

1. Tourney

1.1. Anmeldungsdaten von einem Arbeitsplatz importieren

ID 1421421597557
Paket: Administrator
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:07
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 15:02:32
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Administrator importiert die Anmeldungsdaten einer vormals verteilten Spieleranmeldung.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt

Es ist ein bereits erstelltes Event "Deutsche Meisterschaft" vorhanden, das sich in der Phase "Anmeldung" befindet

Am Rechner ist ein USB-Stick mit gültigen Anmeldungsdaten angeschlossen

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Event öffnen" im Hauptmenü	Es öffnet sich ein Dateibrowser, in dem das bestehende Event ausgewählt werden kann		
2	Der Administrator wählt im Dateibrowser die zum Event gehörende Datei "DeutscheMeisterschaft.tef" aus und klickt auf "Event öffnen"	Das System lädt alle Event-Daten und öffnet die Eventansicht mit dem geladenen Event, dass sich in der Anmeldungsphase befindet. Daher wird eine Liste aller vorgenommenen Anmeldungen und ein Button zum Verteilen angezeigt		
3	Der Administrator klickt auf den Button "Anmeldung von einem Arbeitsplatz importieren"	Es öffnet sich ein Fenster, an dem eine Datei für den Import gewählt werden kann		

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
4	Der Administrator wählt die Datei "DeutscheMeisterschaft.trf" vom USB-Stick aus	Die Anwendung öffnet ein neues Fenster mit der Angabe, dass die folgenden Anmeldungen in dieses Event importiert werden und einer Liste aller Anmeldungen vom USB-Stick		
5	Der Administrator klickt auf "Anmeldungen importieren"	Die Anmeldungen vom USB-Stick werden in den lokalen Datensatz des Administrators übernommen. Die beiden Fenster für Dateiauswahl und Importbestätigung schließen sich		

Endgültiges Ergebnis:

1.2. Die Anmeldung an mehrere Arbeitsplätze verteilen

ID 1420719658801
Paket: Administrator
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:10
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 15:02:27
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Administrator verteilt die Anmeldung von anwesenden Spielern an mehrere Arbeitsplätze.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt

Es ist ein bereits erstelltes Event "Deutsche Meisterschaft" vorhanden, das sich in der Phase "Anmeldung" befindet

Am Rechner ist ein USB-Stick angeschlossen

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Event öffnen" im Hauptmenü	Es öffnet sich ein Dateibrowser, in dem das bestehende Event ausgewählt werden kann		
2	Der Administrator wählt im Dateibrowser die zum Event gehörende Datei "DeutscheMeisterschaft.tef" aus und klickt auf "Event öffnen"	Das System lädt alle Event-Daten und öffnet die Eventansicht mit dem geladenen Event, dass sich in der Anmeldungsphase befindet. Daher wird eine Liste aller vorgenommenen Anmeldungen und ein Button zum Verteilen angezeigt		
3	Der Administrator klickt auf den Button "Anmeldung an mehrere Arbeitsplätze verteilen"	Es öffnet sich ein Fenster, an dem ein Exportort für das Event gewählt werden kann. Das System empfiehlt, hierfür einen eingesteckten Wechseldatenträger auszuwählen		

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
4	Der Administrator wählt den eingesteckten USB-Stick aus und klickt auf "Event exportieren"	Das System exportiert alle zur Anmeldung relevanten Daten auf den Wechseldatenträger. Das Fenster zur Ordnerauswahl schließt sich. Dafür öffnet sich ein Dialog, der angibt, dass der Export erfolgreich war und dass der Wechseldatenträger ausgeworfen werden kann		
5	Der Administrator klickt im geöffneten Dialog auf "OK" und entfernt den USB-Stick	Der Informationsdialog wird geschlossen		

Endgültiges Ergebnis:

1.3. Ein Turnier exportieren

ID 1421240497993
Paket: Administrator
Priorität: high
Erwartete Dauer: 00:10
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 15:06:38
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Administrator exportiert ein Turnier, um dieses über einen Wechseldatenträger an einen Turnierordner weiterzugeben.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt
Es ist ein bereits erstelltes Event "Deutsche Meisterschaft" vorhanden, dem ein Turnier "Deutsche X-Wing-Meisterschaft" hinzugefügt wurde und das sich in der Phase "Turnierdurchführung" befindet
Am Rechner ist ein USB-Stick angeschlossen

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Event öffnen" im Hauptmenü	Es öffnet sich ein Dateibrowser, in dem das bestehende Event ausgewählt werden kann		
2	Der Administrator wählt im Dateibrowser die zum Event gehörende Datei "DeutscheMeisterschaft.tef" aus und klickt auf "Event öffnen"	Das System lädt alle Event-Daten und öffnet die Eventansicht mit dem geladenen Event, das sich in der Turnierdurchführungsphase befindet. Daher wird eine Liste aller Turniere und ein Button zum Exportieren angezeigt		
3	Der Administrator wählt aus der Liste das Turnier "Deutsche X-Wing-Meisterschaft" aus und klickt auf den Button "Turnier an Turnierordner weitergeben"	Es öffnet sich ein Fenster, an dem ein Exportort für das Turnier gewählt werden kann. Das System empfiehlt, hierfür einen eingesteckten Wechseldatenträger auszuwählen		

