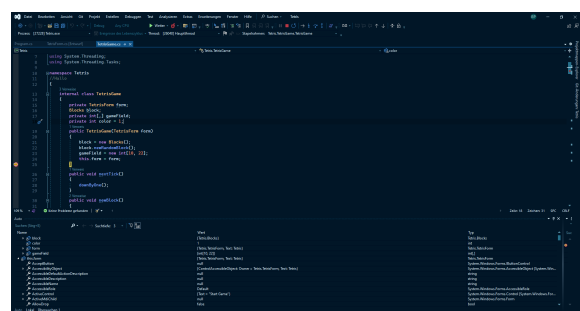
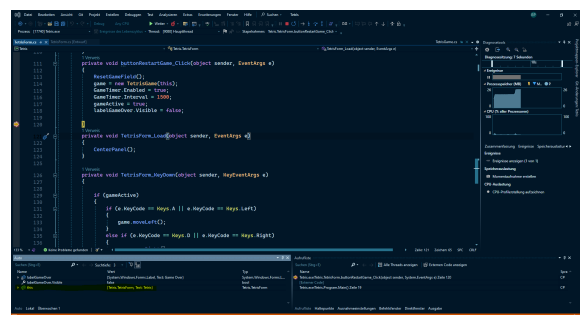
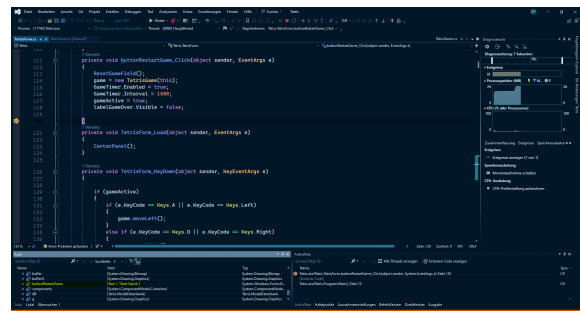


White Box-Test zu Tetris Game auf Basis des Sequenzdiagramms

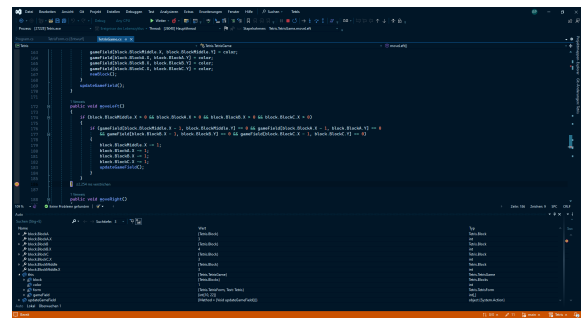
Breakpoints, erwartete Zwischenergebnisse und eingetretene Ergebnisse

1. Nach Aufruf der Methode
ButtonClick Startgame()
 - a. Die Methode Ruft sich selbst
auf. game = new
TetrisGame(This) wird
aufgerufen
2. Nach dem Aufruf der methode
Reset Game Field()
 - a. Die Methode TetrisGame(This)
wird aufgerufen
3. Nach dem Aufrufen der Methode
Tetris Game(this)
 - a. Die Methode newRandom
Block wird aufgerufen

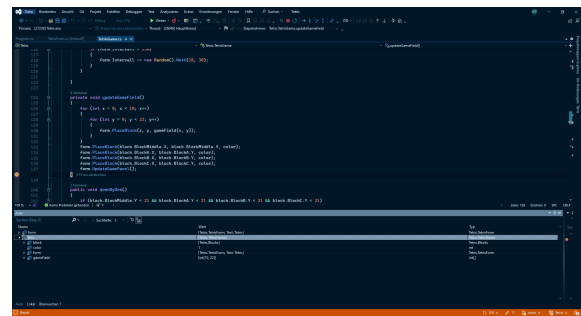


4. Nach dem aufrufen der Methode KeyLeft()

- Die Methode move left wird aufgerufen und der Block bewegt sich

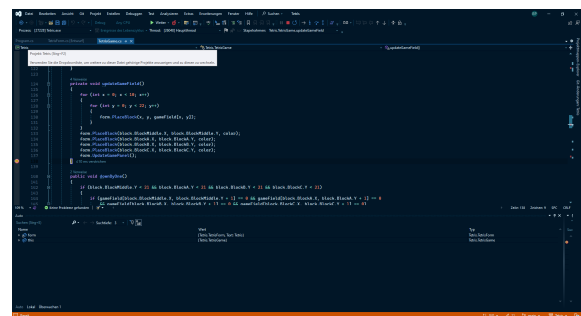
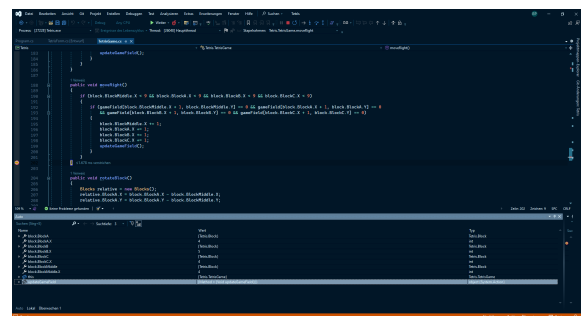


