

# Testfälle zum Testen des Quiz (Spielphase)

---

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis
<b>Spielstart durch den Spielleiter</b>	Alle Clienten sehen die erste Frage. Timeout-Zeit wird angezeigt.	
Spieler beantwortet Frage innerhalb Frage-Timeout vollständig korrekt	Ergebnis wird angezeigt für 3 Sekunden. Es dürfen keine Antworten rot hinterlegt sein. Punktestand und Rang wird in allen Clienten aktualisiert. Die Spielerliste ist nach Rang absteigend sortiert. Nach 3 Sekunden erscheint die nächste Frage.	
Spieler beantwortet Frage innerhalb Frage-Timeout vollkommen falsch	Ergebnis wird angezeigt für 3 Sekunden. Alle Antworten sind rot hinterlegt. Punktestände und Rang bleiben bei allen Spielern gleich. Nach 3 Sekunden erscheint die nächste Frage.	
Spieler beantwortet Frage innerhalb Frage-Timeout teilweise richtig, teilweise falsch	Ergebnis wird angezeigt für 3 Sekunden. Falsch ausgewählte Antworten sind rot hinterlegt. Punktestände und Rang bleiben bei allen Spielern gleich. Nach 3 Sekunden erscheint die nächste Frage.	
Spieler beantwortet Frage nicht innerhalb Frage-Timeout	Ergebnis wird angezeigt für 3 Sekunden. Punktestände und Rang bleiben bei allen Spielern gleich. Meldung beim Spieler, dass Timeout abgelaufen war. Nach 3 Sekunden erscheint die nächste Frage.	
Neuer Spieler meldet sich an	Fehlermeldung. Client wird nicht akzeptiert.	
Client (nicht Spielleiter) meldet sich ab	Clientliste wird bei allen Spielern aktualisiert.	
Spielleiter meldet sich ab	➔ Zu definieren was hier	

	passiert.	
Client verlässt Spiel wenn nur 2 Spieler vorhanden sind	Server sendet Meldung an Clienten und beendet sich.	
Während bei einem Spieler das Ergebnis angezeigt wird (Fragewechsel) beantwortet ein anderer Spieler seine aktuelle Frage richtig	Punktstand und Rangliste muss auch während der Wartezeit auf die nächste Frage korrekt angezeigt werden.	
Ein Spieler beantwortet letzte Frage	Ergebnis wird angezeigt für 3 Sekunden. Punktstand und Rangliste wird bei allen Clienten aktualisiert. Spieler geht in den <b>Wartezustand</b> , bis alle anderen Spieler fertig sind. Während der Wartezeit auf das Spielende wird die Spielerliste mit aktueller Punktzahl und Rang aktualisiert.	
Nächster Spieler beantwortet letzte Frage	Ergebnis wird angezeigt für 3 Sekunden. Punktstand und Rangliste wird bei allen Clienten aktualisiert. Spieler geht in den <b>Wartezustand</b> , bis alle anderen Spieler fertig sind. Während der Wartezeit auf das Spielende wird die Spielerliste mit aktueller Punktzahl und Rang aktualisiert.	
Client (nicht Spielleiter) verlässt das Spiel während andere Spieler schon warten	Diese Aktion darf sich nicht auf das Ergebnis der anderen Spieler auswirken. Das Spiel muss ohne Probleme weiter beendet werden.	
Spielleiter verlässt das Spiel während andere Spieler schon warten	Reaktion, wie in Spielephase schon definiert	
Letzter Spieler beantwortet letzte Frage	Ergebnis wird angezeigt für 3 Sekunden. Punktstand und Rangliste wird bei allen Clienten aktualisiert. <b>Alle Spieler verlassen den Wartezustand und zeigen Ihren aktuellen Rang an.</b> Server beendet das Spiel. <b>Alle Ressourcen und Zombie-Prozessen müssen aufgeräumt sein.</b>	
Nach Serverende	Alle Ressourcen und Zombie-Prozesse sind aufgeräumt.	