

Testfälle zum Testen (Spielvorbereitungsphase)

Whitebox-Test vom Server ist selbständig durchzuführen

Testfälle für Blackbox-Test Multiplayer-Quiz

Generelles:

Zum Testen des Servers wird der Referenz-Client benötigt. Diesen kann man sich vom Moodle-Kurs herunterladen. Referenz-Client und Server sind auf verschiedenen Rechnern zu starten.

Zu testen sind folgende Testfälle:

Login

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis
Server mit korrekten Parametern starten	Server startet	
Server wird ein 2. Mal am gleichen Port gestartet	2. Server bricht mit Fehlermeldung ab	
Server wird ein 2. Mal an an einem anderen Port gestartet	2. Server bricht mit Fehlermeldung ab	
Server mit falschen oder fehlenden Parametern starten	Fehlermeldung vom Server und Abbruch. Bei fehlenden Parametern können Default-werte genommen werden.	
Erster Spieler meldet sich an	Verbindungsaufbau zum Server klappt. GUI wird dargestellt. Spielerliste wird angezeigt mit einem Spieler. Es werden alle verfügbaren Fragekataloge angezeigt.	
Weitere Spieler melden sich an (#2-4)	Spielerliste wird bei allen Clienten aktualisiert. Bei allen Clients werden alle verfügbaren Fragekataloge angezeigt	
5. Client startet	Abweisen des Login und Fehlermeldung	
Client meldet sich mit schon vorhandenem Namen an	Abweisen des Login und Fehlermeldung	
Zwei Spieler melden sich zeitgleich an, wenn schon 1 oder 2 Clienten angemeldet sind	Spielerliste wird bei allen Clienten aktualisiert.	
Zwei Spieler melden sich zeitgleich an. Vorher sind bereits 3 Spieler angemeldet	Erster Spieler: Spielerliste wird bei allen Clienten aktualisiert. Spielerliste wird angezeigt in der Reihenfolge der Anmeldung. Zweiter Spieler: Abweisen des Login und Fehlermeldung	
Ein Spieler versucht, sich ohne Name anzumelden.	Fehlermeldung und Abweisen des Login	
Der Spielleiter wählt einen Fragekatalog	Alle Clients sehen den ausgewählten Fragekatalog. Der Spielleiter kann den Startknopf drücken.	
Spielleiter ändert Katalogauswahl	Alle Clients sehen den ausgewählten Fragekatalog	
Der Spielleiter startet das Spiel, ohne dass ein weiterer Mitspieler	Spiel wird nicht gestartet Fehlermeldung	

angemeldet ist		
Spielleiter verlässt Spiel	➔ Sollten Sie definieren	
Client (nicht Spielleiter) meldet sich ab	Spielerliste wird bei allen Clienten aktualisiert. Spieler erscheint nicht mehr in der Liste	
Der Spielleiter startet das Spiel, nachdem sich mindestens ein weiterer Mitspieler angemeldet hat.	Spielfenster wird bei allen Clienten angezeigt. Das Spielfenster kann noch leer sein.	
Der Server wird beendet.	Meldung bei allen Clienten. Alle Clienten terminieren.	
Ein Spieler versucht, sich in dem Moment anzumelden, indem der Spielleiter das Spiel startet	Alternative 1: Spieler wird akzeptiert. Clientliste wird aktualisiert. Spiel startet mit neuem Spieler. Spielfenster kann noch leer sein. Alternative 2: Spiel startet ohne den Spieler. Clientliste bleibt unverändert. Spieler erhält Fehlermeldung, da Spiel schon gestartet ist.	
Mehr als ein Spieler sind angemeldet und der Spielleiter hat einen Katalog ausgewählt. Ein weiterer Spieler meldet sich an.	Neu angemeldeter Spieler sieht den ausgewählten Fragekatalog und alle angemeldeten Spieler.	