# Teilnehmer/in des Teams:

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

Motivation.

## Abbruchkriterien

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

## Weiteres

-

# 

# Testprotokoll - Testvalidierung

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektname** | *Coincatcher* |
| **Version** *(getestetes Programm)* | *V1.0* |
| **Projekt-Code** *(Dateien)* | *Coincatcher Programmordner* |
| **Fachlicher Ansprechpartner** *(Namen der Lehrperson)* | *Michael Kellenberger* |
| **Autor des Testprotokolls** | *Adan Mohamed* |
| **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. | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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. | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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. | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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. | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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. | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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. | | | |

| **Review des Testbeschriebs durch den Tester**:  *(Tester beurteilt Testbeschrieb nach erfolgter Ausführung.  Fehler in der Beschreibung?  Fehler im Protokoll?)* |
| --- |

# 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.  (x) 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***)** |