

Akzeptanzkriterien

Soccer-App

Raphael Moser,   
Elias Santner,   
Martin Sonnberger,   
Marco Wilscher

# 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.

1. **Aktion:** User gibt Benutzername oder Passwort NICHT ein und klickt auf Anmelden.

**Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass er Benutzername und Passwort eingeben muss, um sich anmelden zu können.

1. **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.
2. **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.
3. **Vorbedingung:** User „Ad“ mit Passwort „xxx“ existiert NICHT. **Aktion:** User gibt „Ad“ als Benutzernamen und „xxx“ als Passwort ein und klickt auf Anmelden.  
   **Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass Benutzername oder Passwort ungültig ist.

# Akzeptanzkriterium: Eigene Daten ändern

**Vorbedingung:** User muss eingeloggt sein.

**Aktion:** User kann eigenen Namen, Benutzernamen und eigene Positionen ändern.

Testfälle:

1. **Aktion:** User nichts (Leerstring) als Namen oder Benutzernamen ein und klickt auf Speichern.

**Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass Name und Benutzername nicht leer sein dürfen.

1. **Aktion:** User gibt bereits vorhandenen Benutzernamen ein und klickt auf Speichern.  
   **Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass Benutzername bereits vergeben ist.
2. **Aktion:** User gibt keine Position an, an der er spielen kann.

**Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass er mindestens eine Position auswählen muss.

# Akzeptanzkriterium: Spieler anlegen

**Vorbedingung:** User muss eingeloggt sein und Administrator-Rechte haben.

**Aktion:** User kann neue User anlegen (Name, Username, Passwort, Adminrechte).

Testfälle:

1. **Aktion:** User legt Spieler an, gibt nichts (Leerstring) als Namen, Benutzernamen oder Passwort ein und klickt auf Hinzufügen.

**Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass Name, Benutzername und Passwort nicht leer sein dürfen.

1. **Aktion:** User legt Spieler an, wählt bereits vorhandenen Benutzernamen und klickt auf Hinzufügen.  
   **Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass Benutzername bereits vergeben ist.

# Akzeptanzkriterium: Spieler bearbeiten

**Vorbedingung:** User muss eingeloggt sein und Administrator-Rechte haben.

**Aktion:** User kann die Daten (Name, Username, Passwort, Adminrechte) vorhandener User bearbeiten.

Testfälle:

1. **Aktion:** User wählt Spieler aus, gibt nichts (Leerstring) als Namen, Benutzernamen oder Passwort ein und klickt auf Aktualisieren.

**Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass Name, Benutzername und Passwort nicht leer sein dürfen.

1. **Aktion:** User wählt Spieler auswählt einen bereits vorhandenen Benutzernamen und klickt auf Aktualisieren.  
   **Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass Benutzername bereits vergeben ist.

# Akzeptanzkriterium: Spieler löschen

**Vorbedingung:** User muss eingeloggt sein und Administrator-Rechte haben.

**Aktion:** User kann vorhandener Spieler löschen. Spieldaten des Spielers bleiben auch nach dem Löschen weiterhin bestehen.

Testfälle:

1. **Aktion:** User wählt Spieler aus und klickt auf löschen. Spieler kann aus unbekanntem Grund nicht gelöscht werden.

**Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass Spieler nicht gelöscht werden konnte.

# Akzeptanzkriterium: Spiel anlegen

**Vorbedingung:** User muss eingeloggt sein und Administrator-Rechte haben.

**Aktion:** User kann neue Spiele (Datum, Bemerkung) anlegen, Spieler dem Spiel zuweisen und die Daten für das Ergebnis (Anzahl der Tore, Kopfballtore, Elfmetertreffer, Gurken, …) eintragen.

Testfälle:

1. **Aktion:** User legt Spiel an, wählt aber weniger als 4 Spieler für das Spiel aus.

**Ergebnis:** User erhält Meldung, dass er eine Mindestanzahl von 4 Spielern für das Spiel auswählen muss.

1. **Aktion:** User weißt einem oder mehreren Spielern kein Team zu.  
   **Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass jeder Spieler einem Team zugewiesen sein muss.

# Akzeptanzkriterium: Spiel bearbeiten

**Vorbedingung:** User muss eingeloggt sein, Administrator-Rechte haben und das Spiel muss bereits existieren.

**Aktion:** User kann die Daten für das Ergebnis (Anzahl der Tore, Kopfballtore, Elfmetertreffer, Gurken, …) und die Bemerkung des Spiels bearbeiten.

# Akzeptanzkriterium: Spiel löschen

**Vorbedingung:** User muss eingeloggt sein, Administrator-Rechte haben und das Spiel muss bereits existieren.

**Aktion:** User kann das Spiel löschen. Spieldaten, die zur Statistik der Spieler beitragen, werden gelöscht und beeinflussen die Statistik der teilnehmenden Spieler.

Testfälle:

1. **Aktion:** User wählt Spiel aus und klickt auf löschen. Spiel kann aus unbekanntem Grund nicht gelöscht werden.

**Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass Spiel nicht gelöscht werden konnte.