

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien**1 Teilnehmer/in des Teams:**

Name: Ammann, Nagendran, Ranganathan	Vorname: Oliver, Senthil, Athavan
--------------------------------------	-----------------------------------

Abgabedatum : 31.01.2023	Klasse: BI19b	Team: SN, OA, AR
--------------------------	---------------	------------------

2 Testbeschreibung**2.1 Ziel des Tests**

Die Funktionalität einzelner Szenarien sollen für das Spiel «Einwanderer» sichergestellt werden.

2.2 Art des Tests

Blackbox-Test!

2.3 Verwendete Hilfsmittel

Greenfoot, Java, Git

2.4 Anforderung an das Testobjekt

Szenario laden

2.5 Testvorgaben

Keine vorhanden

2.6 Abbruchkriterien

Bei Absturz oder hängen des Spiels

2.7 Weiteres

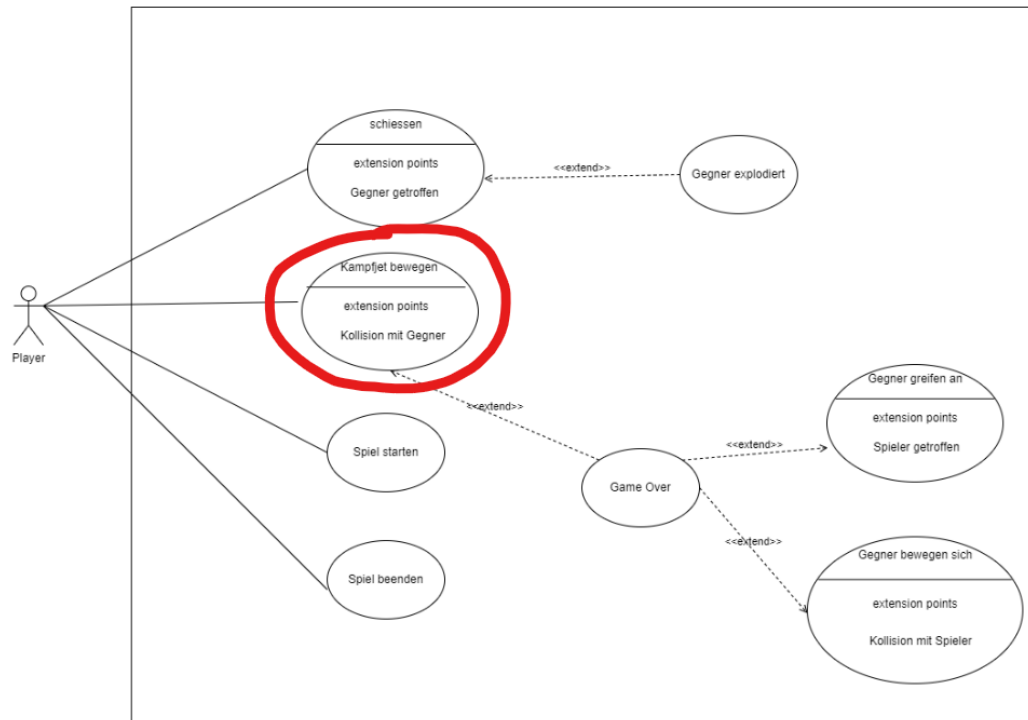
-

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

3 Testprotokoll - Testvalidierung

Projektname	<i>Einwanderer</i>
Version (<i>getestetes Programm</i>)	<i>V1.0</i>
Projekt-Code (<i>Dateien</i>)	<i>tbd</i>
Fachlicher Ansprechpartner (<i>Namen der Lehrperson</i>)	<i>KEL</i>
Autor des Testprotokolls	<i>OA, SN, AR</i>
Testdatum	31.01.2023
Name Tester	Julian Schmid

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien



Use-Case		Testfall			
UC „Kampfjet bewegen“:		Test-Case “Kampfjet bewegen “:			
Akteure: Player Precondition: Steuerung mittels Pfeil- und WASD-Tasten Ereignis: Kampfjet bewegt sich in die Richtung der gedrückten Taste		Trace 01: Kampfjet befindet sich am linken Rand.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Kampfjet bewegen (links)	Pfeiltaste links oder “A” gedrückt halten	Kampfjet kann nicht weiterfliegen.	Kampfjet kann nicht weiterfliegen.	OK