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
4	Der Administrator wählt den eingesteckten USB-Stick aus und klickt auf "Turnier exportieren"	Das System exportiert alle zur Turnierdurchführung relevanten Daten auf den Wechseldatenträger. Das Fenster zur Ordnerauswahl schließt sich. Dafür öffnet sich ein Dialog, der angibt, dass der Export erfolgreich war und dass der Wechseldatenträger ausgeworfen werden kann		
5	Der Administrator klickt im geöffneten Dialog auf "OK" und entfernt den USB-Stick	Der Informationsdialog wird geschlossen		

Endgültiges Ergebnis:

1.4. Ein Turnier importieren

ID 1420907776915
Paket: Administrator
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:10
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 15:12:01
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Administrator importiert ein Turnier, das von einem Turnierordner durchgeführt wurde von einem Wechseldatenträger.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt
Es ist ein bereits erstelltes Event "Deutsche Meisterschaft" vorhanden, dem ein Turnier "Deutsche X-Wing-Meisterschaft" hinzugefügt wurde und das sich in der Phase "Turnierdurchführung" befindet
Am Rechner ist ein USB-Stick mit gültigen Turnierdaten eines durchgeführten Turniers angeschlossen

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Event öffnen" im Hauptmenü	Es öffnet sich ein Dateibrowser, in dem das bestehende Event ausgewählt werden kann		
2	Der Administrator wählt im Dateibrowser die zum Event gehörende Datei "DeutscheMeisterschaft.tef" aus und klickt auf "Event öffnen"	Das System lädt alle Event-Daten und öffnet die Eventansicht mit dem geladenen Event, das sich in der Turnierdurchführungsphase befindet. Daher wird eine Liste aller Turniere und ein Button zum Importieren angezeigt		
3	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Durchgeführtes Turnier importieren"	Es öffnet sich ein Fenster, an dem eine Datei für den Import gewählt werden kann		

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
4	Der Administrator wählt die Datei "DeutscheX-Wing-Meisterschaft.tof" vom USB-Stick aus	Die Anwendung öffnet ein neues Fenster mit der Frage, ob die Ergebnisse vom Turnier "Deutsche X-Wing-Meisterschaft", durchgeführt vom Turnierordner "Tom Tournament", wirklich importiert werden soll		
5	Der Administrator klickt auf "Turnierergebnisse importieren"	Die Turnierergebnisse vom USB-Stick werden in den lokalen Datensatz des Administrators übernommen. Die beiden Fenster für Dateiauswahl und Importbestätigung schließen sich		

Endgültiges Ergebnis:

1.5. Eine Eventzusammenfassung exportieren

ID 1420393863475
Paket: Administrator
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:05
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 15:17:53
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Administrator exportiert eine Zusammenfassung der Turnierergebnisse des Events als PDF-Datei.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt
Es ist ein bereits erstelltes Event "Deutsche Meisterschaft" vorhanden, dem Turniere hinzugefügt wurden und deren Ergebnisse bereits importiert wurden

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Event öffnen" im Hauptmenü	Es öffnet sich ein Dateibrowser, in dem das bestehende Event ausgewählt werden kann		
2	Der Administrator wählt im Dateibrowser die zum Event gehörende Datei "DeutscheMeisterschaft.tef" aus und klickt auf "Event öffnen"	Das System lädt alle Event-Daten und öffnet die Eventansicht mit dem geladenen Event, das sich in der Turnierdurchführungsphase befindet. Daher wird eine Liste aller Turniere und ein Button zum Export der Eventergebnisse angezeigt		
3	Der Administrator betätigt die Schaltfläche mit dem PDF-Symbol	Es öffnet sich ein Fenster, in dem ein Pfad und ein Dateiname für den Export gewählt werden können		

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
4	Der Administrator belässt den standardmäßig ausgewählten Pfad, gibt als Dateiname "DeutscheMeisterschaften.pdf" ein und klickt den Button "PDF-Datei erstellen"	Das System exportiert die Ergebnisse aller Turniere des Events als "DeutscheMeisterschaften.pdf". Das Fenster zur Dateiauswahl schließt sich		

Endgültiges Ergebnis:

1.6. Erfolgreiches Erstellen eines Events

ID 1421282327490
Paket: Administrator
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:08
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-30, 20:00:58
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Administrator erstellt erfolgreich ein neues Event, fügt ein Turnier hinzu und speichert dieses an einem von ihm gewählten Speicherort ab.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt
Es sind Standard-Turniermodule vorhanden

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Neues Event" im Hauptmenü	Es öffnet sich das Event-Fenster mit einem neuen Event in der ersten Phase, in der die allgemeinen Einstellungen für das Event vorgenommen werden können		
2	Der Administrator trägt in der linken Leiste mit den Eventeinstellungen den Titel "Deutsche Meisterschaften" ein	Im Textfeld für den Eventname steht jetzt "Deutsche Meisterschaften" und der Fenstername lautet "Deutsche Meisterschaften – Tourney"		
3	Der Administrator klickt auf den Knopf mit dem Kalendersymbol neben dem Textfeld "Startdatum"	Es öffnet sich ein Overlay, das einen Kalender mit auswählbaren Tagen darstellt, das den aktuellen Monat zeigt		
4	Der Administrator wählt im Overlay den Tag "18.10.2015" aus und bestätigt die Auswahl	Das Overlay schließt sich und im Textfeld für das Startdatum steht jetzt "18.10.2015"		

