

Testprotokoll für Gruppe Beherzte Messer

- Installation/Ausführbarkeit und Dokumentation: Installation funktioniert. Dokumentation vorhanden, aber keine zur Lobby da. Deswegen ist nicht klar, wofür Buttons „Player 1/ 2/ 3/ 4“ da sind. Sehr unintuitiv, dass für jede KI das Spiel neu gestartet werden muss (anstatt dass man in einem Fenster Spieler und KIs verbinden kann).

- Korrektheit (korrekte Funktion, Abstürze)

- Man kann auch alleine Spiel starten
- Das Spiel stürzt nach einer Weile ab

- Zuverlässigkeit (Fehlertoleranz, Robustheit)

- Benutzerfreundlichkeit (insbes. der Oberfläche, Geschwindigkeit):

- hübsch
- nicht von vornherein klar, dass Siedlungsbau per drag and drop
- Spielfeld bei manchen Rechnern zu groß für Bildschirm
- Häfen sind nur farbige Kreise -> sehr unintuitiv
- Rohstoffanzeige nicht wieder mit gleichem Button schließbar -> nicht intuitiv

- sinnvolle Fehlermeldungen

- Irgendwann: Status Würfeln, aber kein Würfel sondern nur Handeln und Zug beenden angezeigt. Oft bei dem, der längste Handelsstraße hat. Fehlermeldung:

```
2018-Jan-22 14:16:54 [JavaFX Application Thread] INFO Network.JsonHandlerClient - p3[3] received:
{"Statusupdate":{"Spieler":{"id":3,"Farbe":"Orange","Name":"p3","Status":"Wuerfeln","Siegpunkte":4,"Rittermacht":0,"Rohstoffe":{"Holz":1,"Wolle":0,"Getreide":3,"Erz":0,"Lehm":0},"Entwicklungskarten":{"Ritter":0,"Strassenbau":0,"Monopol":0,"Erfindung":0,"Siegpunkt":0},"Groesste Rittermacht":false,"Laengste Handelsstrasse":true}}}
```

Wuerfeln

```
Exception in thread "JavaFX Application Thread" java.lang.IllegalArgumentException: Children: duplicate children
added: parent = VBox@65b151b9
```

```
at javafx.scene.Parent$2.onProposedChange(Parent.java:454)
at com.sun.javafx.collections.VetoableListDecorator.add(VetoableListDecorator.java:206)
at view.GridPaneForPlayerInfo.updateMyself(GridPaneForPlayerInfo.java:79)
at view.PlayerInfoPane.updatePlayerStatus(PlayerInfoPane.java:189)
at view.PlayerInfoPane.update(PlayerInfoPane.java:172)
at view.View.update(View.java:377)
at Controller.Controller.receiveStatusUpdate(Controller.java:234)
at Network.JsonHandlerClient.receiveStatusElement(JsonHandlerClient.java:451)
at Network.JsonHandlerClient.interpretClientMessage(JsonHandlerClient.java:86)
at Network.Client.lambda$receive$1(Client.java:76)
at com.sun.javafx.application.PlatformImpl.lambda$null$173(PlatformImpl.java:295)
at java.security.AccessController.doPrivileged(Native Method)
at com.sun.javafx.application.PlatformImpl.lambda$runLater$174(PlatformImpl.java:294)
at com.sun.glass.ui.InvokeLaterDispatcher$Future.run(InvokeLaterDispatcher.java:95)
```

- sonstige Bemerkungen (z.B. Verbesserungsvorschläge)

- KI macht sehr wenig
- Stadt und Siedlung an einem Universalhafen sehen gleich aus -> sind nicht gut zu unterscheiden.
- Wenn jemand disconnected wird bei anderen Spielern nur angezeigt, dass niemand gewonnen hat (anstatt, dass jemand disconnected hat)
- Würfelergebnis ist nicht intuitiv als dieses interpretierbar. Wir dachten erst, dies wären die noch verfügbaren zu bauenden Straßen.
- Symbol für „Straße bauen“, „Straße Entwicklungskarte“ und „Längste Handelsstraße“ sind gleich -> nicht sofort verständlich
- Um Karten abzugeben muss man auf – drücken und dann wird die Zahl positiv
- Räuber ist ein schwarzer Punkt. Alternativ Räubersymbol, das beim Würfeln der 7 erscheint dort anzeigen
- Man kann an Siedlungen angrenzend keine Straßen bauen
- Blaue Zahlen schwer lesbar (v.a. Gebirge)
- Man kann von der KI aus chatten
- Ritterkarten ausspielen: man muss die Karte auf das Spielfeld ziehen und dann verschwindet sie nicht. Man kann sie zwar nicht noch mal ohne Fehlermeldungen ausspielen, aber es müsste angezeigt werden, dass sie schon gespielt wurde.
- Anzeige, wie viele Ritterkarten gespielt wurden, hat sich nach dem Ausspielen von zwei Karten von 1 auf 0 verringert.
- Bei der Fortschritt-Entwicklungskarte kann man mehr als zwei Rohstoffe erhalten

