

Blackbox-Test auf Basis des Tetris Spiels Use Case Case Diagramms

Anforderung:

Der Spieler startet das Spiel Tetris und kann die Blöcke nach links und rechts bewegen. Ebenfalls kann er einen Block um 90 grad drehen. Sobald eine Reihe gefüllt wird diese aufgelöst und der Score wird erhöht. Sobald der Spieler das Game Over erreicht hat wird der erreichte score als Highscore in einer Datenbank Gespeichert.

Testdaten:

gibt es bei diesem Beispiel nicht

Testablauf:

1. Der Spieler Startet das Spiel
2. Spieler bewegt den Block 1 mit der taste "D"
3. Spieler bewegt den Block mit der Taste "A"
4. Spieler dreht den Block mit der taste "W"
5. Spieler bewegt den Block mit der Taste "S"
6. Der Spieler füllt eine Linie,
7. Der Score erhöht sich
8. Der Spieler stirbt
9. Der Highscore wird angezeigt

Erwartete Ergebnisse:

Nach 1 wird das Spiel gestartet und die Blöcke fangen an herunterzufallen.

Nach 2 bewegt sich der aktuell steuerbare Block um genau ein Feld nach rechts mit dem betätigen der Taste "D".

Nach 3 bewegt sich der aktuell steuerbare Block um genau ein Feld nach links mit dem betätigen der Taste "A".

Nach 4 wird der Block einmal um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht mit dem betätigen der Taste "W".

Nach 5 wird der Block um ein Feld nach unten gesetzt mit dem betätigen der Taste "S".

Nach 6 wird eine Linie voll mit Blöcken ist automatisch ohne das betätigen irgendwelcher Tasten geleert.

Nach 7 wird der Score durch das leeren einer Linie wird der Score erhöht

Nach 8 wird nach dem Tod des Spielers ein Game Over screen angezeigt

Nach 9 wird der erreichte Highscore in der Box Highscore angezeigt

Eingetretene Ergebnisse:

Nach 1 wurde das spiel durch das betätigen des Buttons Start Game gestartet und die Blöcke haben angefangen herunterzufallen.

Nach 2 hat sich der Block um genau 1 Feld nach rechts bewegt durch das betätigen der Taste "D".

Nach 3 hat sich der Block um genau 1 Feld nach links bewegt durch das betätigen der Taste "A".

Nach 4 hat sich der Block um genau 1 mal um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht durch das betätigen der Taste "W".

Nach 5 hat sich der Block um genau um 1 Feld nach unten gesetzt durch das betätigen der Taste "S".

Nach 6 wurde die Linie automatisch geleert.

Nach 7 wurde der score durch die vorher geleerte Linie erhöht.

Nach 8 nach dem Tod eines Spielers wurde automatisch ein Game Over Screen angezeigt

Nach 9 wurde der erreichte Score in der Highscore box angezeigt