

Test Plan

Einleitung

Das Projekt ist nahezu erledigt. Was in diesem Projekt noch fehlt, ist das Testen. Für das Testen werden Abnahmetests erstellt. Dieser Testplan orientiert sich an der bereitgestellten Vorlage für das Modul M335.

Aufgabenstellung

Folgende Aspekte müssen für das Erstellen und Durchführen des Testplans beachtet werden:

- Mindestens 6 Testfälle bereitstellen (1 Tabelle pro Testfall mit mehreren Schritten)
- Sinnvolle Tests definieren (Happy Path und Rand-/Ausnahmefälle)
- Tests müssen manuell durchführbar sein (Schritt-für-Schritt)
- Jeder Testfall ist an eine konkrete Anforderung gebunden
- Dokumentation der Durchführung (tatsächliches Ergebnis, Status, Kommentar)
- Reihenfolge der Testfälle so, dass sie in einem Schnitzeljagd-Durchlauf nacheinander erledigt werden können

Test-Infos

App/Projekt: Scavenger Hunt

Version/Build: 1.0

Gerät/OS:

Tester:

Datum:

Testfall 1: Startbedingungen (Name erforderlich)

Zugeordnete Anforderung: Start erst nach Eingabe eines Namens; kein Start bei leerem Namen.

ID	Schritt	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status	Kommentar
1	App öffnen und Start-Button wählen	Namenseingabe-Dialog erscheint			
2	Ohne Namen bestätigen	Start wird verhindert; Dialog bleibt/Fehlhinweis			
3	Gültigen Namen eingeben und bestätigen	Navigation zur Permissions-Seite			
4	Auf Leaderboard navigieren (Button/Link)	Leaderboard wird geöffnet			

Testfall 2: Berechtigungen (Kamera & Standort gemeinsam)

Zugeordnete Anforderung: Start der Schnitzeljagd erst, wenn Kamera- und Standortberechtigung erteilt sind (AND-Logik).

ID	Schritt	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status	Kommentar
1	Permissions-Seite öffnen	Status für Kamera und Standort wird angezeigt			
2	Berechtigungsabfrage ablehnen (eine oder beide)	Weiter/Start bleibt deaktiviert; kein Fortfahren möglich			
3	Berechtigungsabfrage erneut ausführen und beide erlauben	Weiter/Start wird aktiv			
4	Weiter/Start klicken	Navigation zur ersten Aufgabe (Geolocation)			

Testfall 3: Geolocation-Aufgabe (Radius + Abschluss)

Zugeordnete Anforderung: Geolocation-Aufgabe muss nur im Zielradius abschliessbar sein; Abschluss markiert Aufgabe als erledigt.

ID	Schritt	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status	Kommentar
1	Geolocation-Aufgabe öffnen	Distanz/Status wird angezeigt			
2	Ausserhalb des Zielradius bleiben	Abschliessen/Weiter ist nicht möglich			
3	In den Zielradius bewegen	Aufgabe wird als erfüllbar angezeigt; Abschliessen wird möglich			
4	Aufgabe abschliessen	Aufgabe ist erledigt; Weiter wird aktiv			

Testfall 4: Distanz-Aufgabe (Fortschritt + Abschluss)

Zugeordnete Anforderung: Distanz-Aufgabe muss Fortschritt anzeigen und nach Erreichen der Ziel-Distanz abschliessbar sein.

ID	Schritt	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status	Kommentar
1	Distanz-Aufgabe starten	Fortschritt/Distanz wird angezeigt und aktualisiert			
2	Bewegung fortsetzen bis Ziel-Distanz erreicht	Aufgabe wird abschliessbar; Status 'erfüllt'			
3	Aufgabe abschliessen und Weiter klicken	Navigation zur nächsten Aufgabe erfolgt			

Testfall 5: QR-Code-Aufgabe (Kamera + Validierung)

Zugeordnete Anforderung: QR-Scan muss funktionieren; falscher Code darf nicht abschliessen; richtiger Code schliesst ab.

ID	Schritt	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status	Kommentar
1	QR-Aufgabe öffnen und Scan starten	Kamera/Scanner startet			
2	Falschen QR-Code scannen	Aufgabe bleibt unerledigt; Hinweis 'falsch' oder kein Abschluss			
3	Richtigen QR-Code scannen	Aufgabe wird als erfüllt erkannt			
4	Aufgabe abschliessen	Aufgabe ist erledigt; Weiter wird aktiv			

Testfall 6: Aufgabe überspringen (Skip)

Zugeordnete Anforderung: Aufgaben müssen überspringbar sein; übersprungene Aufgabe zählt nicht als erledigt.

ID	Schritt	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status	Kommentar
1	Auf einer nicht erledigten Aufgabe 'Überspringen' wählen	Navigation zur nächsten Aufgabe			
2	Durchlauf bis Resultat fortsetzen	Resultat/Punkte berücksichtigen die übersprungene Aufgabe nicht			

Testfall 7: Abbrechen der Schnitzeljagd

Zugeordnete Anforderung: Schnitzeljagd ist abbrechbar; Abbruch führt zum Leaderboard und beendet den Lauf.

ID	Schritt	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status	Kommentar
1	Während einer Aufgabe 'Abbrechen' wählen	Navigation zum Leaderboard; Lauf ist beendet			
2	Versuchen, ohne neuen Start weiterzumachen	Fortsetzen ohne neuen Start ist nicht möglich / korrekter Reset-Zustand			

Testfall 8: Resultat & lokales Leaderboard (Persistenz)

Zugeordnete Anforderung: Resultat zeigt Schnitzel/Kartoffeln/Dauer; Lauf wird lokal gespeichert und erscheint im lokalen Leaderboard.

ID	Schritt	Erwartetes Ergebnis	Tatsächliches Ergebnis	Status	Kommentar
1	Nach Abschluss der letzten Aufgabe Resultat-Seite öffnen	Schnitzel, Kartoffeln und Dauer werden angezeigt			
2	Resultat speichern (oder automatische Speicherung)	Lauf wird lokal gespeichert; Bestätigung/Status erkennbar			
3	Zum Leaderboard navigieren	Der neue Lauf erscheint sofort im lokalen Leaderboard (Name, Datum, Punkte, Dauer)			
4	App neu starten und Leaderboard öffnen	Der Lauf ist weiterhin vorhanden (Persistenz)			