

UserStories

- 13 Als Spieler wird mir der aktuelle Spielstand beim 2er-Schnapsn angezeigt
 - Hintergrundlogik: Spielstand auf dem neusten Stand halten
 - Spielstand abspeichern
 - Vordergrundlogik: Spielstand anzeigen
- 16 Als Spieler werden mir zu Beginn des Spiels automatisch die Karten ausgeteilt, sodass ich damit spielen kann.
 - Hintergrundlogik: Kartendeck implementieren
 - Spielern zufällige Karten austeilen
 - Vordergrundlogik: ausgeteilte Karten anzeigen
- 17 Als Spieler wird mir zu Beginn des Spiels automatisch die trumpfanzeigende Karte aufgedeckt, sodass ich regelmäßig spielen kann.
 - Hintergrundlogik: zufällig die trumpfanzeigende Karte auswählen
 - Vordergrundlogik: die trumpfanzeigende Karte anzeigen
- 21 Als Spieler nehme ich beim 2er-Schnapsen nach jedem Stich eine Karte auf, sodass ich regelmäßig spielen kann.
 - Hintergrundlogik: nach einem Stich jedem Spieler eine zufällige Karte austeilen
 - Vordergrundlogik: neue Karte anzeigen
- 22 Als Spieler bin ich nach einem gewonnenen Stich am Zug, sodass ich das Spiel regelmäßig spielen kann.
 - Hintergrundlogik: Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat, zum Zug kommen lassen
 - Vordergrundlogik: anzeigen, wer gerade am Zug ist
- 23 Als Spieler wird mir angezeigt wer einen Stich gewonnen hat, sodass ich den Spielverlauf verstehe.
 - Hintergrundlogik: bestimmen, wer den Stich gewonnen hat
 - Vordergrundlogik: anzeigen, wer den Stich gewonnen hat
- 24 Als Spieler muss ich in den Zügen meiner Mitspieler eine eigene Karte gegen die von ihnen ausgespielte Karte ausspielen, sodass ich regelmäßig spielen kann.
 - Hintergrundlogik: nach Ausspielen einer Karte, den nächsten Spieler eine Karte ausspielen lassen
 - erkennen, wann der letzte Spieler eine Karte ausgespielt hat
 - Vordergrundlogik: anzeigen, wer eine Karte ausspielt
- 25 Als Spieler kann ich während meines Zuges eine meiner Handkarten ausspielen, sodass ich regelmäßig spielen kann.
 - Hintergrundlogik: Spieler, der am Zug ist, erlauben eine Karte auszuspielen
 - Vordergrundlogik: Ausspielen einer Karte über einen Knopfdruck
- 28 Als Spieler werden mir während dem Schnapsen meine Karten, das Kartendeck, die ausgespielten Karten und die anderen Spieler auf dem Spielfeld angezeigt, sodass ich den aktuellen Spielzustand erkennen kann.
 - Vordergrundlogik: Handkarten anzeigen
 - Kartendeck anzeigen
 - ausgespielte Karten anzeigen
 - teilnehmende Spieler anzeigen
- 29 Als Spieler habe ich während dem Schnapsen ein Spielfeld zur Verfügung, sodass ich darauf spielen kann (Karten legen, usw.).
 - Vordergrundlogik: Hintergrund
- 39 Als Spieler sehe ich während dem Schnapsen meine Handkarten in sortierter Reihenfolge, sodass ich bestimmte Karten schneller finde.
 - Hintergrundlogik: Karten sortieren
 - Vordergrundlogik: Karten sortiert anzeigen
- 255 Als Spieler kann ich den Spielmodus 2er-Schnapsen auch gegen einen Computergegner (KI) spielen, sodass ich das Spiel üben kann.
 - Vordergrundlogik: 2er-Schnapsen gegen den Computergegner wieder in die App einbauen.
- 30 Als Spieler kann ich schummeln, indem ich meine Karten gegen meine gestochenen Karten austausche, sodass das Spiel interessanter wird.
 - Hintergrundlogik: Austauschen einer Handkarte mit einer gestochenen Karte implementieren
 - Vordergrundlogik: Activity oder Popup für Anzeige und Austausch von gestochenen Karten erstellen
 - Vordergrundlogik: Verzögertes Austauschen einer Handkarte mit einer gestochenen Karte ermöglichen.
- 58 Als Spieler kann ich schummeln, indem ich meinen Mitspielern in die Karten schaue, sodass das Spiel interessanter wird.
 - Vordergrundlogik: Verzögerte Anzeige der Karten eines Gegenspielers ermöglichen.
- 60 Als Spieler kann ich das Schummeln anderer Spieler mit einer Geste unterbinden, sodass es nicht den Spielspaß zunichte macht.
 - Vordergrundlogik: Verhindern einer Schummelaktion während der entsprechenden Verzögerung durch Schütteln ermöglichen.
- 31 Als Spieler wird mir das Schummeln anderer Spieler angezeigt, sodass ich eine Möglichkeit habe es abzuwenden.
 - Vordergrundlogik: Während der Verzögerung beim Schummeln ein Auge neben dem entsprechenden Spielernamen anzeigen.
- 51 Als Spieler möchte ich, dass das gesamte Spiel zuverlässig ist, sodass es einem echten Kartenspiel in nichts nachsteht.
 - Verbindungsaufbau bei 3er- und 4er-Schnapsen testen.
 - Tastensperre während dem Spielen verhindern.
 - Spieelliste in der Lobby zwischenlöschen.