Eröffnungsphase:

- können nur Spieler mit unterschiedlicher Farbe an einem Spiel teilnehmen? Ja
- kann man sich an ein laufendes Spiel nicht mehr verbinden? Nein, Fehlermeldung kommt. Man wird angezeigt, aber kann nicht mitspielen. Wenn die anderen weiterspielen können sie dies irgendwann nicht mehr, da man selbst am Zug ist. Man bekommt aber keine Karte angezeigt.
- ist der Spielaufbau variabel? Ja
- wird der Räuber auf die Wüste gesetzt? Ja
- wird die Spielerreihenfolge zufällig festgelegt? Ja
- kann ein Spieler genau zwei Siedlungen und zwei Straßen bauen? Ja
- kann eine Straße nur an die dazugehörige Siedlung gebaut werden? Nein
- ist die Abstandsregel korrekt implementiert? Ja
- erhält ein Spieler am Ende der Eröffnungsphase die Rohstoffe der Felder, an die seine zweite Siedlung angrenzt? Ja

Normales Spiel:

- kann man nur einmal pro Zug würfeln? Ja
- ist die Zufallsverteilung der Würfelaugen plausibel? Schwer abzuschätzen.
- geht Bauen und Handeln erst nachdem gewürfelt wurde? Ja
- wird die längste Handelsstraße korrekt erkannt (und ggf. auch wieder aberkannt)? Ja, korrekt erkannt, aber nein, nicht korrekt aberkannt. Wenn zwei gleich lange längste Handelsstraße haben haben beide das Symbol.
- funktioniert die Ertragsberechnung (insbesondere unter Berücksichtigung des Räubers)?
- funktioniert der Räuber (Abgeben der Hälfte der Rohstoffe, wenn mehr als sieben Rohstoffe vorhanden sind; Stehlen eines Rohstoffs bei einem Mitspieler)? Nein. Fenster zum Abgeben der Ressourcen öffnet sich nicht.
- funktioniert der Bankhandel (insbesondere mit Hafen)? Nicht immer
- funktioniert der Handel mit Mitspielern (insbesondere keine negativen Rohstoffangebote bzw. Rohstoffwünsche oder Verschenken von Rohstoffen – auch nicht indirekt wie z.B. Tausch von 1 Schaf gegen 1 Schaf+x)? Nein
 - KI kann nicht handeln starten
 - Wenn ein Spieler einen Handel anbietet sehen nicht immer alle das Handelsangebot (-> man bekommt gar nicht mit, dass gehandelt wird, selbst wenn man ihn nicht annehmen kann)
 - Man kann ein Handelsangebot starten ohne etwas anzugeben (alles 0)
- verhält sich das Programm korrekt, wenn ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht? Man kann nicht so weit spielen
- stimmt die Häufigkeitsverteilung der Entwicklungskarten? Schwer zu sagen
- kann man nur eine Entwicklungskarte pro Zug ausspielen? Ja (funktioniert. In Fehlermeldung fehlt ein Leerzeichen ☺)
- verbleiben Ritterkarten und Siegpunktkarten beim Spieler und werden Fortschrittskarten nach dem Ausspielen aus dem Spiel entfernt? Ritterkarte verschwindet nach der Runde. Siegpunkt bleibt da. Fortschritt verschwindet.
- verhält sich das Programm korrekt, wenn alle Entwicklungskarten aufgekauft werden? Man kann nicht so weit spielen
- kann man Entwicklungskarten zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Zuges ausspielen, aber nicht die in der gleichen Runde gekauften (außer Siegpunktkarten)? Ja (funktioniert)
- wird das Spielende korrekt erkannt, wenn ein Spieler während des Ausspielens einer Karte (z.B. Straßenbaukarte) 10 Punkte erreicht?
Man kann nicht so weit spielen