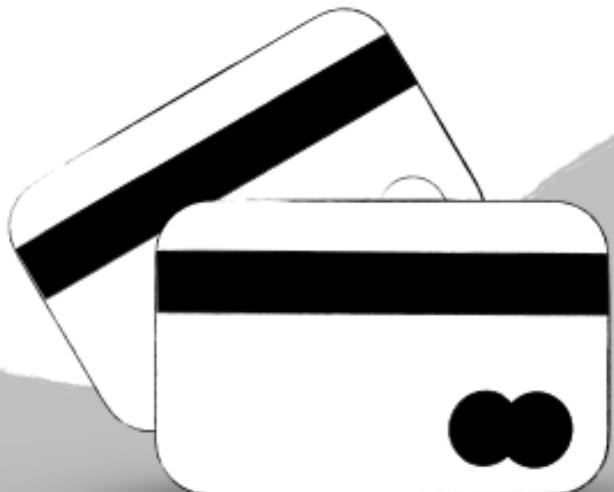
Alternative

Die Alternative erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und beschreibt eine alternative Abfolge an Interaktionen mit dem System.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit EC-Karte
- gültige gedeckte Karte, PIN ok



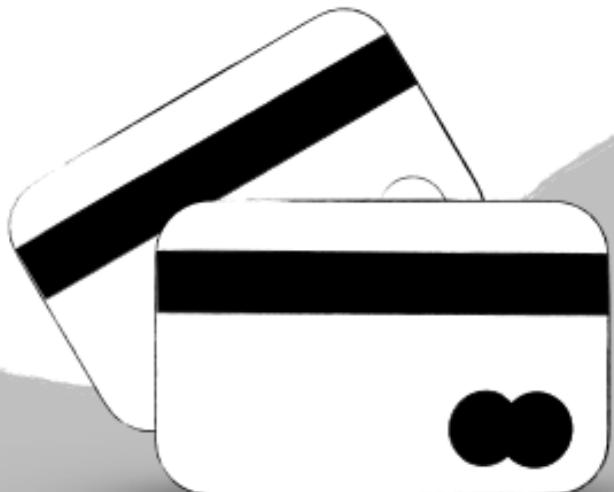
Alternative

Die Alternative erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und beschreibt eine alternative Abfolge an Interaktionen mit dem System.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit EC-Karte
- gültige gedeckte Karte, PIN ok



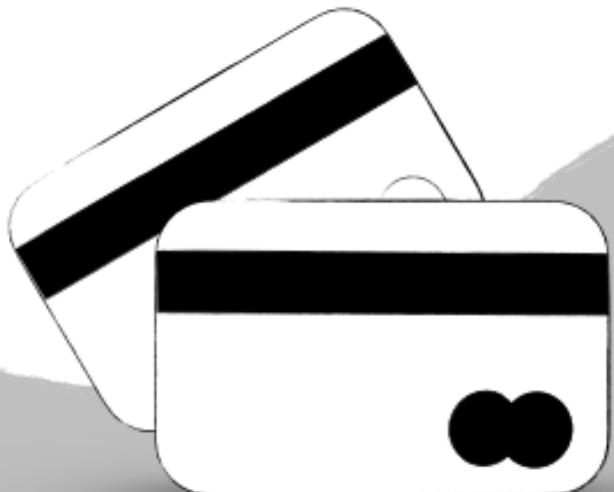
Alternative

Die Alternative erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und beschreibt eine alternative Abfolge an Interaktionen mit dem System.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit EC-Karte
- gültige gedeckte Karte, PIN ok



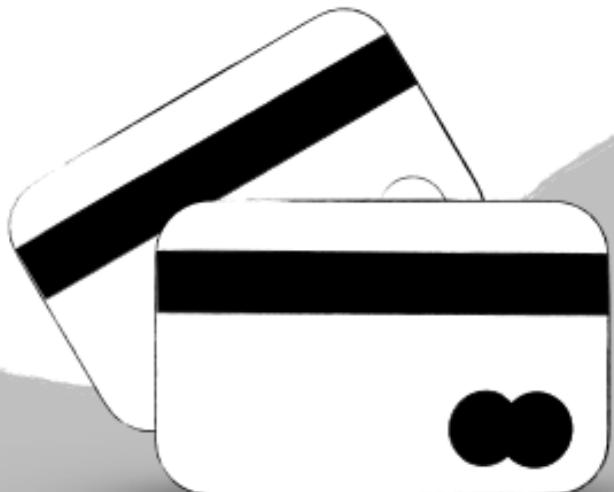
Alternative

Die Alternative erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und beschreibt eine alternative Abfolge an Interaktionen mit dem System.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit EC-Karte
- gültige gedeckte Karte, PIN ok



