

3.3.1 Testfall $\langle T100 \rangle$ - Webseitenaufruf erfolgreich

Ziel

Sicherstellung, dass ein Zugriff auf den Servers korrekt erfolgt.

Objekte/Methoden/Funktionen

$\langle F10 \rangle$ beschreibt die Ausführung der Webapplikation bei Aufruf der Internetseite.

Pass/Fail Kriterien

Überprüfung der Ausgabe im Browser. Test ist erfolgreich, wenn der Client erfolgreich OfficeMania beitreten konnte. Test ist fehlgeschlagen, wenn die Seite nicht aufgerufen werden konnte.

Vorbedingung

Der Server muss online sein.

Einzelschritte

1. In Suchfeld klicken.
2. Die URL der Webapplikation eingeben.
3. Mit Enter bestätigen.
4. Überprüfen, ob man erfolgreich dem Server beitreten konnte.

Beobachtungen / Log / Umgebung

Beobachte, ob der Verbindungsaufbau mit dem Server funktioniert hat.

Besonderheiten

-

Abhängigkeiten

-

3.3.2 Testfall $\langle T200 \rangle$ - Karte wird aktualisiert

Ziel

Sicherstellung, dass der richtige Ausschnitt der Map berechnet wurde.

Objekte/Methoden/Funktionen

$\langle F20 \rangle$ beschreibt die Berechnung des richtigen Kartenabschnitts.

Pass/Fail Kriterien

Überprüfung der Ausgabe im Browser. Test ist erfolgreich, wenn der richtige Ausschnitt der Map berechnet wurde. Test ist fehlgeschlagen, wenn die Map gar nicht, oder ein falscher Kartenausschnitt gezeichnet wurde.

Vorbedingung

Der Server muss online sein und die Webapplikation muss durch eine stabile Internetverbindung erreicht werden können.

Einzelschritte

1. Als Spieler dem Server beitreten.
2. Spieler bewegen.
3. Überprüfen, ob der richtige Mapausschnitt berechnet wurde.

Beobachtungen / Log / Umgebung

Beobachte, ob der berechnete Mapausschnitt mit dem Erwarteten übereinstimmt.

Besonderheiten

Das Betreten des Servers und die Weitergabe der neuen Position nach einer Bewegung muss erfolgreich ablaufen.

Abhängigkeiten

Von Testfall $\langle T100 \rangle$ und $\langle T300 \rangle$ abhängig.

3.3.3 Testfall $\langle T300 \rangle$ - Spielerbewegung funktioniert

Ziel

Überprüfung ob der Spieler sich bei Userinput in die richtige Richtung bewegt.

Objekte/Methoden/Funktionen

$\langle F30 \rangle$ beschreibt die Bewegung des Spielers vom Nutzer.

Pass/Fail Kriterien

Der Test ist erfolgreich, sollte nach der Simulation eines Tastendrucks die Position in x bzw. y richtung um 1 erhöht bzw. verringert worden sein.

Der Test ist fehlgeschlagen, sollte sich nach der Simulation eines Tastendrucks die Position in x bzw y gar nicht geändert, zu viel geändert, oder in die falsche Richtung geändert haben.

Vorbedingung

Der Server muss online sein und die Webapplikation muss durch eine stabile Inter Verbindung erreicht werden können.

Einzelschritte

1. Als Spieler einloggen.
2. Spieler bewegen.
3. Überprüfe, ob der Spieler sich richtig bewegt.

Beobachtungen / Log / Umgebung

Beobachte, ob der Spieler in die richtige Richtung gelaufen ist und die richtige Distanz zurückgelegt hat.

Besonderheiten

-

Abhängigkeiten

Von Testfall $\langle T100 \rangle$ abhängig.

3.3.4 Testfall <T400> - Videokonferenz wird gestartet

Ziel

Überprüfung, ob eine Videokonferenz korrekt gestartet wird, wenn sich zwei Spieler einander nähern.

Objekte/Methoden/Funktionen

<F40> beschreibt die Annäherung von Spielern.

