

Testprotokoll für Gruppe Intensive Zelter

- Installation/Ausführbarkeit und Dokumentation

Es war uns nicht möglich, das Spiel zu starten. Deswegen können wir zu der Eröffnungsphase und dem eigentlichen Spiel leider keine Aussagen treffen.

Ein Problem beim Starten des Spiels stellten unter anderem die fxml-Dateien dar, ein Package wurde nicht gefunden..

Wenn ihr uns eine lauffähige Version zukommen lasst, können wir diese gerne noch testen, aber die, die wir jetzt haben, funktioniert nicht. Für diesen Fall schreibt uns eine Mail an s.schoett@campus.lmu.de

- Korrektheit (korrekte Funktion, Abstürze)
- Zuverlässigkeit (Fehlertoleranz, Robustheit)
- Benutzerfreundlichkeit (insbes. der Oberfläche, Geschwindigkeit):
- sinnvolle Fehlermeldungen
- sonstige Bemerkungen (z.B. Verbesserungsvorschläge)

Eröffnungsphase:

- können nur Spieler mit unterschiedlicher Farbe an einem Spiel teilnehmen?
- kann man sich an ein laufendes Spiel nicht mehr verbinden?
- ist der Spielaufbau variabel?
- wird der Räuber auf die Wüste gesetzt?
- wird die Spielerreihenfolge zufällig festgelegt?
- kann ein Spieler genau zwei Siedlungen und zwei Straßen bauen?
- kann eine Straße nur an die dazugehörige Siedlung gebaut werden?
- ist die Abstandsregel korrekt implementiert?
- erhält ein Spieler am Ende der Eröffnungsphase die Rohstoffe der Felder, an die seine zweite Siedlung angrenzt?

Normales Spiel:

- kann man nur einmal pro Zug würfeln?
- ist die Zufallsverteilung der Würfelaugen plausibel?
- geht Bauen und Handeln erst nachdem gewürfelt wurde?
- wird die längste Handelsstraße korrekt erkannt (und ggf. auch wieder aberkannt)?
- 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)?
- funktioniert der Bankhandel (insbesondere mit Hafen)?

- 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)?
- verhält sich das Programm korrekt, wenn ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht?
- stimmt die Häufigkeitsverteilung der Entwicklungskarten?
- kann man nur eine Entwicklungskarte pro Zug ausspielen?
- verbleiben Ritterkarten und Siegpunktkarten beim Spieler und werden Fortschrittskarten nach dem Ausspielen aus dem Spiel entfernt?
- verhält sich das Programm korrekt, wenn alle Entwicklungskarten aufgekauft werden?
- kann man Entwicklungskarten zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Zuges ausspielen, aber nicht die in der gleichen Runde gekauften (außer Siegpunktkarten)?
- wird das Spielende korrekt erkannt, wenn ein Spieler während des Ausspielens einer Karte (z.B. Straßenbaukarte) 10 Punkte erreicht?