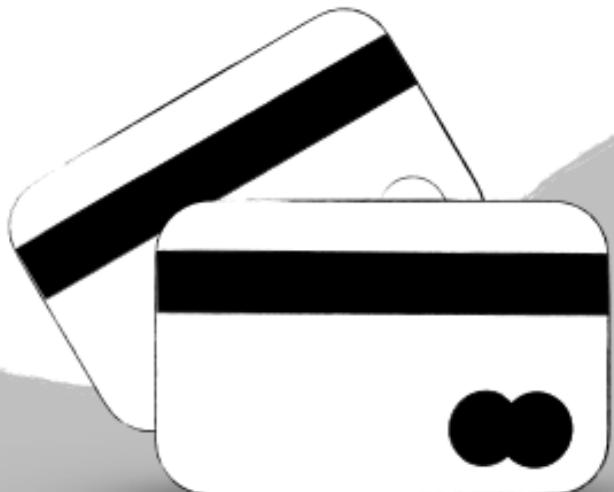
Alternative

Die Alternative erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und beschreibt eine alternative Abfolge an Interaktionen mit dem System.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit EC-Karte
- gültige gedeckte Karte, PIN ok



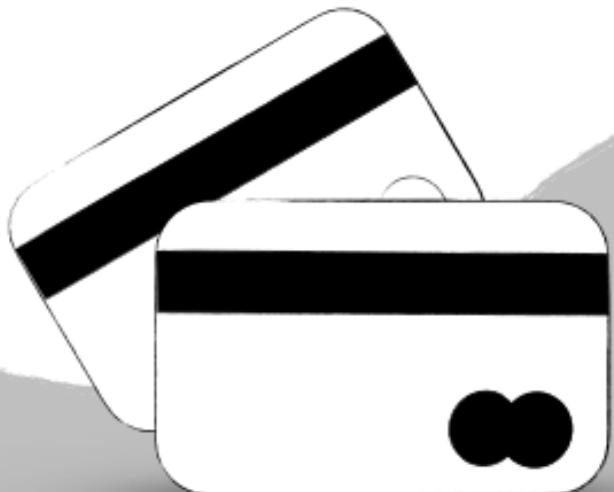
Alternative

Die Alternative erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und beschreibt eine alternative Abfolge an Interaktionen mit dem System.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit EC-Karte
- gültige gedeckte Karte, PIN ok



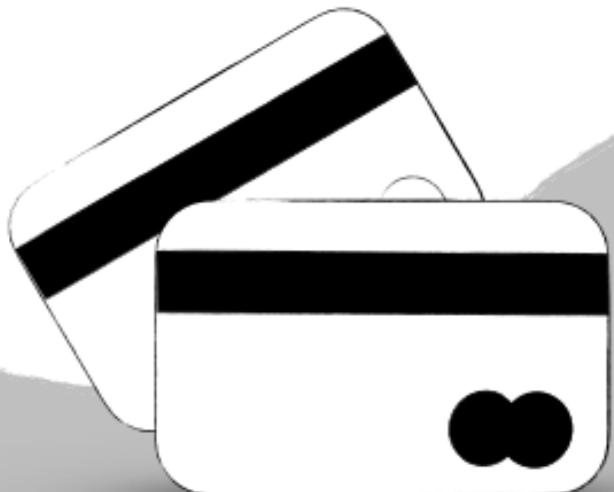
Alternative

Die Alternative erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und beschreibt eine alternative Abfolge an Interaktionen mit dem System.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit EC-Karte
- gültige gedeckte Karte, PIN ok



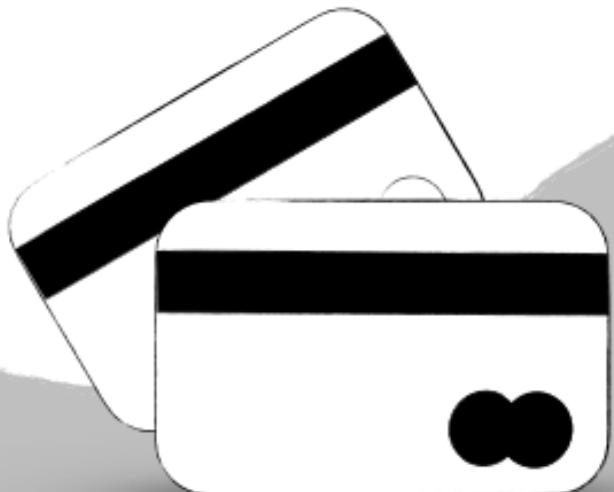
Alternative

Die Alternative erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und beschreibt eine alternative Abfolge an Interaktionen mit dem System.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit EC-Karte
- gültige gedeckte Karte, PIN ok