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
5	Der Administrator trägt im Textfeld mit der Aufschrift "Enddatum" die Eingabe "22.10.15" ein und gibt den Fokus an ein anderes Textfeld ab	Die Software korrigiert die Eingabe zu "22.10.2015", was nun im Textfeld "Enddatum" steht		
6	Der Administrator trägt ins Textfeld "Veranstaltungsort" die Textzeilen "Festhalle", "Musterstraße 2" und "Hintertupfingen" ein	Im Textfeld "Veranstaltungsort" stehen die Textzeilen "Festhalle", "Musterstraße 2" und "Hintertupfingen"		
7	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "+" rechts neben der leeren Turnierliste	Es öffnet sich ein Fenster mit den Turniereinstellungen		
8	Der Administrator wählt das Turniermodul "X-Wing" aus, trägt "Deutsche X-Wing-Meisterschaft" in das Textfeld für den Turniername ein und bestätigt seine Eingaben	Das Fenster mit den Turniereinstellungen schließt sich und in der Liste der Turniere befindet sich jetzt der Eintrag "Deutsche X-Wing-Meisterschaft"		
9	Der Administrator betätigt die Schaltfläche mit dem Speichern-Symbol	Es öffnet sich ein Fenster, in dem der Speicherort ausgewählt werden kann		
10	Der Administrator belässt den Standard-Speicherort und klickt auf "Speichern"	Das Fenster schließt sich und das Event wurde im ausgewählten Speicherort gesichert		

Endgültiges Ergebnis:

1.7. Erfolgreiches Laden eines bestehenden Events

ID 1420489700905
Paket: Administrator
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:02
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-30, 20:01:02
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Administrator lädt ein bestehendes, gespeichertes Event in das Programm.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt
Im Ordner "Events" befindet sich das gespeicherte Event als Datei "DeutscheMeisterschaften.tef"

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Event laden" im Hauptmenü	Es öffnet sich ein Dialog zur Dateiauswahl eines bestehenden Events		
2	Der Administrator navigiert in den Ordner "Events", wählt dort die Datei "DeutscheMeisterschaften.tef" aus und klickt auf den Button "Event laden"	Der Dialog schließt sich und die Anwendung wechselt in die Eventansicht, die das geladene Event und alle seine Turniere und Spieler darstellt		

Endgültiges Ergebnis:

1.8. Erstellen eines Events mit fehlenden Standardmodulen

ID 1420094421198
Paket: Administrator
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:10
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-30, 20:01:08
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Administrator erstellt ein neues Event und versucht ein Turnier hinzuzufügen, wobei sich allerdings keine Regelmodule im Programmverzeichnis befinden.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt
Alle Regelmodule wurden aus dem Anwendungsverzeichnis gelöscht

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Neues Event" im Hauptmenü	Es öffnet sich das Event-Fenster mit einem neuen Event in der ersten Phase, in der die allgemeinen Einstellungen für das Event vorgenommen werden können		
2	Der Administrator trägt in der linken Leiste mit den Eventeinstellungen den Titel "Deutsche Meisterschaften" ein	Im Textfeld für den Eventname steht jetzt "Deutsche Meisterschaften" und der Fenstername lautet "Deutsche Meisterschaften – Tourney"		
3	Der Administrator klickt auf den Knopf mit dem Kalendersymbol neben dem Textfeld "Startdatum"	Es öffnet sich ein Overlay, das einen Kalender mit auswählbaren Tagen darstellt, das den aktuellen Monat zeigt		
4	Der Administrator wählt im Overlay den Tag "18.10.2015" aus und bestätigt die Auswahl	Das Overlay schließt sich und im Textfeld für das Startdatum steht jetzt "18.10.2015"		

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
5	Der Administrator trägt im Textfeld mit der Aufschrift "Enddatum" die Eingabe "22.10.15" ein und gibt den Fokus an ein anderes Textfeld ab	Die Software korrigiert die Eingabe zu "22.10.2015", was nun im Textfeld "Enddatum" steht		
6	Der Administrator trägt ins Textfeld "Veranstaltungsort" die Textzeilen "Festhalle", "Musterstraße 2" und "Hintertupfingen" ein	Im Textfeld "Veranstaltungsort" stehen die Textzeilen "Festhalle", "Musterstraße 2" und "Hintertupfingen"		
7	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "+" rechts neben der leeren Turnierliste	Es öffnet sich ein Fenster mit den Turniereinstellungen und eine Warnmeldung, dass keine Turniermodule gefunden werden konnten mit dem Hinweis, dass zunächst ein neues Regelmodul erstellt werden muss		
8	Der Administrator betätigt die Schaltfläche um dennoch fortzufahren, ohne ein neues Turniermodul erstellt zu haben	Das Fenster mit der Warnmeldung schließt sich		

Endgültiges Ergebnis:

1.9. Erstellen eines Events mit fehlender Schreibberechtigung

ID 1420290860889
Paket: Administrator
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:07
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-30, 20:01:12
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Administrator erstellt erfolgreich ein neues Event, fügt ein Turnier hinzu und versucht dann, dieses an einem Speicherort zu sichern, zu dem er keine Schreibberechtigung hat.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt

Es sind Standard-Turniermodule vorhanden

Es existiert ein Ordner "Events", zu dem der Nutzer keine Schreibberechtigung hat

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Neues Event" im Hauptmenü	Es öffnet sich das Event-Fenster mit einem neuen Event in der ersten Phase, in der die allgemeinen Einstellungen für das Event vorgenommen werden können		
2	Der Administrator trägt in der linken Leiste mit den Eventeinstellungen den Titel "Deutsche Meisterschaften" ein	Im Textfeld für den Eventname steht jetzt "Deutsche Meisterschaften" und der Fenstername lautet "Deutsche Meisterschaften – Tourney"		
3	Der Administrator klickt auf den Knopf mit dem Kalendersymbol neben dem Textfeld "Startdatum"	Es öffnet sich ein Overlay, das einen Kalender mit auswählbaren Tagen darstellt, das den aktuellen Monat zeigt		
4	Der Administrator wählt im Overlay den Tag "18.10.2015" aus und bestätigt die Auswahl	Das Overlay schließt sich und im Textfeld für das Startdatum steht jetzt "18.10.2015"		

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
5	Der Administrator trägt im Textfeld mit der Aufschrift "Enddatum" die Eingabe "22.10.15" ein und gibt den Fokus an ein anderes Textfeld ab	Die Software korrigiert die Eingabe zu "22.10.2015", was nun im Textfeld "Enddatum" steht		
6	Der Administrator trägt ins Textfeld "Veranstaltungsort" die Textzeilen "Festhalle", "Musterstraße 2" und "Hintertupfingen" ein	Im Textfeld "Veranstaltungsort" stehen die Textzeilen "Festhalle", "Musterstraße 2" und "Hintertupfingen"		
7	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "+" rechts neben der leeren Turnierliste	Es öffnet sich ein Fenster mit den Turniereinstellungen		
8	Der Administrator wählt das Turniermodul "X-Wing" aus, trägt "Deutsche X-Wing-Meisterschaft" in das Textfeld für den Turniername ein und bestätigt seine Eingaben	Das Fenster mit den Turniereinstellungen schließt sich und in der Liste der Turniere befindet sich jetzt der Eintrag "Deutsche X-Wing-Meisterschaft"		
9	Der Administrator betätigt die Schaltfläche mit dem Speichern-Symbol	Es öffnet sich ein Fenster, in dem der Speicherort ausgewählt werden kann		
10	Der Administrator wählt den Ordner "Events" und klickt auf "Speichern"	Es öffnet sich ein Fenster mit der Warnmeldung, dass das Event an diesem Ort aufgrund fehlender Berechtigungen nicht gesichert werden kann		
11	Der Administrator klickt auf den Button "OK"	Die Warnmeldung schließt sich und lässt den Nutzer einen anderen Speicherort auswählen		

Endgültiges Ergebnis:

1.10. Erstellen eines neuen Regelmoduls

ID 1420783859388
Paket: Administrator
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:15
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 13:47:54
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Administrator erstellt eine neue Vorlage für ein Regelmodul, die auf ein neues Turnier angewendet werden kann. Daraufhin speichert er diese ab.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Administrator betätigt im Hauptmenü die Schaltfläche "Turniermodule bearbeiten"	Die Anwendung wechselt in die Ansicht zur Bearbeitung von Turniermodulen, in der eine Liste aller verfügbaren Regelmodule angezeigt wird		
2	Der Administrator klickt auf den Button "+", mit dem ein neues Turniermodul hinzugefügt werden kann	Es öffnet sich ein neues Fenster, in dem das neue Turniermodul erstellt werden kann mit allgemeinen Eigenschaften und zwei leeren Listen der Spielphasen und möglichen Punktzahlen		
3	Der Administrator gibt im Textfeld "Name" den Text "Beispiel-Turniermodul" ein	Im Textfeld "Name" steht jetzt "Beispiel-Turniermodul"		
4	Der Administrator gibt im Textfeld "Beschreibung" den Text "Ein beispielhaftes Turniermodul für den Systemtest" ein	Im Textfeld "Beschreibung" steht jetzt "Ein beispielhaftes Turniermodul für den Systemtest"		
5	Der Administrator klickt auf "Neue Punktebewertung hinzufügen"	Der Liste der Punktzahlen wird ein neuer leerer Eintrag hinzugefügt		

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
6	Der Administrator fügt dem neuen Eintrag den Name "Sieg" und die Punktzahl "3" hinzu	Im vormals leeren Eintrag wird jetzt der Name "Sieg" und die zugehörige Punktzahl "3" angezeigt		
7	Der Administrator klickt auf "Neue Spielphase hinzufügen"	Der Liste der Spielphasen wird ein neuer leerer Eintrag hinzugefügt		
8	Der Administrator gibt im neuen Eintrag an, dass die Spielphase "5" Runden andauern soll, wählt das Paarungssystem "Modifiziertes Schweizer System" aus und gibt an, dass nach der Spielphase ein Cut-Off auf die "Top 16"-Spieler erfolgen soll	Im vormals leeren Eintrag wird jetzt die Anzahl von "5 Runden", das Paarungssystem "Modifiziertes Schweizer System" und das Cut-Off auf die "Top 16"-Spieler angezeigt		
9	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Regelmodul speichern"	Das System speichert das neu erstellte Regelmodul als Datei im Programmverzeichnis ab. Es kann nun zur Erstellung eines neuen Turniers ausgewählt werden.		

