

Spiele-Bibliothek

Dokumentation Teil 2

Version 1.0.0, 26. Februar | Projektteam: Berkay Karahan, Nicola Schüepp

Inhalt

[1 Testen 2](#_Toc507413938)

[1.1 Testkonzept 2](#_Toc507413939)

[1.2 Testumgebung 2](#_Toc507413940)

[1.3 User Acceptance Testfälle 2](#_Toc507413941)

[1.4 Testprotokoll 3](#_Toc507413942)

[2 Installationsanleitung 4](#_Toc507413943)

[3 Benutzerhandbuch 5](#_Toc507413944)

[4 Fazit 6](#_Toc507413945)

# Testen

## Testkonzept

Wir haben uns an den Zielen, die wir gesetzt haben orientiert. Wenn die Ziele einwandfrei funktionieren gingen wir davon aus, dass es keine Fehler beinhaltet. Zudem haben wir sie mehrmals mit mehreren möglichen Daten ausprobiert, um sicher zu gehen, dass es auch mit anderen Daten funktioniert.

Mit JUnit haben wir getestet, ob der Benutzer existiert. Zudem haben wir geschaut, ob die Spiele eine Bewertung bekommen und ob das Game existiert.

## Testumgebung

* Wir haben es auf Windows 7 getestet.
* Wir haben mit der Java Version 1.8.0\_152-b16 getestet.

## User Acceptance Testfälle

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | 01 |
| Anforderungen | US-02 |
| Vorbedingungen | In der Datenbank gibt es einen Benutzer |
| Testdaten | Benutzer: Admin, Passwort: 1234 |
| Ablauf | 1. Der Benutzer kann sich mit dem «Login» Knopf einloggen |
| Erwartetes Resultat | Home erscheint (oben links steht Home) |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | 02 |
| Anforderungen | US-03 |
| Vorbedingungen | In der Datenbank sind alle Spiele vorhanden |
| Testdaten | SpielCovers |
| Ablauf | 1. Benutzer geht auf Shop 2. Benutzer wählt alle Spiele bei Combobox aus |
| Erwartetes Resultat | Alle Spiele erscheinen |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | 03 |
| Anforderungen | US-04 |
| Vorbedingungen | Die Spieldaten befinden sich im Datenbank und erscheinen beim Klicken auf das Spiel |
| Testdaten | Alle Spielinformationen |
| Ablauf | 1. Benutzer klickt auf Spiel |
| Erwartetes Resultat | Die Informationen zum Spiel erscheinen |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | 04 |
| Anforderungen | US-05 |
| Vorbedingungen | Die Funktion fürs registrieren ist vorhanden, welche dann in der Datenbank gespeichert werden |
| Testdaten | Benutzer\_E-Mail, Benutzer\_Benutzername, Benutzer\_Passwort, Benutzer\_PasswortBestaetigen |
| Ablauf | 1. Benutzer klickt auf «Jetzt Registrieren» 2. Benutzer gibt Daten ein 3. Benutzer klickt auf Registriern |
| Erwartetes Resultat | Login screen erscheint und Benutzer kann mit Daten einloggen |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | 05 |
| Anforderungen | US-06 |
| Vorbedingungen | Eine Combobox, welches die Spiele nach dem Genre sortiert |
| Testdaten | Spiel\_Genre |
| Ablauf | 1. Benutzer geht auf Shop 2. Benutzer wählt bei Genre aus. |
| Erwartetes Resultat | Die Spiele vom Genre erscheinen |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | 06 |
| Anforderungen | US-07 |
| Vorbedingungen | Die Bewertung muss für jedes Spiel verfügbar sein |
| Testdaten | Game\_Bewertung |
| Ablauf | 1. Benutzer geht auf Spiel 2. Benutzer wählt die Bewertung aus 3. Benutzer sendet die Bewertung ab |
| Erwartetes Resultat | Fenster mit «Bewertung gesendet. Danke für die Bewertung» erscheint |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | 07 |
| Anforderungen | US-0 |
| Vorbedingungen | Benutzer Bibliothek muss funktionieren und der Warenkorb muss alles Spiele, die man kaufen will anzeigen |
| Testdaten | Spieleliste (Game\_ID, Benutzer\_ID) |
| Ablauf | 1. Benutzer legt spiel in den Warenkorb 2. Benutzer geht zum Warenkorb 3. Benutzer drückt auf den Button «Kaufen» |
| Erwartetes Resultat | Fenster mit «Spiel zur Bibliothek hinzugefügt» erscheint und das Spiel befindet sich in der Bibliothek |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | 08 |
| Anforderungen | US-09 |
| Vorbedingungen | Die Bibliothek muss mit dem eingeloggten Benutzer verknüpft sein und alle gekauften Spiele müssen sich dort befinden |
| Testdaten | Bibliothek |
| Ablauf | 1. Benutzer geht auf Bibliothek |
| Erwartetes Resultat | Alle gekauften Spiele erscheinen |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | 09 |
| Anforderungen | US-12 |
| Vorbedingungen | Die Funktion zum ausloggen muss funktionieren und eine Verbindung zum Login screen muss bestehen |
| Testdaten | Logout Button |
| Ablauf | 1. Benutzer drückt auf den «Ausloggen» Button |
| Erwartetes Resultat | Login screen erscheint und Benutzer kann sich erneut mit Daten einloggen |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | 10 |
| Anforderungen | US-13 |
| Vorbedingungen | Die Suchfunktion muss vorhanden sein und auf die Datenbank zugreifen können |
| Testdaten | Such Button |
| Ablauf | 1. Benutzer gibt beim Suchfeld den Namen des Spiels ein |
| Erwartetes Resultat | Die Spiele erscheinen |

