



1 Statische Tests

In eurem Project-Board findet ihr mittlerweile die neue Spalte *Testen*. Schaut euch die Tasks darin an und überlegt, ob eure Software die jeweiligen Anforderungen erfüllt. Bei Bedarf könnt ihr auch dynamisch testen, um die jeweiligen Funktionalitäten zu überprüfen. Wenn die Anforderungen eines Tasks erfüllt sind, schiebt den Task in die Spalte *Fertig*.



2 Integrationstest

Wenn eure Software bereit für ein erstes Spiel ist, öffnet das Spiel in mehreren Browser-Fenstern und testet das Spiel lokal. Wenn möglich, behebt die Fehler, die ihr findet.



3 Systemtest

Nach den Integrationstests und wenn eure Software bereit für einen Systemtest ist, gebt einem Betreuer Bescheid. Dann wird eure Software auf den Server geladen und ihr könnt sie dort im Team testen. Wenn möglich, behebt die Fehler, die ihr findet.



4 Abnahmetest vorbereiten

Nach dem Studi-Café testen wir eure Software in der großen Runde. Ergänzt dafür die README-Datei in eurem Repository um folgende Angaben:

- ☐ Name des Spiels
- ☐ Spieleranzahl (min & max)
- ☐ geschätzte Spielzeit
- ☐ Regeln (in Kurzform möglich)
- ☐ Testszenario

Das Testszenario ist ein möglichst detaillierter Ablauf einer Spielrunde, der die jeweiligen Eingaben und die erwarteten Ausgaben enthält. Mit diesem Ablaufplan sollen auch Personen, die noch nie mit eurer Software gearbeitet haben, einen vollständigen Testdurchlauf durchführen können.