Endgültiges Ergebnis:

1.11. Laden einer korrupten Eventdatei

ID 1420544948357
Paket: Administrator
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:02
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-30, 20:01:16
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Administrator lädt ein bestehendes, gespeichertes Event in das Programm.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt
Im Ordner "Events" befindet sich eine Datei "DeutscheMeisterschaften.tef", die keine valide Eventdatei ist

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Event laden" im Hauptmenü	Es öffnet sich ein Dialog zur Dateiauswahl eines bestehenden Events		
2	Der Administrator navigiert in den Ordner "Events", wählt dort die Datei "DeutscheMeisterschaften.tef" aus und klickt auf den Button "Event laden"	Es öffnet sich ein Fenster mit der Warnmeldung, dass es sich bei der Datei um keine valide Eventdatei handelt		
3	Der Administrator klickt auf den Button "OK"	Die Warnmeldung schließt sich und lässt den Nutzer eine andere Eventdatei auswählen		

Endgültiges Ergebnis:

1.12. Voranmeldung für einen Spieler vornehmen

ID 1420529610536
Paket: Administrator
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:12
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 14:00:45
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Administrator nimmt für einen neuen Spieler eine Voranmeldung für ein bestehendes Event vor.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt

Es ist ein bereits erstelltes Event "Deutsche Meisterschaft" vorhanden, dass sich in der Phase "Voranmeldungen" befindet

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "Event öffnen" im Hauptmenü	Es öffnet sich ein Dateibrowser, in dem das bestehende Event ausgewählt werden kann		
2	Der Administrator wählt im Dateibrowser die zum Event gehörende Datei "DeutscheMeisterschaft.tef" aus und klickt auf "Event öffnen"	Das System lädt alle Event-Daten und öffnet die Eventansicht mit dem geladenen Event, dass sich in der Voranmeldungsphase befindet. Daher wird eine Liste aller vorgenommenen Voranmeldungen angezeigt		
3	Der Administrator betätigt die Schaltfläche "+", um eine neue Voranmeldung hinzuzufügen	Es öffnet sich ein Dialog, in dem die Daten des neuen Spielers eingegeben werden können		
4	Der Administrator trägt den Vorname "John" und den Nachname "Doe" in die zugehörigen Textfelder ein	In den Textfeldern für Vor- und Nachname steht jetzt "John" und "Doe"		

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
5	Der Administrator trägt in das Textfeld für die E-Mail-Adresse den Text "john.doe@examplemail.co m" ein	Im Textfeld für die E-Mail-Adresse steht jetzt "john.doe@examplemail.co m"		
6	Der Administrator trägt in das Textfeld für den Nickname den Text "johnd" ein	Im Textfeld für den Nickname steht jetzt "johnd"		
7	Der Administrator klickt auf "Voranmeldung eintragen"	Das Fenster für die Voranmeldung schließt sich und in der Liste befindet sich ein neuer Eintrag mit den Daten der gerade vorgenommenen Voranmeldung		

Endgültiges Ergebnis:

1.13. Erstmaliges Setzen eines Passworts

ID 1420907587355
Paket: Alle Nutzer
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:04
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-30, 20:01:24
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Nutzer möchte ein neues Passwort setzen, mit dem sein Arbeitsplatz gesperrt werden kann.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt
Der Nutzer hat noch kein Passwort gesetzt

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Nutzer betätigt die Schaltfläche "Einstellungen anpassen" im Hauptmenü	Die Anwendung zeigt die Oberfläche zum Ändern der Einstellungen an		
2	Der Nutzer klickt auf den Button "Passwort festlegen"	Es öffnet sich ein Dialog, in dem ein neues Passwort eingegeben werden kann		
3	Der Nutzer gibt im entsprechenden Textfeld den Text "ABwx7G" ein, wiederholt diesen im Textfeld darunter und klickt auf den Button "Passwort setzen"	Der Dialog zur Passworteingabe schließt sich wieder und die Anwendung kann jetzt gesperrt und nach Eingabe des Passworts "ABwx7G" wieder entsperrt werden		

Endgültiges Ergebnis:

1.14. Setzen eines ungültigen Passworts

ID	1421180934614
Paket:	Alle Nutzer
Priorität:	low
Erwartete Dauer:	00:03
Tatsächliche Dauer:	
Ersteller:	
Ausführungen:	0
Fehlschläge:	0
Letzte Ausführung:	Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am:	2014-12-30, 20:07:01
Letzter Status:	

Kurzbeschreibung:

Der Nutzer möchte das Passwort ändern, mit dem sein Arbeitsplatz gesperrt werden kann.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt
Der Nutzer hat bereits das Passwort "passwort" gesetzt