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

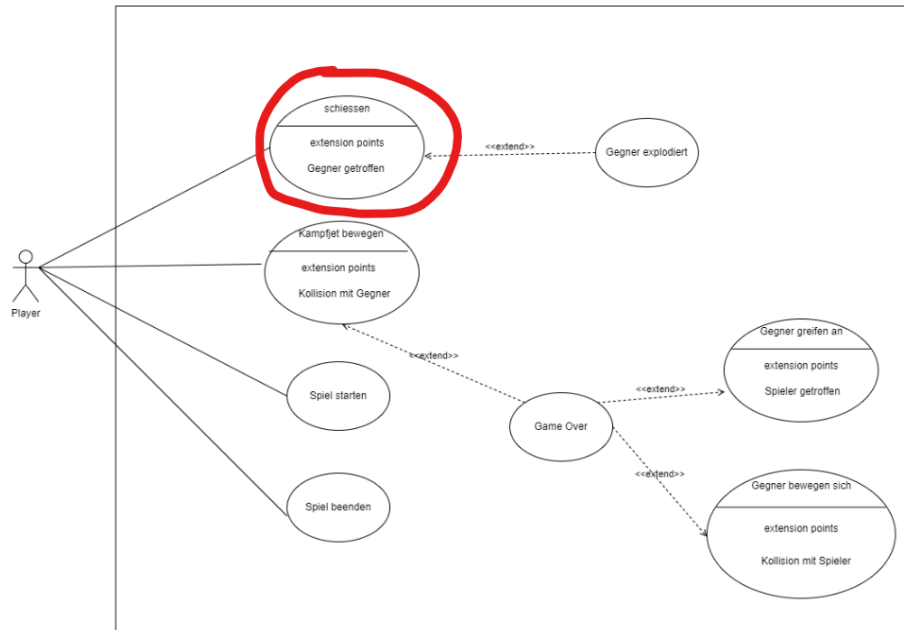
2	Kampfjet bewegen (rechts)	Pfeiltaste rechts oder "D" gedrückt halten	Kampfjet fliegt nach rechts	Kampfjet fliegt nach rechts	(OK)
3	Kampfjet bewegen (oben)	Pfeiltaste oben oder "W" gedrückt halten	Kampfjet fliegt nach oben/vorne	Kampfjet fliegt nach oben/vorne	NOK
4	Kampfjet bewegen (unten)	Pfeiltaste unten oder "S" gedrückt halten	Kampfjet fliegt nach unten/hinten	Kampfjet fliegt nach unten/hinten	NOK
Postcondition: Kampfjet kann sich erfolgreich in der Welt bewegen.		Postcondition: Der Kampfjet konnte sich erfolgreich in der Welt bewegen und den Schüssen/Gegner ausweichen.			

Use-Case		Testfall			
UC „Kampfjet bewegen“:		Test-Case „Kampfjet bewegen“: Der Kampfjet lässt sich steuern			
Akteure: Player Precondition: Steuerung mittels Pfeil- und WASD-Tasten Ereignis: Kampfjet bewegt sich in die Richtung der gedrückten Taste		Trace 02: Kampfjet befindet sich am rechten Rand.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Kampfjet bewegen (links)	Pfeiltaste links oder "A" gedrückt halten	Kampfjet fliegt nach links	Kampfjet fliegt nach links	(OK)
2	Kampfjet bewegen (rechts)	Pfeiltaste rechts oder "D" gedrückt halten	Kampfjet kann sich nicht weiter bewegen.	Kampfjet kann sich nicht weiter bewegen.	(OK)
3	Kampfjet bewegen (oben)	Pfeiltaste oben oder "W" gedrückt halten	Kampfjet fliegt nach oben/vorne	Kampfjet fliegt nach oben/vorne	NOK
4	Kampfjet bewegen (unten)	Pfeiltaste unten oder "S" gedrückt halten	Kampfjet fliegt nach unten/hinten	Kampfjet fliegt nach unten/hinten	NOK
Postcondition: Kampfjet kann sich erfolgreich in der Welt bewegen.		Postcondition: Der Kampfjet konnte sich erfolgreich in der Welt bewegen und den Schüssen/Gegner ausweichen.			

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

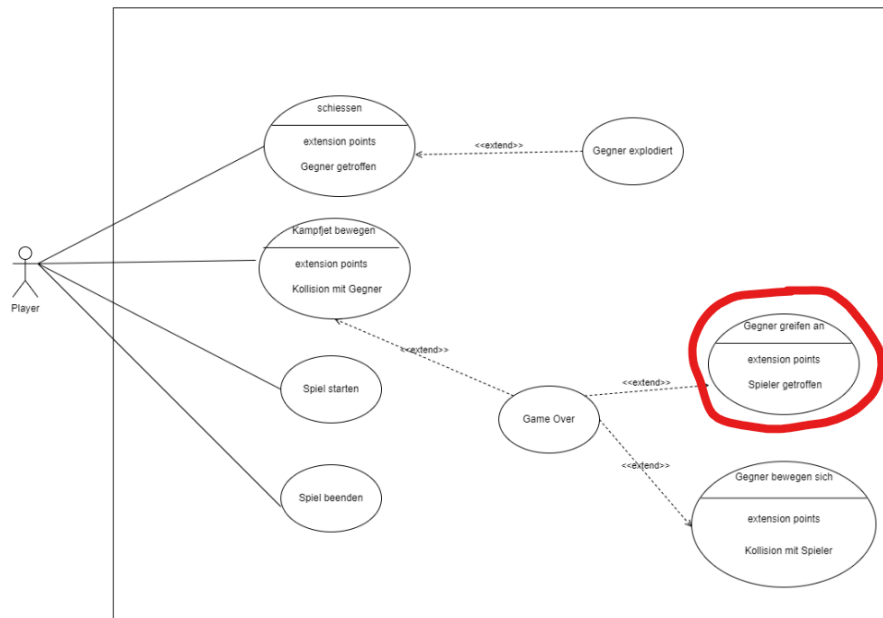
Use-Case		Testfall			
UC „Kampfjet bewegen“:		Test-Case “Kampfjet bewegen“:			
Akteure: Player Precondition: Steuerung mittels Pfeil- und WASD-Tasten Ereignis: Kampfjet bewegt sich in die Richtung der gedrückten Taste		Trace 03: Kampfjet hat eine Kollision mit einem gegnerischen UFO.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Kampfjet bewegen (links)	Pfeiltaste links oder “A” gedrückt halten	Kollision --> Game Over	Kollision --> Game Over	(OK)
2	Kampfjet bewegen (rechts)	Pfeiltaste rechts oder “D” gedrückt halten	Kollision --> Game Over	Kollision --> Game Over	(OK)
3	Kampfjet bewegen (oben)	Pfeiltaste oben oder “W” gedrückt halten	Kollision --> Game Over	Kollision --> Game Over	NOK
4	Kampfjet bewegen (unten)	Pfeiltaste unten oder “S” gedrückt halten	Kollision --> Game Over	Kollision --> Game Over	NOK
5	Kollision mit Gegner	Kampfjet gegen ein UFO steuern	Kollision --> Game Over	Kollision --> Game Over	NOK
Postcondition: Kampfjet kann sich erfolgreich in der Welt bewegen.		Postcondition: Der Kampfjet konnte sich erfolgreich in der Welt bewegen und den Schüssen/Gegner ausweichen.			

