

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

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

Abgabedatum :	Klasse: BI19b	Team:
---------------	---------------	-------

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

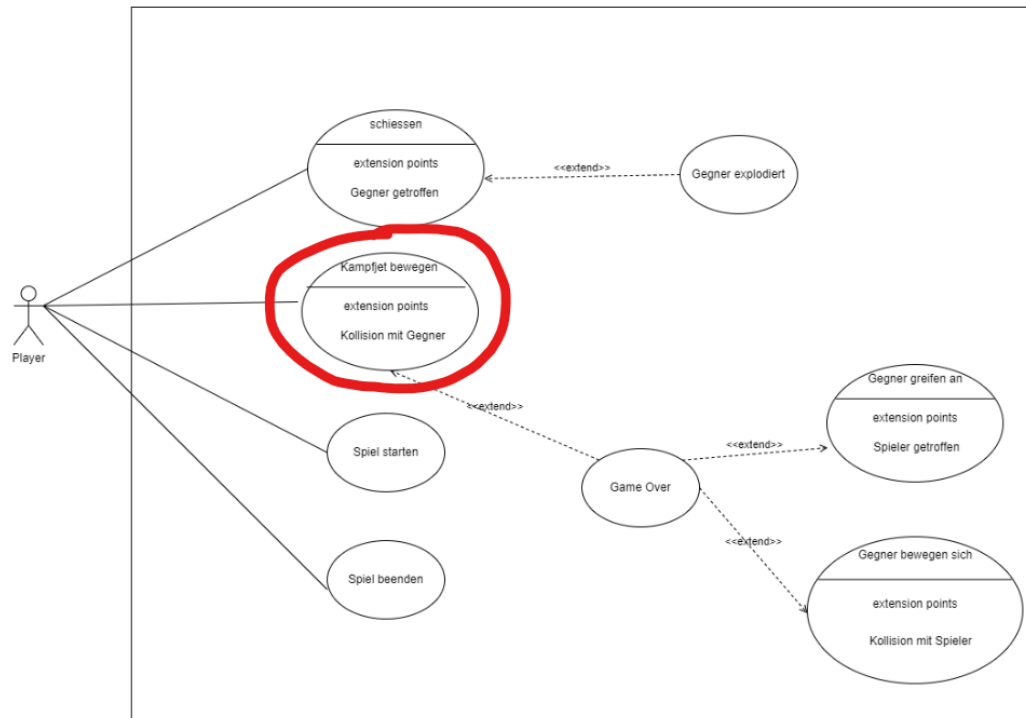
-

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	
Name Tester	

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 fliegt nach links		

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

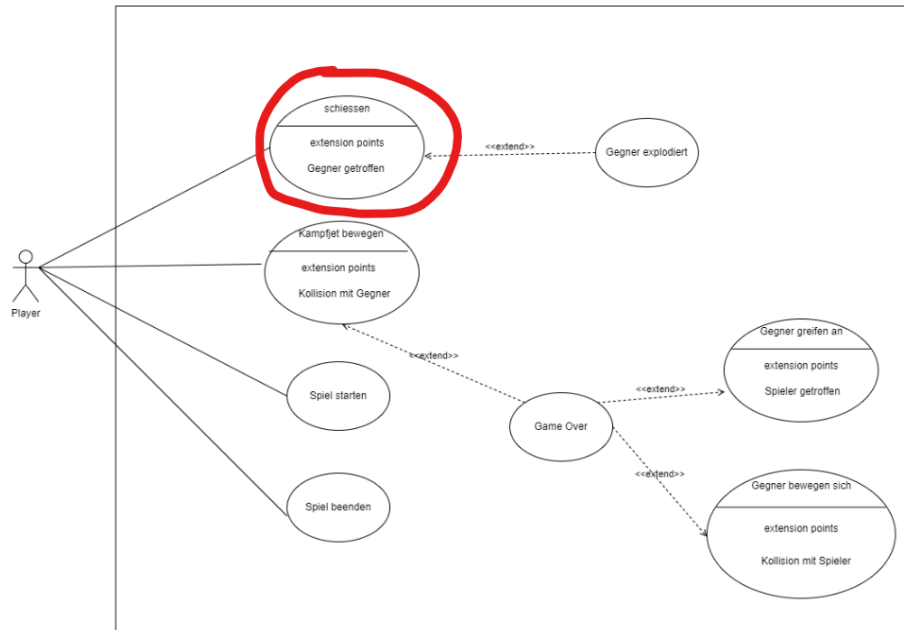
2	Kampfjet bewegen (rechts)	Pfeiltaste rechts oder "D" gedrückt halten	Kampfjet fliegt nach rechts		
3	Kampfjet bewegen (oben)	Pfeiltaste oben oder "W" gedrückt halten	Kampfjet fliegt nach oben/vorne		
4	Kampfjet bewegen (unten)	Pfeiltaste unten oder "S" gedrückt halten	Kampfjet fliegt nach unten/hinten		
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		
2	Kampfjet bewegen (rechts)	Pfeiltaste rechts oder "D" gedrückt halten	Kampfjet fliegt nach rechts		
3	Kampfjet bewegen (oben)	Pfeiltaste oben oder "W" gedrückt halten	Kampfjet fliegt nach oben/vorne		
4	Kampfjet bewegen (unten)	Pfeiltaste unten oder "S" gedrückt halten	Kampfjet fliegt nach unten/hinten		
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