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Nutzer betätigt die Schaltfläche "Einstellungen anpassen" im Hauptmenü	Die Anwendung zeigt die Oberfläche zum Ändern der Einstellungen an		
2	Der Nutzer klickt auf den Button "Passwort festlegen"	Es öffnet sich ein Dialog, in dem das alte und ein neues Passwort eingegeben werden kann		
3	Der Nutzer gibt in den entsprechenden Textfeldern zunächst das alte Passwort "passwort", den Text "ABwx7G" und darunter das falsch wiederholte Passwort "ABwx7" ein und klickt auf den Button "Passwort setzen"	Es öffnet sich ein Fenster mit der Warnmeldung, dass die beiden neuen Passwörter nicht übereinstimmen		
4	Der Nutzer klickt in der Warnmeldung auf "OK"	Das Fenster schließt sich und gibt den Dialog zur Passworteingabe wieder frei, wobei der Inhalt aller Passwortfelder aus Sicherheitsgründen gelöscht wurde		

Endgültiges Ergebnis:

1.15. Ändern der Programmsprache

ID 1421406439345
Paket: Alle Nutzer
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:03
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-30, 20:01:20
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Nutzer ändert die Sprache des Programms.

Vorbedingung:

Der Nutzer ist angemeldet
Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü
Die Anwendung wird in deutscher Sprache angezeigt
Es ist die Datei für die englische Sprache vorhanden

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Nutzer betätigt die Schaltfläche "Einstellungen anpassen" im Hauptmenü	Die Anwendung zeigt die Oberfläche zum Ändern der Einstellungen an		
2	Der Nutzer klickt auf den Button "Sprache ändern"	Es öffnet sich ein Dialog, in dem die zu benutzende Sprache ausgewählt werden kann		
3	Der Nutzer wählt den Eintrag "Englisch" und klickt auf "OK"	Der Dialog schließt sich und die gesamte Oberfläche wird jetzt in englisch angezeigt		

Endgültiges Ergebnis:

1.16. Ändern eines bestehenden Passworts

ID 1420756464431
Paket: Alle Nutzer
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:04
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-30, 20:03:17
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Nutzer möchte das Passwort ändern, mit dem sein Arbeitsplatz gesperrt werden kann.

Vorbedingung:

Die Anwendung befindet sich im Hauptmenü und ist entsperrt
Der Nutzer hat bereits das Passwort "passwort" gesetzt

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Nutzer betätigt die Schaltfläche "Einstellungen anpassen" im Hauptmenü	Die Anwendung zeigt die Oberfläche zum Ändern der Einstellungen an		
2	Der Nutzer klickt auf den Button "Passwort festlegen"	Es öffnet sich ein Dialog, in dem das alte und ein neues Passwort eingegeben werden kann		
3	Der Nutzer gibt in den entsprechenden Textfeldern zunächst das alte Passwort "passwort" und dann den Text "ABwx7G" ein, wiederholt diesen im Textfeld darunter und klickt auf den Button "Passwort setzen"	Der Dialog zur Passworteingabe schließt sich wieder und die Anwendung kann jetzt gesperrt und nach Eingabe des Passworts "ABwx7G" wieder entsperrt werden		

Endgültiges Ergebnis:

1.17. Einen neuen Spieler anmelden

ID 1421915930705
Paket: Anmeldung
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:07
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 14:59:51
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Die Anmeldung meldet einen neuen, anwesenden Spieler für das Event an und speichert diesen Vorgang.

Vorbedingung:

Im Arbeitsplatz ist ein USB-Stick eingesteckt, der die nötigen exportierten Event-Dateien vom Administrator enthält

Die Anwendung auf dem USB-Stick wurde von der Anmeldung gestartet und ist automatisch in die Ansicht für die Spielieranmeldung mit einer Liste aller Anmeldungen gewechselt

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Die Anmeldung betätigt die Schaltfläche "Neuen Spieler anmelden" neben der Liste aller Anmeldungen	Es öffnet sich ein Fenster, in dem alle Details eines neuen Spielers eingetragen werden können		
2	Die Anmeldung trägt den Vorname "John" und den Nachname "Doe" in die zugehörigen Textfelder ein	In den Textfeldern für Vor- und Nachname steht jetzt "John" und "Doe"		
3	Die Anmeldung trägt in das Textfeld für die E-Mail-Adresse den Text "john.doe@examplemail.com" ein	Im Textfeld für die E-Mail-Adresse steht jetzt "john.doe@examplemail.com"		
4	Die Anmeldung trägt in das Textfeld für den Nickname den Text "johnd" ein	Im Textfeld für den Nickname steht jetzt "johnd"		

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
5	Die Anmeldung aktiviert die Auswahl "Spieler hat bezahlt" und klickt auf "Spieler anmelden"	Das System meldet den Spieler an und es öffnet sich ein Fenster, das die Anmeldung bestätigt und die Startnummer anzeigt, die dem Spieler mitgeteilt werden kann		
6	Die Anmeldung klickt im Fenster auf "OK"	Das Fenster zur Suche und die Anmeldebestätigung schließen sich		
7	Die Anmeldung klickt auf den Knopf mit dem Speichern-Symbol	Die vorgenommenen Anmeldungen werden auf dem USB-Stick gespeichert		

Endgültiges Ergebnis:

1.18. Einen vorangemeldeten Spieler anmelden

ID 1421605948257
Paket: Anmeldung
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:02
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 14:59:54
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Die Anmeldung meldet einen anwesenden Spieler für das Event an und speichert diesen Vorgang.

