

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

Name: Mohamed	Vorname: Adan
------------------	------------------

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>Adan Mohamed</i>
Testdatum	
Name Tester	Adan Mohamed

Use-Case		Testfall			
UC „Level auswählen“:		Test-Case „Level auswählen“:			
Akteure: Spieler 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	Spiel kann gestartet werden	
2	Level auswählen	Level auswählen	Level auswählen möglich	Ja es ist möglich	
3	Level laden	Level laden	Ausgewähltes Level wird erfolgreich geladen	Ja mit dem Maus Kann man auswählen	
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 Muenzen einsammeln“:			
Akteure: Spieler, Charakter, Muenzen, Zaehler Precondition: Spiel gestartet, nicht getötet werden Ereignis: Muenzen einsammeln		Trace 2:			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Muenzen einsammeln	Muenzen einsammeln	Die Muenze wird eingesammelt und der Zaehler wird hochgezählt	Ja das wird Untern im Spiel angezeigt.	
2	Alle Muenzen eingesammelt	Alle Muenzen einsammeln	Das Spiel wird beendet	Ja Sobad alle Muenzen eingesamelt ist	
Postcondition: Alle Muenzen wurden vom Charakter eingesammelt und das Spiel beendet sich.		Postcondition: Alle Muenzen wurden vom Charakter eingesammelt und das Spiel beendet sich.			

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

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

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		Testfall			
UC „Path-following“:		Test-Case “Charakter bewegt sich nur erlaubten Bewegungsbereich“:			
Akteure: Spieler, Charakter, Gegner Precondition: Spiel gestartet, Map vorhanden Ereignis: Bewegungsbeschränkung		Trace 4:			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Charakter bewegen	Pfeile (Bewegungstasten) drücken	Der Charakter wird bewegt	Ja kann es bewegt werden	
2	Begehbaren Bereich verlassen	Charakter berührt den Rand des begehbaren Bereichs/Weg	Der Charakter kann den Bereich nicht verlassen	Ja wird blockiert und gestoppt	
Postcondition: Der Chrakter kann sich nicht aus den bestimmten Wegbereichen bewegen.		Postcondition: Der Chrakter kann sich nicht aus den bestimmten Wegbereichen bewegen.			

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		Testfall			
UC „Simulation starten“:		Test-Case “Simulation starten“:			
Akteure: Spieler 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	Ja das tut das Programm	
2	Programm starten	Programm starten	Programm wird gestartet, Levelauswahl erscheint	Ja bei Start wird Level Auswahl gefragt.	
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: Spieler Precondition: Spiel gestartet Ereignis: Programm beenden		Trace 6:			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Alle Muenzen einsammeln oder Beend-Knopf drücken	Alle Muenzen einsammeln oder Beend-Knopf drücken	Programm wird resettet	Ja es kann Beendet oder neue gestartet werden.	
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: 31.01.2023

Test ist beendet und wurde korrekt durchgeführt

Ja (x)

Nein ()

Unterschrift (31.01.2023, Abraham))

Ja (x)

Nein ()

Unterschrift (30.01.2023, Adan)

Validierung

Ja ()

Nein ()

Unterschrift (Datum, Name *Experte*)