

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

| | |
|--------------------|--------------------|
| Name: Schürmann | Vorname: Sirius |
|--------------------|--------------------|

| | | |
|-----------------------------|------------------|-----------------|
| Abgabedatum : 10.01.2022 | Klasse: BI19a | Team: Sirdan |
|-----------------------------|------------------|-----------------|

2 Testbeschreibung**2.1 Ziel des Tests**

Die Funktionalität in den getesteten Bereichen soll mit den Testfällen gewährleistet und beurteilt werden.

2.2 Art des Tests

Blackbox-Test.

2.3 Verwendete Hilfsmittel

Laptop, Greenfoot, Internet.

2.4 Anforderung an das Testobjekt

Levelauswahl, eingeschränkter Bewegungsraum

2.5 Testvorgaben

Motivation.

2.6 Abbruchkriterien

Fehlermeldungen in der Konsole, Absturz des Programms, fehlerhafte Ausführung.

2.7 Weiteres

-

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

3 Testprotokoll - Testvalidierung

| | |
|--|-----------------------------------|
| Projektname | <i>Coincatcher</i> |
| Version (getestetes Programm) | <i>V1.0</i> |
| Projekt-Code (Dateien) | <i>Coincatcher Programmordner</i> |
| Fachlicher Ansprechpartner (Namen der Lehrperson) | <i>Michael Kellenberger</i> |
| Autor des Testprotokolls | <i>Sirius Schürmann</i> |
| Testdatum | |
| Name Tester | Sirius Schürmann |

| | | | | | |
|---|------------------|---|---|-------------------------------|-----------|
| Use-Case | | Testfall | | | |
| UC „Level auswählen“: | | Test-Case „Level auswählen“: | | | |
| Akteure: Player Precondition: Spiel gestartet Ereignis: Level wählen | | Trace 1: | | | |
| # | Ablauf UC | Testaktivität (Input) | Erw. Resultat System/Benutzer | Tatsächliches Resultat | OK |
| 1 | Spiel starten | Start drücken | Spiel wird gestartet | | |
| 2 | Level auswählen | Level auswählen | Level auswählen möglich | | |
| 3 | Level laden | Level laden | Ausgewähltes Level wird erfolgreich geladen | | |
| Postcondition: Level wird ausgewählt und gestartet. | | Postcondition: Level wird ausgewählt und gestartet. | | | |

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

| Use-Case | | Testfall | | | |
|---|-------------------------|---|---|------------------------|----|
| UC „Alle Coins einsammeln“: | | Test-Case “Alle Coins einsammeln“: | | | |
| Akteure: Player, Character, Coin, Counter Precondition: Spiel gestartet, nicht getötet werden Ereignis: Coins einsammeln | | Trace 2: | | | |
| # | Ablauf UC | Testaktivität (Input) | Erw. Resultat System/Benutzer | Tatsächliches Resultat | OK |
| 1 | Coins einsammeln | Coins einsammeln | Die Coin wird eingesammelt und der Counter wird hochgezählt | | |
| 2 | Alle Coins eingesammelt | Alle Coins einsammeln | Das Spiel wird beendet | | |
| Postcondition: Alle Coins wurden vom Character eingesammelt und das Spiel beendet sich. | | Postcondition: Alle Coins wurden vom Character eingesammelt und das Spiel beendet sich. | | | |

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

| Use-Case | | Testfall | | | |
|--|-------------------|--|-------------------------------|------------------------|----|
| UC „Spieler bewegen“: | | Test-Case “Spieler bewegen“: | | | |
| Akteure: Player, Character Precondition: Keyboard vorhanden, WASD (Bewegungstasten) drücken Ereignis: Character bewegen | | Trace 3: | | | |
| # | Ablauf UC | Testaktivität (Input) | Erw. Resultat System/Benutzer | Tatsächliches Resultat | OK |
| 1 | Character steuern | WASD (Bewegungstasten) drücken | Der Character wird bewegt | | |
| Postcondition: Character wird gesteuert. | | Postcondition: Character wird gesteuert. | | | |

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

| Use-Case | | Testfall | | | |
|---|------------------------------|--|--|------------------------|----|
| UC „Path-following“: | | Test-Case “Character bewegt sich nur erlaubten Bewegungsbereich“: | | | |
| Akteure: Player, Character, Enemy Precondition: Spiel gestartet, Map vorhanden Ereignis: Bewegungsbeschränkung | | Trace 4: | | | |
| # | Ablauf UC | Testaktivität (Input) | Erw. Resultat System/Benutzer | Tatsächliches Resultat | OK |
| 1 | Character bewegen | WASD (Bewegungstasten) drücken | Der Character wird bewegt | | |
| 2 | Begehbaren Bereich verlassen | Character berührt den Rand des begehbaren Bereichs/Weg | Der Character kann den Bereich nicht verlassen | | |
| Postcondition: Der Chracter kann sich nicht aus den bestimmten Wegbereichen bewegen. | | Postcondition: Der Chracter kann sich nicht aus den bestimmten Wegbereichen bewegen. | | | |

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

| Use-Case | | Testfall | | | |
|--|------------------|---|---|------------------------|----|
| UC „Simulation starten“: | | Test-Case “Simulation starten“: | | | |
| Akteure: Player Precondition: Programm vorhanden Ereignis: Programm starten | | Trace 5: | | | |
| # | Ablauf UC | Testaktivität (Input) | Erw. Resultat System/Benutzer | Tatsächliches Resultat | OK |
| 1 | Programm öffnen | Programm öffnen | Programm wird geöffnet und geladen | | |
| 2 | Programm starten | Programm starten | Programm wird gestartet, Levelauswahl erscheint | | |
| Postcondition: Programm wird gestartet, Levelauswahl erscheint. | | Postcondition: Programm wird gestartet, Levelauswahl erscheint. | | | |

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

| Use-Case | | Testfall | | | |
|---|---|--|-------------------------------|------------------------|----|
| UC „Spiel beenden“: | | Test-Case “Spiel beenden“: | | | |
| Akteure: Player Precondition: Spiel gestartet Ereignis: Programm beenden | | Trace 6: | | | |
| # | Ablauf UC | Testaktivität (Input) | Erw. Resultat System/Benutzer | Tatsächliches Resultat | OK |
| 1 | Alle Coins einsammeln oder Beend-Knopf drücken | Alle Coins einsammeln oder Beend-Knopf drücken | Programm wird resettet | | |
| Postcondition: Programm wird resettet. | | Postcondition: Programm wird resettet. | | | |

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*)**