Vorbedingung:

Im Arbeitsplatz ist ein USB-Stick eingesteckt, der die nötigen exportierten Event-Dateien vom Administrator enthält

Die Anwendung auf dem USB-Stick wurde von der Anmeldung gestartet und ist automatisch in die Ansicht für die Spielieranmeldung mit einer Liste aller Anmeldungen gewechselt

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Die Anmeldung betätigt die Schaltfläche "Vorangemeldeten Spieler anmelden" neben der Liste aller Anmeldungen	Es öffnet sich ein Fenster, in dem nach einem vorangemeldeten Spieler gesucht werden kann		
2	Die Anmeldung beginnt, den Nachname "Doe" in das Textfeld zur Suche einzugeben	Nach jedem Tastenanschlag aktualisiert das System eine Liste mit ähnlichen, vorangemeldeten Spielern		
3	Die Anmeldung wählt den Eintrag von "John Doe" aus, aktiviert die Auswahl "Spieler hat bezahlt" und klickt auf "Spieler anmelden"	Das System meldet den Spieler an und es öffnet sich ein Fenster, das die Anmeldung bestätigt und die Startnummer anzeigt, die dem Spieler mitgeteilt werden kann		
4	Die Anmeldung klickt im Fenster auf "OK"	Das Fenster zur Suche und die Anmeldebestätigung schließen sich		
5	Die Anmeldung klickt auf den Knopf mit dem Speichern-Symbol	Die vorgenommenen Anmeldungen werden auf dem USB-Stick gespeichert		

Endgültiges Ergebnis:

1.19. Anwesenheit eines Spielers bei Turnierbeginn bestätigen

ID 1420152030851
Paket: Turnierordner
Priorität: high
Erwartete Dauer: 00:02
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 15:31:13
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Turnierordner bestätigt die Anwesenheit eines angemeldeten Spielers bei Turnierbeginn.

Vorbedingung:

Im Arbeitsplatz ist ein USB-Stick eingesteckt, der die nötigen exportierten Turnier-Dateien vom Administrator enthält

Die Anwendung auf dem USB-Stick wurde vom Turnierordner gestartet und ist automatisch in die Ansicht für die Anwesenheitsbestätigung mit einer Liste aller angemeldeten Spieler gewechselt

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Turnierordner wählt aus der Liste der angemeldeten Spieler den Eintrag von "John Doe" aus und klickt auf den Button "Anwesenheit bestätigen"	Die Anwesenheit des Spielers wird im Datensatz des Turnierordners vermerkt und in der Liste der angemeldeten Spieler farblich markiert		

Endgültiges Ergebnis:

1.20. Nicht anwesenden Spieler bei Turnierbeginn löschen

ID 1422115275343
Paket: Turnierordner
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:02
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 15:33:22
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Turnierordner möchte einen nicht anwesenden angemeldeten Spieler bei Turnierbeginn entfernen.

Vorbedingung:

Im Arbeitsplatz ist ein USB-Stick eingesteckt, der die nötigen exportierten Turnier-Dateien vom Administrator enthält

Die Anwendung auf dem USB-Stick wurde vom Turnierordner gestartet und ist automatisch in die Ansicht für die Anwesenheitsbestätigung mit einer Liste aller angemeldeten Spieler gewechselt

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Turnierordner wählt den Eintrag von "John Doe" aus der Spielerliste aus und klickt auf den Button "Nicht anwesenden Spieler löschen"	Die Anwendung öffnet ein Bestätigungsfenster mit der Nachfrage, ob der Spieler "John Doe" wirklich entfernt werden soll		
2	Der Administrator klickt auf "OK"	Der Spieler wird aus der Liste der Spieler entfernt, die am Turnier teilnehmen. Das Bestätigungsfenster schließt sich		

Endgültiges Ergebnis:

1.21. Paarung manuell ändern

ID 1420252660709
Paket: Turnierordner
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:02
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 15:44:04
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Turnierordner ändert eine automatisch zugeordnete Paarung manuell

Vorbedingung:

Im Arbeitsplatz ist ein USB-Stick eingesteckt, der die nötigen exportierten Turnier-Dateien vom Administrator enthält

Die Anwendung auf dem USB-Stick wurde vom Turnierordner gestartet

Die Anwesenheitskontrolle wurde vorgenommen und das Turnier wurde gestartet

Das Turnier befindet sich kurz vor einem Rundenstart

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Turnierordner hat gerade eine Runde beendet und bewertet und steht kurz vor dem Start einer neuen	Das System zeigt dem Turnierordner die nach dem Regelmodul automatisch generierten Paarungen als Spieler an Tischen grafisch an		
2	Der Turnierordner klickt auf den Spieler "John Doe" und zieht diesen auf die Spielerin "Jane Doe", die sich an einem anderen Tisch befindet	Das System tauscht in den generierten Paarungen die Spieler "John Doe" und "Jane Doe" und zeigt die aktualisierten Paarungen an		

Endgültiges Ergebnis:

1.22. Paarungen als Projektion anzeigen

ID 1422036514215
Paket: Turnierordner
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:02
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 15:46:02
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Turnierordner stellt die Paarungen der laufenden Runde als Projektion für alle Spieler dar.