UserStories

Spielfeld4 testen und optimieren (gemeinsam)

Code Refactoring - Spielfeld2

47 Als Spieler habe ich ein Kartendeck bestehend aus je vier Assen, Zehnern, Königen, Damen und Buben in den Farben Karo, Herz, Pik und Kreuz, sodass ich damit schnapsen kann.

Design: Karten

Vordergrundlogik: Karten in die App einbinden

110 Als Spieler muss ich mich, sobald keine Karte mehr am Stapel liegt, dem Stich- und Farbzwang beugen, sodass ich regelmäßig spielen kann.

Hintergrundlogik: Erkennen, dass keine Karte mehr am Stapel liegt

Stich- und Farbzwang implementieren

Vordergrundlogik: Stich- und Farbzwang beim ausspielen durchsetzen

111 Als Spieler kann ich in meinem Zug "zudrehen", wodurch Stich- und Farbzwang herrscht und keine Karte mehr gezogen werden kann, sodass ich regelmäßig spielen kann.

Hintergrundlogik: Zudrehen implementieren

Vordergrundlogik: Zudrehen ermöglichen

112 Als Spieler kann ich in meinem Zug einen "20er" ansagen, falls ich einen König und eine Dame der selben Farbe in der Hand habe, sodass ich regelmäßig spielen kann.

Hintergrundlogik: 20er Ansagen implementieren

Vordergrundlogik: 20er Ansagen ermöglichen

113 Als Spieler kann ich in meinem Zug einen "40er" ansagen, falls ich den König und die Dame der Trumpffarbe in der Hand habe, sodass ich regelmäßig spielen kann.

Hintergrundlogik: 40er Ansagen implementieren

Vordergrundlogik: 40er Ansagen ermöglichen

114 Als Spieler bekomme ich die Punkte von "20er" und "40er" nur, falls ich mindestens einen Stich in der entsprechenden Runde mache, sodass ich regelmäßig spielen kann.

Hintergrundlogik: Überprüfen ob 20er bzw. 40er angesagt werden darf

Vordergrundlogik: 20er bzw. 40er ansagen nur zulassen, falls die jeweiligen Bedingungen erfüllt sind

40 Als Spieler werde ich vom Spiel von einem Startmenü begrüßt, sodass ich auf die Funktionen der App zugreifen kann.

Hintergrundlogik: Startmenü (grob) erstellen

Vordergrundlogik: Aufrufen des Popups zur Änderung des Nickname ermöglichen

41 Als Spieler habe ich während dem Schnapsen ein Spielfeld zur Verfügung, sodass ich darauf spielen kann (Karten legen, usw.).

Vordergrundlogik: Spielfeld 2er-Schnapsen, Icons in die App einbinden,

43 Als Spieler kann ich über das Startmenü in die Lobby gelangen, sodass ich in der Lobby ein Spiel erstellen oder einem Spiel beitreten kann.

Vordergrundlogik: Button für den Wechsel in die Lobby erstellen

44 Als Spieler gelange ich nach der Spielerstellung in einen Warteraum (Lobby), dem andere Spieler beitreten können, sodass sie mit mir spielen können.