## Testprotokoll

Name des Testers: Berkay Karahan

Release: v1.0

Datum und Uhrzeit: 26.02.2018

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Erfolgreich | Bemerkungen |
| T-01 | Ja | Der Testfall war erfolgreich. |
| T-02 | Ja | Der Testfall war erfolgreich, jedoch muss man zuerst ein Genre auswählen, bevor die Spiele erscheinen. |
| T-03 | Ja | Der Testfall war erfolgreich, aber bei einigen Texten trennen sich einige Wörter, da sie auf eine neue Zeile geschrieben werden. |
| T-04 | Ja | Der Testfall war erfolgreich. |
| T-05 | Ja | Der Testfall war erfolgreich. |
| T-06 | Ja | Der Testfall war erfolgreich, jedoch erscheint beim Wort «für» das «ü» nicht. |
| T-07 | Ja | Der Testfall war erfolgreich. |
| T-08 | Ja | Der Testfall war erfolgreich. |
| T-09 | Ja | Der Testfall war erfolgreich. |
| T-10 | Ja | Der Testfall war erfolgreich. |
|  |  |  |

# Installationsanleitung

Wir brauchen das SQL Dump File, welches Lokal auf dem D: abgelegt werden muss und den Runable JAR, welches wir erstellt haben. Zudem braucht man eine Game.csv Datei, welches sich auf dem D: befinden muss.

# Benutzerhandbuch

Wenn man das Produkt startet kann man sich einloggen oder, wenn man keinen Account hat, registrieren. Nach dem Login erscheint ein Home Menu, welches die Top 4 Spiele anzeigt und kurz eine Beschreibung von unserem Produkt anzeigt. Von dort aus kann man in seine eigene Bibliothek, wo man die «gekauften» Spiele sieht, oder in den Shop, wo man natürlich die Spiele, welche sich in der Spiele-Bibliothek «kaufen» kann. Zudem kann man auf den Warenkorb zugreifen, um zu sehen, welche Spiele man bereits im Warenkorb hat und wie viel alles zusammen kostet. Wenn man die Spiele anklickt gelangt man zum Spiel, dort sieht man die Informationen über das Spiel. Es beinhaltet das Cover, eine kurze Beschreibung vom Spiel, der Button, um das Spiel in den Warenkorb zu legen und der Button, um eine Bewertung abzugeben. Falls ein Video vorhanden ist wird das Video unter dem Cover noch angezeigt.

# Fazit

Wir wussten nicht genau wie wir anfangen sollten, deshalb hatten wir am Anfang ein bisschen Mühe, jedoch half uns das Gantt-Diagramm sehr, dadurch wussten wir, wo wir anfangen sollten. Wir konnten ohne grosse Probleme die Datenbank erstellen und diese mit Eclipse verknüpfen. Das Erstellen des GUIs fiel uns auch nicht allzu schwer jedoch hatten wir Mühe beim Erstellen des Shops, da wir eine Filter Funktion eingebaut haben, wo man die einzelnen Genres auswählen kann. Dieser funktionierte am Anfang nicht so, wie wir wollten. Jedoch sind wir mit dem Endergebnis sehr zufrieden. Wir haben die Ziele, die wir uns gesetzt haben erreicht. Wir konnten einiges lernen. Wir wissen jetzt, wie man die Datenbank mit Java verbindet und diese dann benutzt. Die Zusammenarbeit war gut, wir haben uns die Aufgaben aufgeteilt und haben uns gegenseitig bei Problemen geholfen.