Vorbedingung:

Im Arbeitsplatz ist ein USB-Stick eingesteckt, der die nötigen exportierten Turnier-Dateien vom Administrator enthält

Die Anwendung auf dem USB-Stick wurde vom Turnierordner gestartet

Die Anwesenheitskontrolle wurde vorgenommen und das Turnier und eine Runde dessen wurden gestartet

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	In der Ansicht der aktuellen Runde betätigt der Turnierordner die Schaltfläche "Runde projizieren"	Es öffnet sich ein Fenster, in dem eingestellt werden kann, welche Informationen angezeigt werden sollen		
2	Der Turnierordner bestimmt über die Auswahlfelder, dass nur Rundentimer, Rundenummer, Tische und pro Spieler Vorname und Nickname angezeigt werden soll und klickt auf "Projektionsfenster öffnen"	Es öffnet sich ein neues Fenster, das die gewählten Informationen über die aktuelle Runde anzeigt, projiziert werden kann und dessen Anzeige bei Start einer neuen Runde aktualisiert wird		

Endgültiges Ergebnis:

1.23. Runde ohne alle Spielergebnisse starten

ID 1421031791581
Paket: Turnierordner
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:02
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 15:53:43
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Turnierordner versucht, eine neue Runde zu starten, ohne alle Ergebnisse der vorigen Runde eingetragen zu haben.

Vorbedingung:

Im Arbeitsplatz ist ein USB-Stick eingesteckt, der die nötigen exportierten Turnier-Dateien vom Administrator enthält

Die Anwendung auf dem USB-Stick wurde vom Turnierordner gestartet

Die Anwesenheitskontrolle wurde vorgenommen und das Turnier und eine Runde wurden gestartet

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Nachdem alle Spiele der Runde durchgeführt wurden klickt der Turnierordner auf den Button "Runde beenden"	An jedem dargestellten Tisch erscheint die Schaltfläche "Ergebnisse eintragen" und der Rundentimer wird gestoppt		
2	Der Turnierordner trägt keine Ergebnisse ein, sondern betätigt die Schaltfläche "Neue Runde starten"	Es öffnet sich ein Warnfenster mit der Nachricht, dass noch nicht alle Ergebnisse der vorigen Runde eingetragen wurden		
3	Der Turnierordner klickt auf den Button "Neue Runde trotzdem starten"	Das Warnfenster schließt sich und in der Anwendung wird die neue Runde angezeigt		

Endgültiges Ergebnis:

1.24. Spielergebnis für eine Begegnung eintragen

ID 1421352721095
Paket: Turnierordner
Priorität: high
Erwartete Dauer: 00:02
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 15:51:42
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Turnierordner vergibt je nach Spielausgang jedem Teilnehmer einer Paarung eine gewisse Anzahl von Punkten.

Vorbedingung:

Im Arbeitsplatz ist ein USB-Stick eingesteckt, der die nötigen exportierten Turnier-Dateien vom Administrator enthält

Die Anwendung auf dem USB-Stick wurde vom Turnierordner gestartet

Die Anwesenheitskontrolle wurde vorgenommen und das Turnier und eine Runde wurden gestartet

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Nachdem alle Spiele der Runde durchgeführt wurden klickt der Turnierordner auf den Button "Runde beenden"	An jedem dargestellten Tisch erscheint die Schaltfläche "Ergebnisse eintragen" und der Rundentimer wird gestoppt		
2	Der Turnierordner betätigt am Tisch von "John Doe" und "Jane Doe" die Schaltfläche "Ergebnisse eintragen"	Es öffnet sich ein Fenster, in dem eine Liste aller Spieler des Tisches angezeigt wird		
3	Der Turnierordner wählt neben dem Spieler "John Doe" die Bewertung "Niederlage" und neben "Jane Doe" die Bewertung "Sieg" aus und klickt auf Ergebnisse eintragen	Die gewählten Bewertungen werden eingetragen, das Fenster zur Bewertung schließt sich und es wird farblich markiert, dass an diesem Tisch bereits Ergebnisse eingetragen wurden		

Endgültiges Ergebnis:

1.25. Änderungen speichern

ID 1421281838777
Paket: Turnierordner
Priorität: medium
Erwartete Dauer: 00:01
Tatsächliche Dauer:
Ersteller:
Ausführungen: 0
Fehlschläge: 0
Letzte Ausführung: Nicht ausgeführt
Zuletzt geändert am: 2014-12-31, 15:28:37
Letzter Status:

Kurzbeschreibung:

Der Turnierordner speichert alle vorgenommenen Änderungen auf dem USB-Stick, sodass dieser nach Turnierendurchführung wieder an den Administrator zurückgegeben werden kann.

Vorbedingung:

Im Arbeitsplatz ist ein USB-Stick eingesteckt, der die nötigen exportierten Turnier-Dateien vom Administrator enthält

Die Anwendung auf dem USB-Stick wurde vom Turnierordner gestartet

Der Turnierordner hat an den vorhandenen Daten Änderungen vorgenommen

#	Aktion	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status
1	Der Turnierordner betätigt die stets vorhandene Schaltfläche mit dem Speichern-Symbol	Das System exportiert alle Änderungen auf den USB-Stick		

Endgültiges Ergebnis: