

Testprotokoll zum Projekt-Programm Schiffe-Versenken

Von Recep Karakoc und David Leinert.

Hauptmenü	
Eingabe ohne Inhalt soll Fehlermeldung anzeigen.	bestanden
Eingabe der 1 soll in den Spielmodus wechseln und diesen anzeigen.	bestanden
Eingabe der 2 soll in den Testmodus wechseln und diesen anzeigen.	bestanden
Eingabe der 3 oder q oder Q soll das Programm beenden.	bestanden
Veränderte Fenstergröße soll nach allen Eingaben wieder zur Grundeinstellung zurück.	bestanden
Spielmodus Menü	
Eingabe ohne Inhalt soll Fehlermeldung anzeigen.	bestanden
Eingabe eines Zeichens welches nicht 3, q oder Q ist soll Fehlermeldung anzeigen.	bestanden
Koordinateneingabe mit einer 0 an zweiter Stelle soll Fehlermeldung anzeigen.	bestanden
Koordinateneingabe mit einer 11 an zweiter+dritter Stelle soll Fehlermeldung anzeigen.	bestanden
Eingabe einer schon getroffenen Zelle soll Fehlermeldung anzeigen.	bestanden
Veränderte Fenstergröße soll nach allen Eingaben wieder zur Grundeinstellung zurück.	bestanden
Testmodus Menü	
Eingabe ohne Inhalt - soll Fehlermeldung anzeigen.	bestanden
Eingabe eines Zeichens welches nicht 3, q oder Q ist soll Fehlermeldung anzeigen.	bestanden
Koordinateneingabe mit einer 0 an zweiter Stelle soll Fehlermeldung anzeigen.	bestanden
Koordinateneingabe mit einer 11 an zweiter+dritter Stelle soll Fehlermeldung anzeigen.	bestanden
Eingabe einer schon getroffenen Zelle soll Fehlermeldung anzeigen.	bestanden
Veränderte Fenstergröße soll nach allen Eingaben wieder zur Grundeinstellung zurück.	bestanden