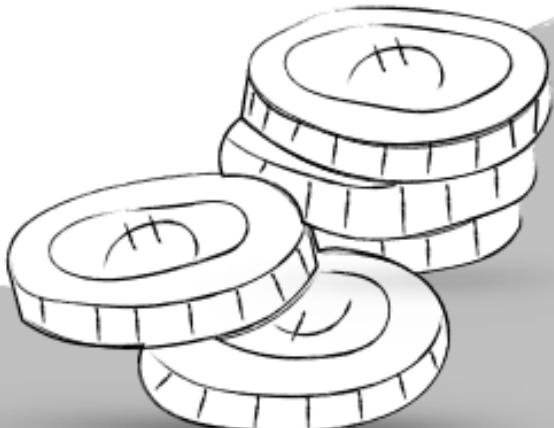
Ausnahme

Die Ausnahme erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und die Alternative. Die Ausnahme beschreibt eine Abfolge von Interaktionen mit dem System, die bei Abweichungen vom Standardfall und von der Alternative ausgeführt werden soll.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlen mit Bargeld,
nicht passend, zu viel
- Hinweis und Geldrückgabe
(Überschussbetrag)



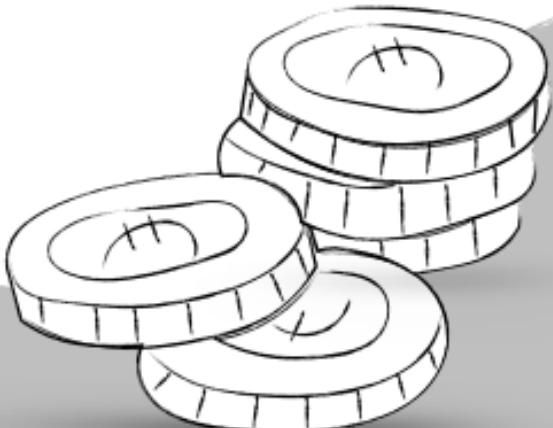
Ausnahme

Die Ausnahme erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und die Alternative. Die Ausnahme beschreibt eine Abfolge von Interaktionen mit dem System, die bei Abweichungen vom Standardfall und von der Alternative ausgeführt werden soll.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlen mit Bargeld,
nicht passend, zu viel
- Hinweis und Geldrückgabe
(Überschussbetrag)



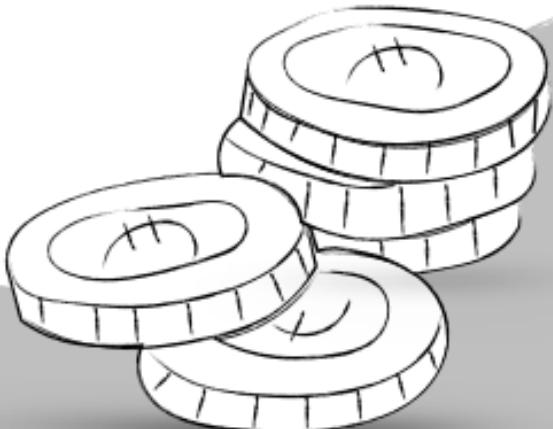
Ausnahme

Die Ausnahme erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und die Alternative. Die Ausnahme beschreibt eine Abfolge von Interaktionen mit dem System, die bei Abweichungen vom Standardfall und von der Alternative ausgeführt werden soll.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlen mit Bargeld,
nicht passend, zu viel
- Hinweis und Geldrückgabe
(Überschussbetrag)



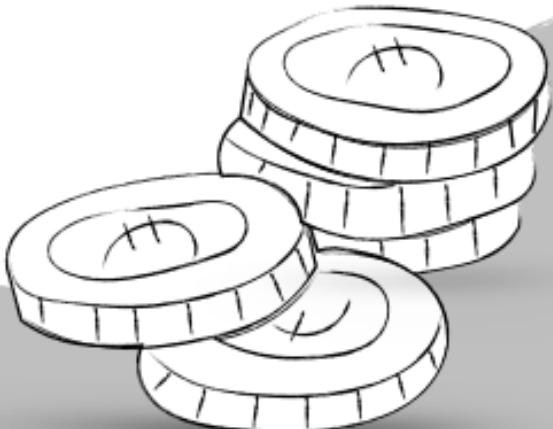
Ausnahme

Die Ausnahme erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und die Alternative. Die Ausnahme beschreibt eine Abfolge von Interaktionen mit dem System, die bei Abweichungen vom Standardfall und von der Alternative ausgeführt werden soll.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlen mit Bargeld,
nicht passend, zu viel
- Hinweis und Geldrückgabe
(Überschussbetrag)



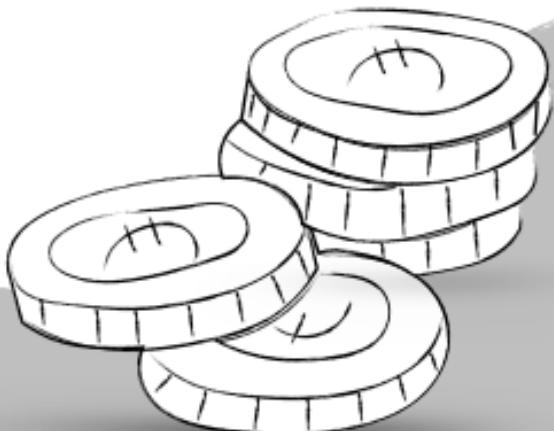
Ausnahme

Die Ausnahme erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und die Alternative. Die Ausnahme beschreibt eine Abfolge von Interaktionen mit dem System, die bei Abweichungen vom Standardfall und von der Alternative ausgeführt werden soll.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlen mit Bargeld,
nicht passend, zu viel
- Hinweis und Geldrückgabe
(Überschussbetrag)



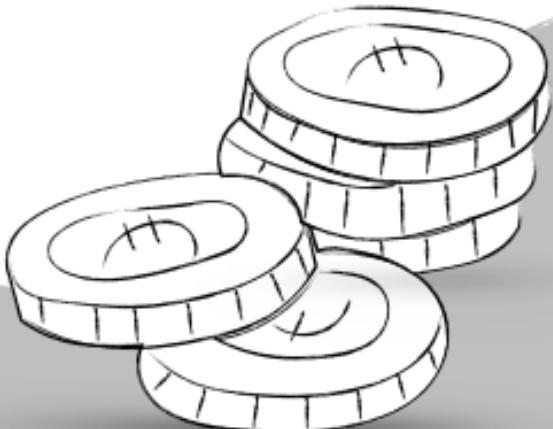
Ausnahme

Die Ausnahme erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und die Alternative. Die Ausnahme beschreibt eine Abfolge von Interaktionen mit dem System, die bei Abweichungen vom Standardfall und von der Alternative ausgeführt werden soll.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlen mit Bargeld,
nicht passend, zu viel
- Hinweis und Geldrückgabe
(Überschussbetrag)



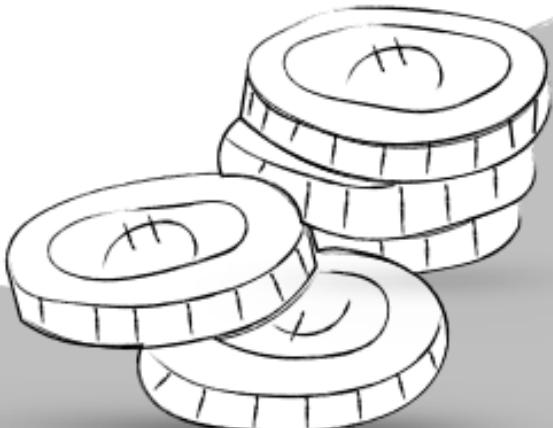
Ausnahme

Die Ausnahme erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und die Alternative. Die Ausnahme beschreibt eine Abfolge von Interaktionen mit dem System, die bei Abweichungen vom Standardfall und von der Alternative ausgeführt werden soll.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlen mit Bargeld,
nicht passend, zu viel
- Hinweis und Geldrückgabe
(Überschussbetrag)



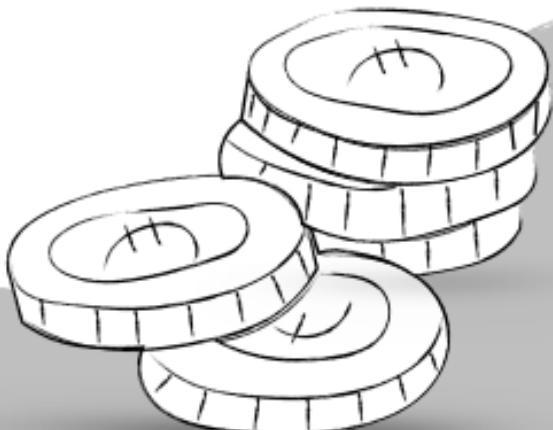
Ausnahme

Die Ausnahme erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und die Alternative. Die Ausnahme beschreibt eine Abfolge von Interaktionen mit dem System, die bei Abweichungen vom Standardfall und von der Alternative ausgeführt werden soll.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlen mit Bargeld,
nicht passend, zu viel
- Hinweis und Geldrückgabe
(Überschussbetrag)



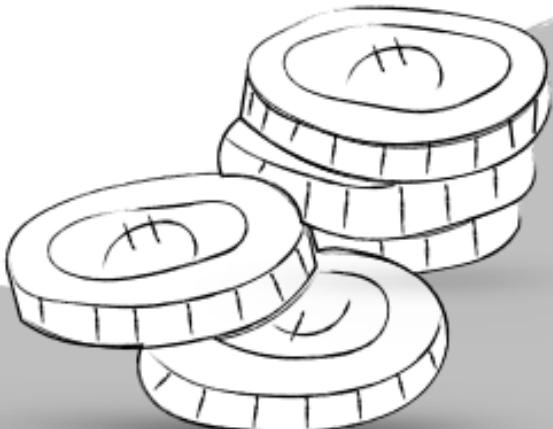
Ausnahme

Die Ausnahme erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und die Alternative. Die Ausnahme beschreibt eine Abfolge von Interaktionen mit dem System, die bei Abweichungen vom Standardfall und von der Alternative ausgeführt werden soll.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlen mit Bargeld,
nicht passend, zu viel
- Hinweis und Geldrückgabe
(Überschussbetrag)