Pass/Fail Kriterien

Überprüfung des Starts der Videokonferenz durch zwei Spieler, die sich einander nähern.
Test erfolgreich, wenn die Videokonferenz startet, wenn zwei Spieler nah aneinander stehen.
Test nicht erfolgreich, wenn die Videokonferenz nicht startet oder ein dritter Spieler auch beitrifft, der aber nicht in der Nähe ist.

Vorbedingung

Auf dem Server sind mindestens 3 Spieler, davon zwei für die Videokonferenz und ein Spieler als Referenz, der nicht in der Nähe steht. Der dritte Spieler darf nicht der Videokonferenz beitreten.

Einzelschritte

1. Ein Spieler steht auf der Map.
2. Ein zweiter Spieler nähert sich an den ersten an.
3. Eine Videokonferenz startet mit diesen beiden Spielern als einzige Teilnehmer.

Beobachtungen / Log / Umgebung

Beobachtet wird, ob die Erkennung funktioniert, dass sich zwei Spieler aneinander nähern und die Videokonferenz startet.

Besonderheiten

-

Abhängigkeiten

Von Testfall <T100> und <T300> abhängig.

3.3.5 Testfall <T500> - Dritte treten der Videokonferenz bei

Ziel

Überprüfung, ob eine Videokonferenz korrekt gestartet wird, wenn sich mehr als zwei Spieler einander nähren. Sind die Spieler nah genug aneinander, startet eine Videokonferenz mit genau diesen Spielern als einzige Teilnehmer. Entfernt sich der erste Spieler, verlässt er die Videokonferenz, aber für alle anderen bleibt sie bestehen.

Objekte/Methoden/Funktionen

<F40> beschreibt die Annäherung von Spielern.

Pass/Fail Kriterien

Überprüfung des Starts der Videokonferenz durch mehrere Spieler, die sich einander nähren.

Test erfolgreich, wenn die Videokonferenz startet, wenn die Spieler nah aneinander stehen und auch dann weiterhin besteht, wenn der oder die Spieler, die zuerst in der Konferenz waren, weggehen.

Test nicht erfolgreich, wenn die Videokonferenz nicht startet oder abbricht, wenn der Spieler weggeht, der zuerst in der Videokonferenz war.

Vorbedingung

Auf dem Server sind mindestens 4 Spieler, davon mindestens drei für die Videokonferenz und ein Spieler als Referenz, der nicht in der Nähe steht. Der einzeln stehende Spieler darf nicht der Videokonferenz beitreten.

Einzelschritte

1. Ein Spieler steht auf der Map.
2. Mehr als ein weiterer Spieler nähren sich dem ersten Spieler.
3. Der erste Spieler entfernt sich.
4. Dieser verlässt Konferenz, für andere bleibt sie bestehen.

Beobachtungen / Log / Umgebung

Beobachtet wird, ob die Erkennung funktioniert, dass sich mehrere Spieler aneinander nähren und die Videokonferenz startet und auch dann weiterhin besteht, falls der erste Spieler die Gruppe verlässt.

Besonderheiten

-

Abhängigkeiten

Von Testfall <T100> und <T300> abhängig.

3.3.6 Testfall <T600> - Videokonferenz wird beendet

Ziel

Überprüfung, ob eine Videokonferenz korrekt beendet wird, wenn sich zwei oder mehr Spieler voneinander entfernen.

Objekte/Methoden/Funktionen

<F50> beschreibt das Weglaufen von Spielern voneinander.

Pass/Fail Kriterien

Überprüfung des Beendens der Videokonferenz durch mehrere Spieler, die sich von einander entfernen.

Test erfolgreich, wenn die Videokonferenz endet, wenn die Spieler voneinander weglaufen.

Test nicht erfolgreich, wenn die Videokonferenz bestehen bleibt, wenn die Spieler voneinander weglaufen.

Vorbedingung

Auf dem Server sind mindestens 4 Spieler, davon mindestens drei für die Videokonferenz und ein Spieler als Referenz, der nicht in der Nähe steht. Der einzeln stehende Spieler darf nicht der Videokonferenz beitreten sein.

Einzelschritte

1. Mehrere Spieler stehen beieinander und sind in einer Videokonferenz.
2. Ein oder mehrere Spieler entfernen sich.
3. Kein Spieler steht mehr in der Nähe eines anderen.
4. Kein Spieler ist mehr in einer Videokonferenz.

Beobachtungen / Log / Umgebung

Beobachtet wird, ob die Erkennung funktioniert, dass sich mehrere Spieler voneinander entfernen und die Videokonferenz dadurch endet.

Besonderheiten

-

Abhängigkeiten

Von Testfall <T100>, <T300> und <T400> abhängig.

3.3.7 Testfall <T700> - Die Anzeige für die aktuelle Spielerzahl zeigt alle Spieler an

Ziel

Überprüfung, ob alle Namen der beigetretenen Spieler angezeigt werden.

Objekte/Methoden/Funktionen

<F60> beschreibt die Anzeige der aktuell beigetretenen Spieler.

Pass/Fail Kriterien

Überprüfung der Ausgabe durch Testperson. Test ist erfolgreich, wenn alle Namen der beigetretenen Spieler richtig angezeigt werden. Test ist fehlgeschlagen, wenn nicht alle, oder falsche Spielernamen angezeigt werden.

Vorbedingung

Der Server muss online sein und die Webapplikation muss durch eine stabile Internetverbindung erreicht werden können. Dazu müssen mindestens 2 Personen dem Server beigetreten sein als Spieler.

Einzelschritte

1. Spieler betreten den Server.
2. Spieler geben sich Namen.
3. Überprüfe ob alle Namen richtig angezeigt werden.

Beobachtungen / Log / Umgebung

Beobachte, ob die Namen richtig angezeigt werden.

Besonderheiten

Das Betreten des Servers und das Setzen des Namens muss erfolgreich ablaufen.

Abhängigkeiten

Von Testfall <T100> und <T800> abhängig.

3.3.8 Testfall <T800> - Spieler gibt sich einen Namen

Ziel

Überprüfung, ob eine Namensänderung erfolgreich war.

Objekte/Methoden/Funktionen

<F70> beschreibt die Änderung des Namens von einem Spieler.

Pass/Fail Kriterien

Überprüfung der Ausgabe durch Testperson. Test ist erfolgreich, wenn der neue Name den alten Namen ersetzt hat. Test ist fehlgeschlagen, wenn der alte Name nicht ersetzt wurde, oder durch einen falschen Namen ersetzt wurde.

Vorbedingung

Der Server muss online sein und die Webapplikation muss durch eine stabile Internetverbindung erreicht werden können.

Einzelschritte

1. Als Spieler dem Server beitreten.
2. Menü öffnen.
3. Namen ändern.
4. Überprüfe ob der neue Name übernommen wurde.

Beobachtungen / Log / Umgebung

Beobachte, ob der Spieler seinen Namen geändert hat.

Besonderheiten

Das Betreten des Servers und Öffnen des Menüs muss erfolgreich ablaufen.

Abhängigkeiten

Von Testfall <T100> abhängig.

3.3.9 Testfall <T900> - Die richtige Interaktion wird bei Tasten-/Mausklick ausgeführt

Ziel

Überprüfung, ob die gewünschte Aktion bei der Interaktion mit einem Objekt ausgeführt wird.

Objekte/Methoden/Funktionen

<F80> beschreibt die Interaktion mit Objekten.

Pass/Fail Kriterien

Überprüfung der Ausgabe durch Testperson. Test ist erfolgreich, wenn die gewünschte Aktion, bei der Interaktion ausgeführt wird. Test ist fehlgeschlagen, wenn die falsche Aktion, oder gar keine Aktion ausgeführt wurde.

Vorbedingung

Der Server muss online sein und die Webapplikation muss durch eine stabile Internetverbindung erreicht werden können.

Einzelschritte

1. Als Spieler dem Server beitreten.
2. Spieler zu dem zu testenden Objekt bewegen.
3. Vor dem Objekt die Interaktionstaste drücken.
4. Überprüfe ob die richtige Aktion ausgeführt wurde.

Beobachtungen / Log / Umgebung

Beobachte, ob die richtige Aktion ausgeführt wird.

Besonderheiten

Das Betreten des Servers und die Bewegung muss erfolgreich ablaufen.

Abhängigkeiten

Von Testfall <T100>, <T200> und T<300> abhängig.