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien



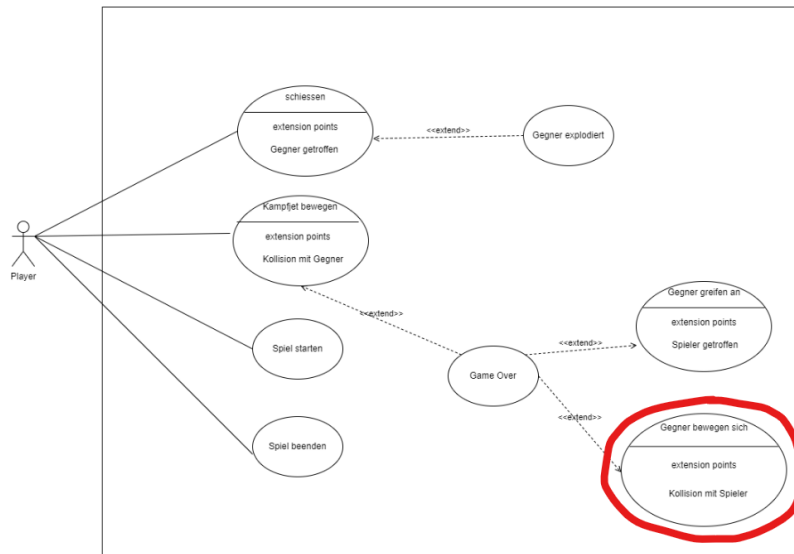
Use-Case		Testfall			
UC „schieszen“:		Test-Case “schieszen“:			
Akteure: Player Precondition: Player schießt mittels der Leertaste einen Schuss ab Ereignis: Der Kampfjet versucht die Gegner abzuschieszen und zu treffen		Trace 04: Kampfjet verfehlt das Ziel.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	schieszen	Leertaste gedrückt halten	Kampfjet schießt UFO ab --> ein UFO weniger	Kampfjet schießt UFO ab --> ein UFO weniger	OK
Postcondition: Kampfjet hat einen UFO getroffen.		Postcondition: Der Kampfjet konnte einen Gegner eliminieren und auslöschen.			

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien



Use-Case		Testfall			
UC „Gegner greift an“:		Test-Case “Gegner greift an“:			
Akteure: GF-Engine Precondition: Kampfjet versucht den gegnerischen Schüssen auszuweichen. Ereignis: Die Gegner schiessen den Kampfjet ab		Trace 05: Spieler verfehlt das Ziel			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Gegner greifen an	Gegner schiessen den Kampfjet ab	Kampfjet wird getroffen --> ein Leben weniger	Kampfjet wird getroffen --> ein Leben weniger	OK
Postcondition: Kampfjet wurde von dem Gegner getroffen		Postcondition: Der Kampfjet wurde von einem UFO getroffen und das Spiel ist zu ende.			

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien



Use-Case		Testfall			
UC „Gegner greift an“:		Test-Case “Gegner bewegt sich“:			
Akteure: GF -Engine Precondition: Der Kampfjet versucht eine Kollision mit den Gegnern zu verhindern. Ereignis: Die Gegner bewegen sich synchron (links, rechts, unten, oben)		Trace 06: Kollision mit Spieler (Kampfjet)			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Gegner bewegen sich	Gegner hat eine Kollision mit Spieler	Kollision → Game Over	Kollision → Game Over	OK
Postcondition: Kollision zwischen Kampfjet und Gegner		Postcondition: Es kam zu einer Kollision mit dem Kampfjet und dem Gegner → Game Over.			

LB2 Meilenstein B2 Teamaufgabe 2 / Meilenstein C2 Einzelaufgabe 4

Review des Testbeschriebs durch den Tester: Julian Schmid

(Tester beurteilt Testbeschreibung nach erfolgter Ausführung.

Fehler in der Beschreibung?

Fehler im Protokoll?)

4 Sign-Off

Mängelliste:

(Alle nicht mit OK markierten Testfälle hier auflisten und etwaige Beobachtungen und/oder Bemerkungen notieren, damit der Entwickler Anhaltspunkte zur Verbesserung erhält.)

- Test-Case 01,02,03 Trace 01,02,03: Nur Pfeiltasten, kann nicht vertikal fliegen.

Der Test

☐ wird **erfolgreich** abgenommen.

☒ wird eingeschränkt abgenommen (Mängel siehe oben).
Der Test wird **trotzdem als erfolgreich** abgenommen erklärt.

☐ wird **nicht** abgenommen (aufgetretene Mängel siehe oben)

Bis zum angegebenen Zeitpunkt werden alle oben beschriebenen Mängel beseitigt.

☒ Datum: NIE

Test ist beendet und wurde korrekt durchgeführt

Ja (x)

Nein ()

Unterschrift (Datum, Name Tester)

J.M.Schmid (31.01.23, Julian Schmid)

Ja (x)

Nein ()

Unterschrift (Datum, Name Autor)

Senthil.N (31.01.23, Senthil Nag.)

Validierung

Ja ()

Nein ()

Unterschrift (Datum, Name Experte)