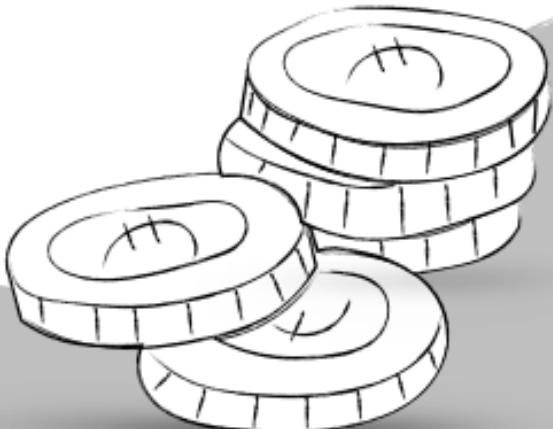
Ausnahme

Die Ausnahme erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und die Alternative. Die Ausnahme beschreibt eine Abfolge von Interaktionen mit dem System, die bei Abweichungen vom Standardfall und von der Alternative ausgeführt werden soll.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlen mit Bargeld,
nicht passend, zu viel
- Hinweis und Geldrückgabe
(Überschussbetrag)



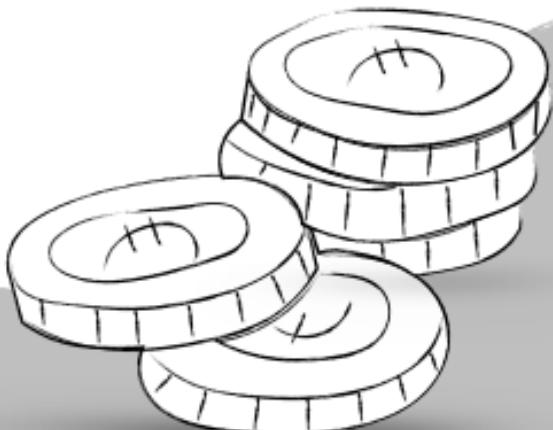
Ausnahme

Die Ausnahme erfüllt dasselbe Anwendungsziel wie der Standardfall und die Alternative. Die Ausnahme beschreibt eine Abfolge von Interaktionen mit dem System, die bei Abweichungen vom Standardfall und von der Alternative ausgeführt werden soll.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlen mit Bargeld,
nicht passend, zu viel
- Hinweis und Geldrückgabe
(Überschussbetrag)



Negativfall

Der Negativfall erfüllt nicht das

Anwendungsziel von Standardfall, Alternative und Ausnahme (sogen. Happy Cases). Im Negativfall wird mit ungültigen Testdaten auf denselben Interaktionsabfolgen der Happy Cases gearbeitet, um zu prüfen, dass das System diese korrekt abweist.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld,
mit einer unerlaubten 5 Cent Münze
- Münze ignorieren /
durchfallen lassen



Negativfall

Der Negativfall erfüllt nicht das

Anwendungsziel von Standardfall, Alternative und Ausnahme (sogen. Happy Cases). Im Negativfall wird mit ungültigen Testdaten auf denselben Interaktionsabfolgen der Happy Cases gearbeitet, um zu prüfen, dass das System diese korrekt abweist.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld,
mit einer unerlaubten 5 Cent Münze
- Münze ignorieren /
durchfallen lassen



Negativfall

Der Negativfall erfüllt nicht das

Anwendungsziel von Standardfall, Alternative und Ausnahme (sogen. Happy Cases). Im Negativfall wird mit ungültigen Testdaten auf denselben Interaktionsabfolgen der Happy Cases gearbeitet, um zu prüfen, dass das System diese korrekt abweist.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld,
mit einer unerlaubten 5 Cent Münze
- Münze ignorieren /
durchfallen lassen



Negativfall

Der Negativfall erfüllt nicht das

Anwendungsziel von Standardfall, Alternative und Ausnahme (sogen. Happy Cases). Im Negativfall wird mit ungültigen Testdaten auf denselben Interaktionsabfolgen der Happy Cases gearbeitet, um zu prüfen, dass das System diese korrekt abweist.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld,
mit einer unerlaubten 5 Cent Münze
- Münze ignorieren /
durchfallen lassen



Negativfall

Der Negativfall erfüllt nicht das

Anwendungsziel von Standardfall, Alternative und Ausnahme (sogen. Happy Cases). Im Negativfall wird mit ungültigen Testdaten auf denselben Interaktionsabfolgen der Happy Cases gearbeitet, um zu prüfen, dass das System diese korrekt abweist.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld,
mit einer unerlaubten 5 Cent Münze
- Münze ignorieren /
durchfallen lassen



Negativfall

Der Negativfall erfüllt nicht das

Anwendungsziel von Standardfall, Alternative und Ausnahme (sogen. Happy Cases). Im Negativfall wird mit ungültigen Testdaten auf denselben Interaktionsabfolgen der Happy Cases gearbeitet, um zu prüfen, dass das System diese korrekt abweist.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld,
mit einer unerlaubten 5 Cent Münze
- Münze ignorieren /
durchfallen lassen



Negativfall

Der Negativfall erfüllt nicht das

Anwendungsziel von Standardfall, Alternative und Ausnahme (sogen. Happy Cases). Im Negativfall wird mit ungültigen Testdaten auf denselben Interaktionsabfolgen der Happy Cases gearbeitet, um zu prüfen, dass das System diese korrekt abweist.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld,
mit einer unerlaubten 5 Cent Münze
- Münze ignorieren /
durchfallen lassen



Negativfall

Der Negativfall erfüllt nicht das

Anwendungsziel von Standardfall, Alternative und Ausnahme (sogen. Happy Cases). Im Negativfall wird mit ungültigen Testdaten auf denselben Interaktionsabfolgen der Happy Cases gearbeitet, um zu prüfen, dass das System diese korrekt abweist.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld,
mit einer unerlaubten 5 Cent Münze
- Münze ignorieren /
durchfallen lassen



Negativfall

Der Negativfall erfüllt nicht das

Anwendungsziel von Standardfall, Alternative und Ausnahme (sogen. Happy Cases). Im Negativfall wird mit ungültigen Testdaten auf denselben Interaktionsabfolgen der Happy Cases gearbeitet, um zu prüfen, dass das System diese korrekt abweist.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld,
mit einer unerlaubten 5 Cent Münze
- Münze ignorieren /
durchfallen lassen



Negativfall

Der Negativfall erfüllt nicht das

Anwendungsziel von Standardfall, Alternative und Ausnahme (sogen. Happy Cases). Im Negativfall wird mit ungültigen Testdaten auf denselben Interaktionsabfolgen der Happy Cases gearbeitet, um zu prüfen, dass das System diese korrekt abweist.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld,
mit einer unerlaubten 5 Cent Münze
- Münze ignorieren /
durchfallen lassen



Negativfall

Der Negativfall erfüllt nicht das

Anwendungsziel von Standardfall, Alternative und Ausnahme (sogen. Happy Cases). Im Negativfall wird mit ungültigen Testdaten auf denselben Interaktionsabfolgen der Happy Cases gearbeitet, um zu prüfen, dass das System diese korrekt abweist.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- ① Bezahlen mit Bargeld,
mit einer unerlaubten 5 Cent Münze
- Münze ignorieren /
durchfallen lassen



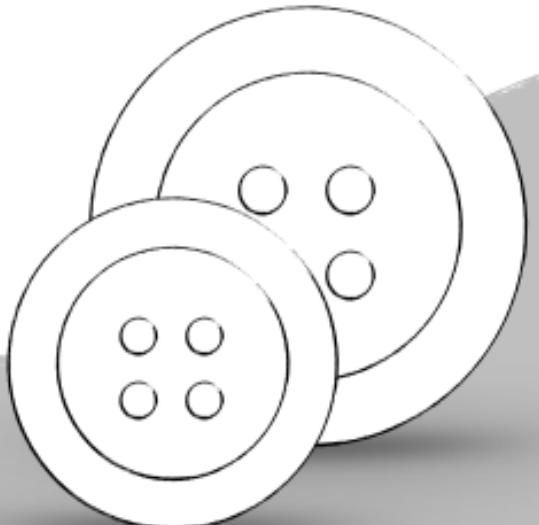
Missbrauch

Der Missbrauch beschreibt eine unerwünschte Abfolge von Interaktionen mit dem System, um auszuloten, wie robust das System ist und ob es möglich ist, das System auszutricksen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlung mit Knopf
- Knopf ignorieren / durchfallen



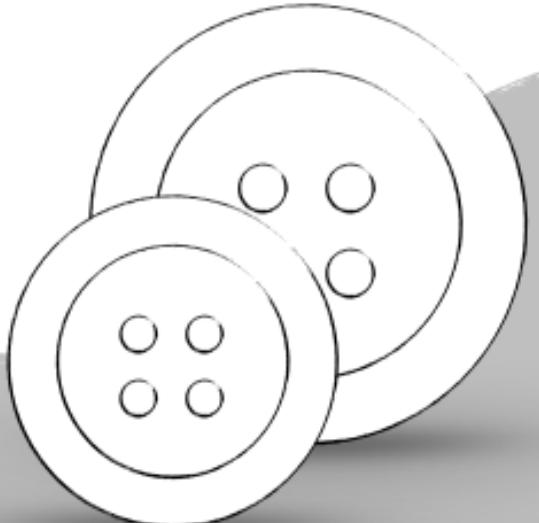
Missbrauch

Der Missbrauch beschreibt eine unerwünschte Abfolge von Interaktionen mit dem System, um auszuloten, wie robust das System ist und ob es möglich ist, das System auszutricksen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlung mit Knopf
- Knopf ignorieren / durchfallen



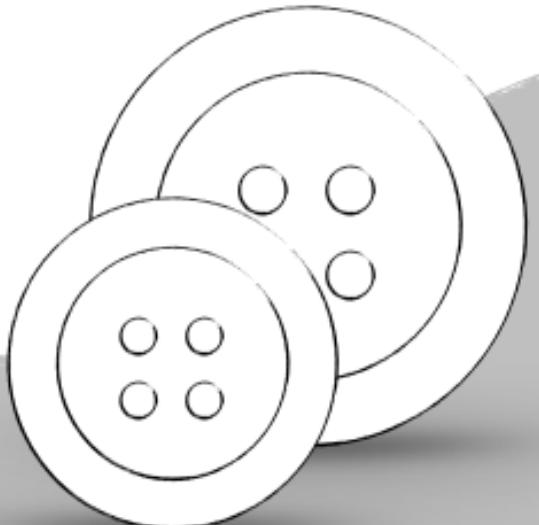
Missbrauch

Der Missbrauch beschreibt eine unerwünschte Abfolge von Interaktionen mit dem System, um auszuloten, wie robust das System ist und ob es möglich ist, das System auszutricksen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlung mit Knopf
- Knopf ignorieren / durchfallen



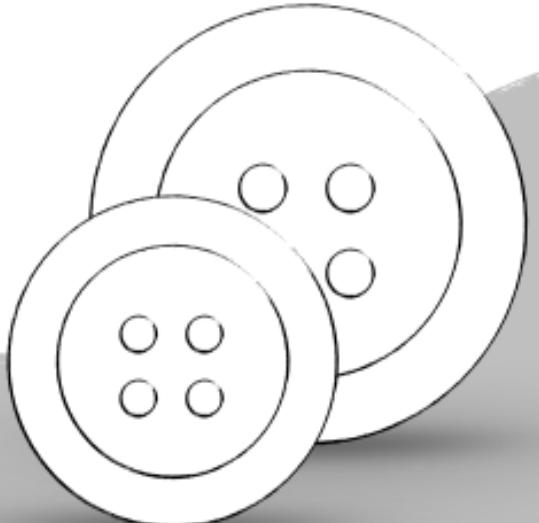
Missbrauch

Der Missbrauch beschreibt eine unerwünschte Abfolge von Interaktionen mit dem System, um auszuloten, wie robust das System ist und ob es möglich ist, das System auszutricksen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlung mit Knopf
- Knopf ignorieren / durchfallen



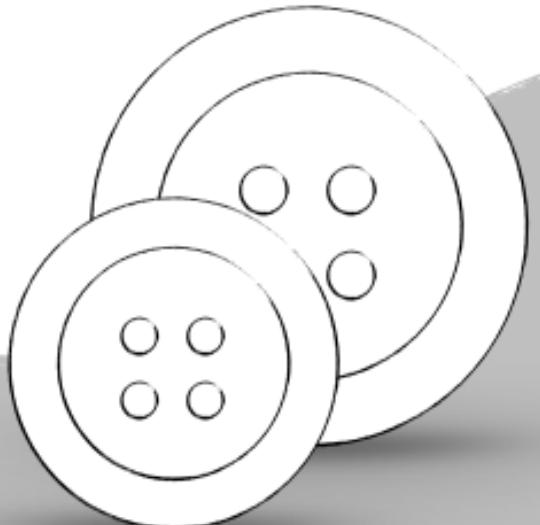
Missbrauch

Der Missbrauch beschreibt eine unerwünschte Abfolge von Interaktionen mit dem System, um auszuloten, wie robust das System ist und ob es möglich ist, das System auszutricksen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlung mit Knopf
- Knopf ignorieren / durchfallen



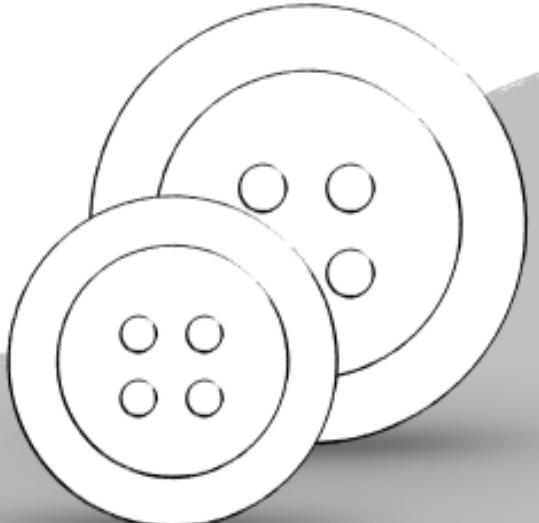
Missbrauch

Der Missbrauch beschreibt eine unerwünschte Abfolge von Interaktionen mit dem System, um auszuloten, wie robust das System ist und ob es möglich ist, das System auszutricksen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlung mit Knopf
- Knopf ignorieren / durchfallen



