

**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

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

<b>Use-Case</b>		<b>Testfall</b>			
<b>UC „Level auswählen“:</b>		<b>Test-Case „Level auswählen“:</b>			
<b>Akteure:</b> Spieler <b>Precondition:</b> Spiel gestartet <b>Ereignis:</b> Level wählen		<b>Trace 1:</b>			
<b>#</b>	<b>Ablauf UC</b>	<b>Testaktivität (Input)</b>	<b>Erw. Resultat System/Benutzer</b>	<b>Tatsächliches Resultat</b>	<b>OK</b>
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		
<b>Postcondition:</b> Level wird ausgewählt und gestartet.		<b>Postcondition:</b> Level wird ausgewählt und gestartet.			

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		Testfall			
UC „Alle Coins einsammeln“:		Test-Case “Alle Muenzen einsammeln“:			
<b>Akteure:</b> Spieler, Charakter, Muenzen, Zaehler <b>Precondition:</b> Spiel gestartet, nicht getötet werden <b>Ereignis:</b> 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		
2	Alle Muenzen eingesammelt	Alle Muenzen einsammeln	Das Spiel wird beendet		
<b>Postcondition:</b> Alle Muenzen wurden vom Charakter eingesammelt und das Spiel beendet sich.		<b>Postcondition:</b> 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“:			
<b>Akteure:</b> Spieler, Charakter <b>Precondition:</b> Tastatur vorhanden, WASD (Bewegungstasten) drücken <b>Ereignis:</b> Charakter bewegen		Trace 3:			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Charakter steuern	WASD (Bewegungstasten) drücken	Der Charakter wird bewegt		
<b>Postcondition:</b> Charakter wird gesteuert.		<b>Postcondition:</b> Charakter wird gesteuert.			

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

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

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		Testfall			
UC „Simulation starten“:		Test-Case “Simulation starten“:			
<b>Akteure:</b> Spieler <b>Precondition:</b> Programm vorhanden <b>Ereignis:</b> 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		
<b>Postcondition:</b> Programm wird gestartet, Levelauswahl erscheint.		<b>Postcondition:</b> Programm wird gestartet, Levelauswahl erscheint.			

## Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		Testfall			
UC „Spiel beenden“:		Test-Case “Spiel beenden“:			
<b>Akteure:</b> Spieler <b>Precondition:</b> Spiel gestartet <b>Ereignis:</b> 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		
<b>Postcondition:</b> Programm wird resettet.		<b>Postcondition:</b> 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*)**