Testprotokoll

| Auftraggeber | Monsieur Gressly |
| --- | --- |
| Projektleiter | Besfort Dauti |
| Autor | Alessandro Bachmann |
| Klassifizierung | Intern |
| Status | Vollständig |
|  |  |

Änderungsverzeichnis

| Datum | Version | Änderung | Autor |
| --- | --- | --- | --- |
| 01.07.19 | 1.0 | - | A. B. |

Inhaltsverzeichnis

1 Testfall 2

2 Testdurchführung und Testergebnis 2

# Testfall

Hinweis auf Testkonzept

| ID / Bezeichnung | *T-001* | Schlangen Bewegungen |
| --- | --- | --- |
| Beschreibung | Schlange kann nicht in die Gegengesetzte Richtung gehen | |
| Testvoraussetzung | Schlange geht | |
| Testschritte | * Programm starten * Bewegungs-Button betätigen | |
| Erwartetes Ergebnis | Button ist disabled | |

| ID / Bezeichnung | *T-002* | Schlange gegen Wand |
| --- | --- | --- |
| Beschreibung | Kollision mit einer Wand | |
| Testvoraussetzung | Schlange geht gegen eine Wand | |
| Testschritte | * Programm starten * Bewegungs-Button betätigen | |
| Erwartetes Ergebnis | Spiel hört auf | |

| ID / Bezeichnung | *T-003* | Schlange gegen sich selber |
| --- | --- | --- |
| Beschreibung | Kollision mit sich selber | |
| Testvoraussetzung | Schlange geht in sich selber | |
| Testschritte | * Programm starten * Bewegungs-Button betätigen * Mind. 50 Score haben | |
| Erwartetes Ergebnis | Spiel hört auf | |

| ID / Bezeichnung | *T-004* | Nochmals spielen |
| --- | --- | --- |
| Beschreibung | Nach Spielschluss kann man immer nochmal spielen | |
| Testvoraussetzung | Im Spiel verloren | |
| Testschritte | * Programm starten * Bewegungs-Button betätigen * Verlieren * Button betätigen | |
| Erwartetes Ergebnis | Spiel startet neu | |