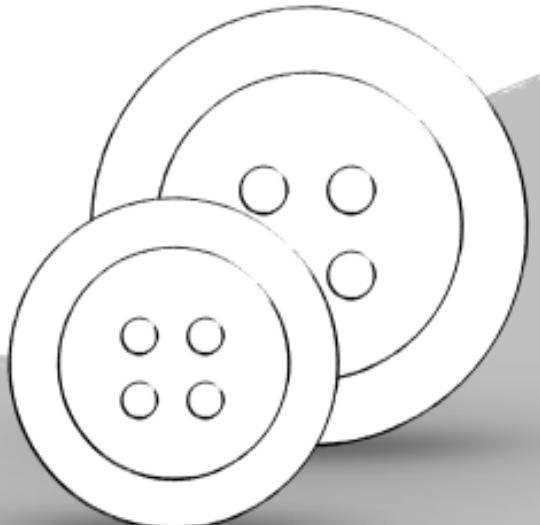
Missbrauch

Der Missbrauch beschreibt eine unerwünschte Abfolge von Interaktionen mit dem System, um auszuloten, wie robust das System ist und ob es möglich ist, das System auszutricksen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlung mit Knopf
- Knopf ignorieren / durchfallen



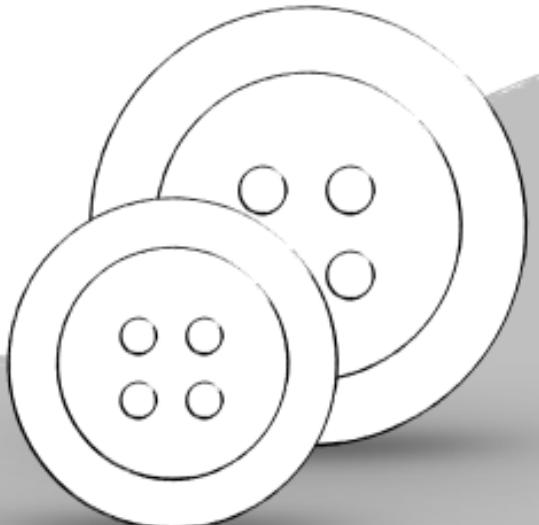
Missbrauch

Der Missbrauch beschreibt eine unerwünschte Abfolge von Interaktionen mit dem System, um auszuloten, wie robust das System ist und ob es möglich ist, das System auszutricksen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlung mit Knopf
- Knopf ignorieren / durchfallen



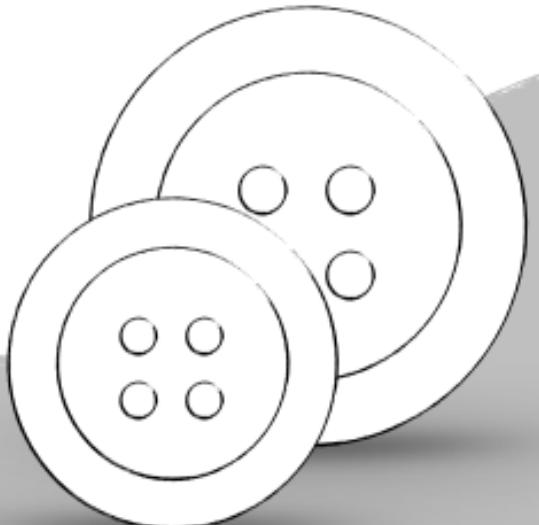
Missbrauch

Der Missbrauch beschreibt eine unerwünschte Abfolge von Interaktionen mit dem System, um auszuloten, wie robust das System ist und ob es möglich ist, das System auszutricksen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlung mit Knopf
- Knopf ignorieren / durchfallen



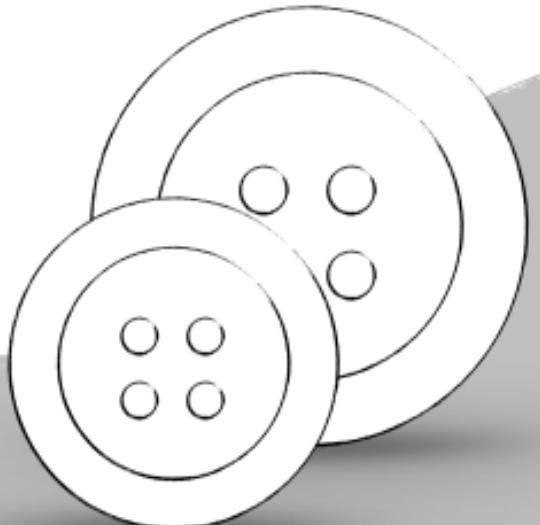
Missbrauch

Der Missbrauch beschreibt eine unerwünschte Abfolge von Interaktionen mit dem System, um auszuloten, wie robust das System ist und ob es möglich ist, das System auszutricksen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlung mit Knopf
- Knopf ignorieren / durchfallen



Missbrauch

Der Missbrauch beschreibt eine unerwünschte Abfolge von Interaktionen mit dem System, um auszuloten, wie robust das System ist und ob es möglich ist, das System auszutricksen.

Beispiel:

Parkgebühren am Automaten bezahlen

- Bezahlung mit Knopf
- Knopf ignorieren / durchfallen

