

**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**

Zuverlässigkeit

**2.6 Abbruchkriterien**

Fehlermeldungen in der Konsole, Absturz des Programms, fehlerhafte Ausführung

**2.7 Weiteres**

-

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

## 3 Testprotokoll - Testvalidierung

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

<b>Use-Case</b>		<b>Testfall</b>			
<b>UC „Level auswählen“:</b>		<b>Test-Case „Level auswählen“:</b>			
<b>Akteure:</b> Simulationstester, Level1Button, Level2Button <b>Precondition:</b> Spiel gestartet <b>Ereignis:</b> Level wählen		<b>Trace 1: Level auswählen</b>			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Spiel starten	Start drücken	Spiel wird gestartet		
2	Level auswählen	Level 1 oder Level 2 wählen	Level auswählen möglich		
3	Level laden	Level laden	Ausgewähltes Level wird erfolgreich geladen		
<b>Postcondition:</b> Level wird ausgewählt und gestartet.		<b>Postcondition:</b> Level wird ausgewählt und gestartet.			

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		Testfall			
UC „Spieler bewegen“:		Test-Case “Spieler bewegen“:			
<b>Akteure:</b> Simulationstester, Character, Level1Button, Level2Button <b>Precondition:</b> Keyboard vorhanden, WASD (Bewegungstasten) drücken <b>Ereignis:</b> Character bewegen		Trace 2: Spieler bewegen			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Character steuern	WASD (Bewegungstasten) drücken	Der Character wird bewegt		
<b>Postcondition:</b> Character wird gesteuert.		<b>Postcondition:</b> Character wird gesteuert.			

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		Testfall			
<b>UC „Path-following“:</b>		<b>Test-Case „Player bewegen nur auf dem Pfad möglich“:</b>			
<b>Akteure:</b> Simulationstester, Player, Enemy, Level1Button, Level2Button <b>Precondition:</b> Spiel gestartet, Level gewählt <b>Ereignis:</b> Verlassen des Wegbereichs nicht möglich		Trace 3: Player bewegen nur auf dem Pfad möglich			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Character bewegen	WASD (Bewegungstasten) drücken	Der Player wird bewegt		
2	Path Rand berühren	Player berührt den Rand des begehbaren Bereichs/Weg	Der Player kann den Bereich nicht verlassen		
<b>Postcondition:</b> Der Player kann sich nicht aus dem definierten Wegbereich bewegen.		<b>Postcondition:</b> Der Player kann sich nicht aus dem definierten Wegbereich bewegen.			

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		Testfall			
<b>UC „Alle Coins einsammeln“:</b>		<b>Test-Case “Alle Coins einsammeln“:</b>			
<b>Akteure:</b> Simulationstester, Player, Coin, Counter, VictoryScreen, Level1Button, Level2Button <b>Precondition:</b> Spiel gestartet, nicht sterben <b>Ereignis:</b> Coins einsammeln		Trace 4: Alle Coins einsammeln			
#	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 einsammeln	Victory Screen erscheint und das Spiel wird beendet		
<b>Postcondition:</b> Alle Coins wurden vom Character eingesammelt und das Spiel beendet sich.		<b>Postcondition:</b> Alle Coins wurden vom Character eingesammelt und das Spiel beendet sich.			

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		Testfall			
UC „Simulation starten“:		Test-Case “Powerup einsammeln“:			
<b>Akteure:</b> Simulationstester, Player, Powerup, Level1Button, Level2Button <b>Precondition:</b> Powerup vorhanden <b>Ereignis:</b> Powerup einsammelbar, Player wird für eine gewisse Zeit schneller		Trace 5: Powerup einsammeln			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Powerup einsammeln	Powerup einsammeln	Player wird für eine gewisse Zeit schneller		
<b>Postcondition:</b> Programm wird gestartet, Levelauswahl erscheint.		<b>Postcondition:</b> Programm wird gestartet, Levelauswahl erscheint.			

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		Testfall			
<b>UC „Spiel beenden“:</b>		<b>Test-Case “Game Over “:</b>			
<b>Akteure:</b> Simulationstester, Player, Enemy, Level1Button, Level2Button <b>Precondition:</b> Spiel gestartet <b>Ereignis:</b> Programm wird mit einem Game Over Screen beendet und der Player wird entfernt		<b>Trace 6:</b> Game Over			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Player wird getötet	Player wird getötet	Player wird entfernt und das Spiel beendet sich mit einem Game Over Screen		
<b>Postcondition:</b> Programm muss neugestartet werden		<b>Postcondition:</b> Programm muss neugestartet werden			

## 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*)**