- unter der Voraussetzung das die Methode Update gamefield aufgerufen wird und prüft ob genug platz ist den Block um eins nach Links zu verschieben



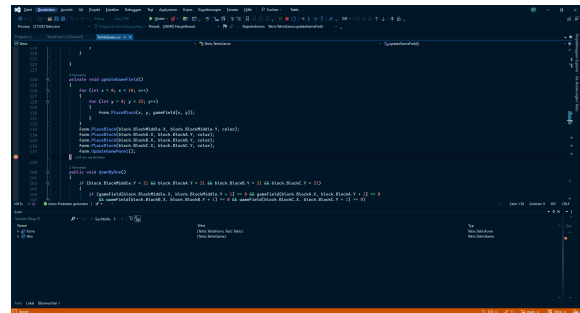
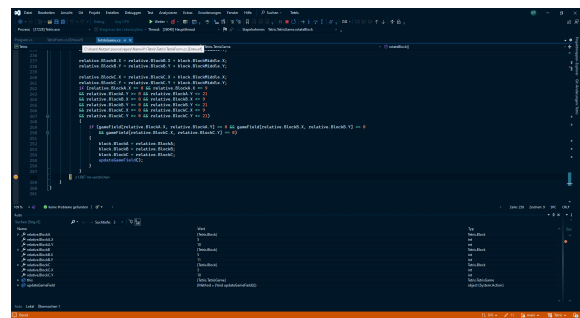
5. Nach dem aufrufen der Methode KeyRight()

- Die Methode move Right wird aufgerufen und der Block bewegt sich
- unter der Voraussetzung das die Methode Update gamefield aufgerufen wird und prüft ob genug platz ist den Block um eins nach Links zu verschieben



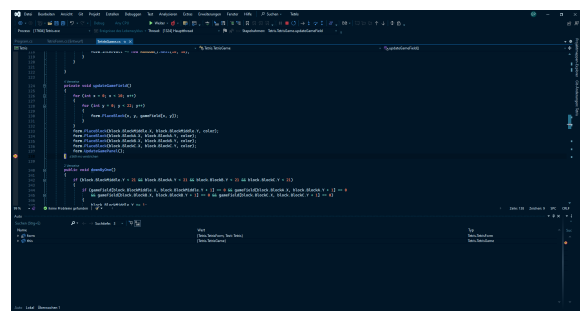
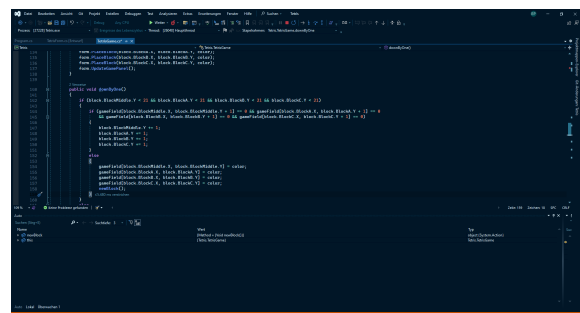
6. Nach dem aufrufen der Methode
KeyRotate()

- a. Die Methode Rotate wird aufgerufen und der Block bewegt sich
- b. unter der Voraussetzung das die Methode Update gamefield aufgerufen wird und prüft ob genug platz ist den Block um eins nach Links zu verschieben



7. Nach dem aufrufen der Methode
KeyDown() Möglichkeit1

- a. Die Methode Down by one wird aufgerufen
- b. falls eine linie dadurch gecleart wird, wird die Methode Clear Rows Aufgerufen
- c. sollte dimap barriere überschritten werden so wird die methode game over aufgerufen
- d. Sollte nichts davon eintreffen wird die methode updategamefield aufgerufen



```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;

namespace TetrisGame
{
    class GameTimer
    {
        public void Start()
        {
            nextTick();
        }

        public void nextTick()
        {
            downbyone();
        }
    }
}

```

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;

namespace TetrisGame
{
    class GameTimer
    {
        public void Start()
        {
            nextTick();
        }

        public void nextTick()
        {
            downbyone();
        }
    }
}

```

8. Nach dem aufrufen der Methode KeyDown() Möglichkeit 2
 - a. Die Methode GameTimerTick wird aufgerufen
 - b. Die Methode GameTimerTick Ruft die Methode nextTick() auf
 - c. Die Methode nextTick() ruft die methode nextTick() downbyone auf

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;

namespace TetrisGame
{
    class GameTimer
    {
        public void Start()
        {
            nextTick();
        }

        public void nextTick()
        {
            downbyone();
        }
    }
}

```

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;

namespace TetrisGame
{
    class GameTimer
    {
        public void Start()
        {
            nextTick();
        }

        public void nextTick()
        {
            downbyone();
        }
    }
}

```