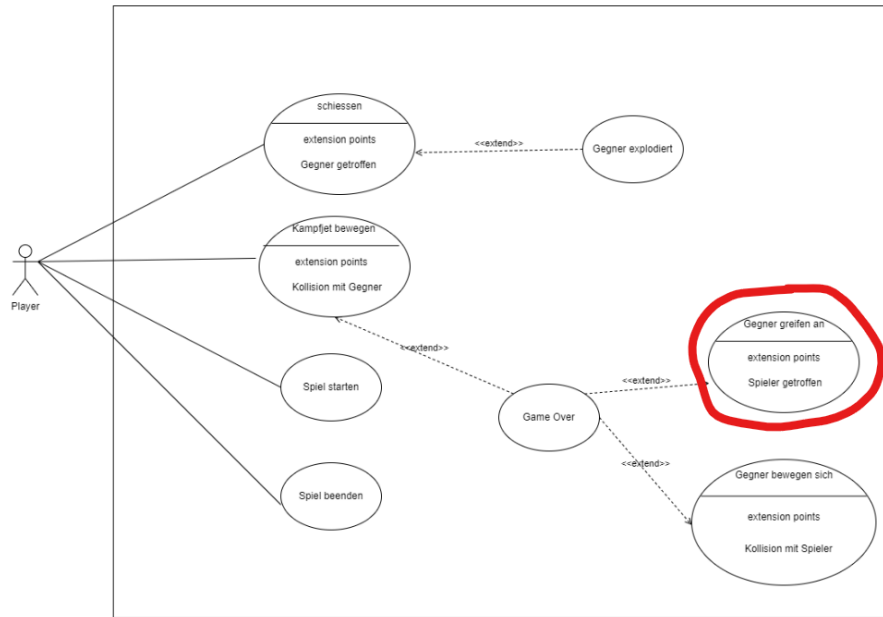
Use-Case		Testfall			
UC „Kampfjet bewegen“:		Test-Case “Kampfjet bewegen“:			
Akteure: Player Precondition: Steuerung mittels Pfeil- und WASD-Tasten Ereignis: Kampfjet bewegt sich in die Richtung der gedrückten Taste		Trace 03: Kampfjet hat eine Kollision mit einem gegnerischen UFO.			
#	Ablauf UC	Testaktivität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



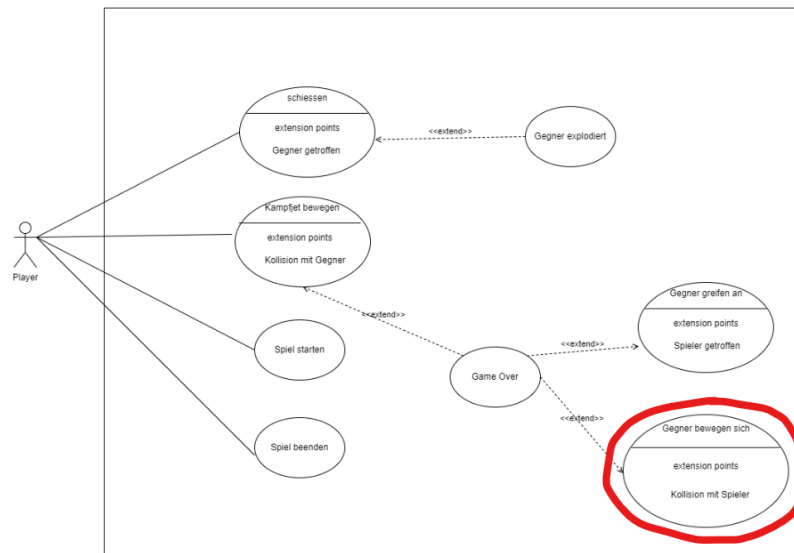
Use-Case		Testfall			
UC „schieszen“:		Test-Case “schieszen“:			
Akteure: Player Precondition: Player schiesst mittels der Leertaste einen Schuss ab Ereignis: Der Kampfjet versucht die Gegner abzuschiesen und zu treffen		Trace 04: Kampfjet verfehlt das Ziel.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	schieszen	Leertaste gedrückt halten	Kampfjet schiesst UFO ab --> ein UFO weniger		
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 (Kampfjet) wird getroffen			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Gegner greifen an	Gegner schiessen den Kampfjet ab	Kampfjet wird getroffen --> Game Over		
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		
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:

*(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 _ Trace _:

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:

Test ist beendet und wurde korrekt durchgeführt

Ja ☐

Nein ☐

Unterschrift (Datum, Name *Tester*)

Ja ☐

Nein ☐

Unterschrift (Datum, Name *Autor*)

Validierung

Ja ☐

Nein ☐

Unterschrift (Datum, Name *Experte*)