# Teilnehmer/in des Teams:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name:  Schürmann | | Vorname:  Sirius | |
|  | | | |
| Abgabedatum :  10.01.2022 | Klasse:  BI19a | | Team:  Sirdan |

# Testbeschrieb

## Ziel des Tests

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

## Art des Tests

Blackbox-Test.

## Verwendete Hilfsmittel

Laptop, Greenfoot, Internet.

## Anforderung an das Testobjekt

Levelauswahl, eingeschränkter Bewegungsraum

## Testvorgaben

Zuverlässigkeit

## Abbruchkriterien

Fehlermeldungen in der Konsole, Absturz des Programms, fehlerhafte Ausführung

## Weiteres

-

# 

# Testprotokoll - Testvalidierung

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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC „Level auswählen “:** | | **Test-Case “Level auswählen“:** | | | |
| **Akteure:** Simulationstester, Level1Button, Level2Button **Precondition:** Spiel gestartet  **Ereignis:** Level wählen | | **Trace 1:** **Level auswählen** | | | |
| **#** | **Ablauf UC** | **Testaktivität (Input)** | **Erw. Resultat System/Benutzer** | **Tatsächliches Resultat** | **OK** |
| 1 | Spiel starten | Start drücken | Spiel wird gestartet | Das Spiel konnte erfolgreich gestartet werden | OK |
| 2 | Level auswählen | Level 1 oder Level 2 wählen | Level auswählen möglich | Die Auswahl zwischen Level 1 und 2 war erfolgreich und möglich | OK |
| 3 | Level laden | Level laden | Ausgewähltes Level wird erfolgreich geladen | Level wird geladen und die Objekte erscheinen | OK |
| **Postcondition:**  Level wird ausgewählt und gestartet. | | **Postcondition:**  Level wird ausgewählt und gestartet. | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC „Spieler bewegen“:** | | **Test-Case “Spieler bewegen“:** | | | |
| **Akteure:** Simulationstester, Character, Level1Button, Level2Button **Precondition:** Keyboard vorhanden, WASD (Bewegungstasten) drücken  **Ereignis:** 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 | Der Actor Player kann mit den Tasten WASD bewegt werden | OK |
| **Postcondition:**  Character wird gesteuert. | | **Postcondition:**  Character wird gesteuert. | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC „Path-following“:** | | **Test-Case “Player bewegen nur auf dem Pfad möglich“:** | | | |
| **Akteure:** Simulationstester, Player, Enemy, Level1Button, Level2Button **Precondition:** Spiel gestartet, Level gewählt  **Ereignis:** 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 | Der Actor Player kann mit den Tasten WASD bewegt werden | OK |
| 2 | Path Rand berühren | Player berührt den Rand des begehbaren Bereichs/Weg | Der Player kann den Bereich nicht verlassen | Der Actor Player kann den Weg nicht verlassen und wird geblockt, falls dies versucht wird | OK |
| **Postcondition:**  Der Player kann sich nicht aus dem definierten Wegbereich bewegen. | | **Postcondition:**  Der Player kann sich nicht aus dem definierten Wegbereich bewegen. | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC „Alle Coins einsammeln“:** | | **Test-Case “Alle Coins einsammeln“:** | | | |
| **Akteure:** Simulationstester, Player, Coin, Counter, VictoryScreen, Level1Button, Level2Button **Precondition:** Spiel gestartet, nicht sterben  **Ereignis:** Coins einsammeln | | **Trace 4: Alle Coins einsammeln** | | | |
| **#** | **Ablauf UC** | **Testaktivität (Input)** | **Erw. Resultat System/Benutzer** | **Tatsächliches Resultat** | **OK** |
| 1 | Coins einsammeln | Coins einsammeln | Die Coins werden eingesammelt und der Counter wird hochgezählt | Die Coins werden eingesammelt und der Counter wird jeweils mit 10 hochgezählt | OK |
| 2 | - | Alle Coins einsammeln | Victory Screen erscheint und das Spiel wird beendet | Der Victory Screen erscheint, wenn alle Coins eingesammelt wurden und das Spiel beendet sich | OK |
| **Postcondition:**  Alle Coins wurden vom Character eingesammelt und das Spiel beendet sich. | | **Postcondition:** Alle Coins wurden vom Character eingesammelt und das Spiel beendet sich. | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC „Simulation starten“:** | | **Test-Case “Powerup einsammeln“:** | | | |
| **Akteure:** Simulationstester, Player, Powerup, Level1Button, Level2Button **Precondition:** Powerup vorhanden  **Ereignis:** 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 | Wenn ein Powerup eingesammelt wird, wird der Spieler über kürzere Zeit schneller | OK |
| **Postcondition:**  Programm wird gestartet, Levelauswahl erscheint. | | **Postcondition:**  Programm wird gestartet, Levelauswahl erscheint. | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC „Spiel beenden“:** | | **Test-Case “Game Over “:** | | | |
| **Akteure:** Simulationstester, Player, Enemy, Level1Button, Level2Button **Precondition:** Spiel gestartet  **Ereignis:** Programm wird mit einem Game Over Screen beendet und der Player wird entfernt | | **Trace 6:** 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 | Actor Player wird entfernt und das Spiel wird beendet. Der Game Over Screen erscheint anschliessend. | OK |
| **Postcondition:**  Programm muss neugestartet werden | | **Postcondition:**  Programm muss neugestartet werden | | | |

| **Review des Testbeschriebs durch den Tester**:  Die Tests waren für die Durchführung verständlich und nachvollziehbar beschrieben. Alle Tests konnten mit erfolgreich gekennzeichnet werden. |
| --- |

# 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**  (x) 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 (x) Nein ( ) Unterschrift (31.01.2023, Abrham Habtom***)***)**  **Ja (x) Nein ( ) Unterschrift (31.01.2023, Sirius Schürmann***)*  **Validierung**  **Ja () Nein ( ) Unterschrift (Datum, Name** *Experte***)** |