Akzeptanzkriterien

Soccer-App

Raphael Moser,   
Elias Santner,   
Martin Sonnberger,   
Marco Wilscher

# Akzeptanzkriterium: Anmelden

**Vorbedingung:** Es muss ein entsprechender User angelegt sein.

**Aktion:** User gibt Benutzername und Passwort ein. Bei korrekter Eingabe erhält er Zugriff auf die ihm zur Verfügung stehenden Funktionen.

Testfälle:

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. **Aktion:** User gibt ungültigen Benutzernamen ein und klickt auf Anmelden.  
   **Ergebnis:** User erhält eine Meldung, dass Benutzername oder Passwort ungültig ist.
2. **Aktion:** User gibt ungültiges Passwort zu bestehendem Benutzer 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.

# Akzeptanzkriterium: Spielerverwaltung

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

**Aktion:** User kann eigenen neue User anlegen (Name, Username, Passwort, Adminrechte) und bestehende löschen. Des Weiteren kann er auch die Daten (Name, Username, Passwort, Adminrechte) vorhandener User ändern.

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.