Vordergrundlogik: Spieler in Reichweite anzeigen, Lobby (grob) erstellen

Hintergrundlogik: Spieler in Reichweite erkennen

63 Als Spielersteller kann ich das Spiel starten, sobald der Warteraum voll ist, sodass ich das Spiel spielen kann.

Hintergrundlogik: Überprüfen ob genug Spieler dem Spiel beigetreten sind

Vordergrundlogik: In der Lobby einen Button zum Starten eines Spiels erstellen

64 Als Spieler kann ich einem Spiel beitreten, sodass ich einen Schnapser spielen kann.

Hintergrundlogik: Noch nicht laufende Spiele von Spielern in Reichweite erkennen

Spielbeitritt implementieren

Vordergrundlogik: In der Lobby noch nicht laufende Spiele von Spielern in Reichweite anzeigen

In der Lobby einen Button zum Spielbeitritt erstellen

65 Als Spieler kann ich die App über das Startmenü beenden, sodass ich mein Gerät auch für andere Dinge verwenden kann.

Vordergrundlogik: Beenden der App über einen Button im Startmenü ermöglichen

50 Als Spieler muss ich mich mit meinen Mitspielern in einem Raum befinden, sodass das Gefühl eines echten Kartenspiels möglichst erhalten bleibt.

Hintergrundlogik: Bluetooth-Verbindung (grob) erstellen

27 Als Spieler kann ich bei der Spielerstellung und beim Spielbeitritt entscheiden welchen Spielmodus (2er-, 3er- oder 4er-Schnapsen) ich spiele, sodass ich nach meinen bevorzugten Spielregeln spielen kann.

Vordergrundlogik: Activity zur Spielmodauswahl ausimplementieren

32 Als Spieler kann ich den Spielmodus 3er-Schnapsen nur mit genau zwei anderen Spielern spielen, sodass ich regelmäßig spiele.

Hintergrundlogik: Dreispielerlogik implementieren

178 Als Spieler möchte ich, dass beim 3er-Schnapsen das Spiel zu Ende ist, sobald ein Spieler 24 Gesamtpunkte (Bummer!) erreicht hat, sodass ich regelmäßig spielen kann.

Hintergrundlogik: Gesamtpunkte mitzählen

Hintergrundlogik: Auf Spielende überprüfen

177 Als Spieler möchte ich, dass beim 3er-Schnapsen die "Spiele" Schnapser, Land, Kontraschnapser, Bauernschnapser und Kontrabauernschnapser, gerufen werden können, sodass ich regelmäßig spielen kann.

Hintergrundlogik: Spielregeln für die möglichen "Spiele" implementieren.

176 Als Spieler möchte ich, dass beim 3er-Schnapsen jederzeit Farb- und Stichzwang gilt, sodass ich regelmäßig spielen kann.

Hintergrundlogik: Beim 3er-Schnapsen stets Farb- und Stichzwang geltend machen.

UserStories

- 175 Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen keine bis zwei meiner Handkarten gegen die Karten am Stapel austauschen können, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Hintergrundlogik Austauschen der Handkarten mit den Karten am Stapel für den Rufer ermöglichen.
- 174 Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen ein geflecktes "Spiel" gegenflecken können, sodass in der jeweiligen Runde die vierfachen Punkte vergeben werden.
Hintergrundlogik Gegenflecken implementieren
- 173 Als Gegenspieler möchte ich beim 3er-Schnapsen das "Spiel" flecken können, sodass in der jeweiligen Runde die doppelten Punkte vergeben werden.
Hintergrundlogik Flecken implementieren
- 172 Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen, falls ich das gerufene "Spiel" gewinne, die dem "Spiel" zugeordneten Punkte erhalten, andernfalls erhalten die Gegner die Punkte, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Hintergrundlogik Dem "Spiel" entsprechende Punkte dem/den Spielgewinner/n geben.
- 171 Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen gegen die anderen beiden Spieler spielen, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Hintergrundlogik Spieler, die nicht dem Rufer entsprechen, als Gegenspieler implementieren.
- 170 Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass beim "Spiel" Land der Rufer zuerst zum Zug kommt, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Hintergrundlogik Beim "Spiel" Land den Rufer zuerst zum Zug kommen lassen.
- 169 Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass bei jedem "Spiel" außer dem Land der erste Spieler zuerst zum Zug kommt, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Hintergrundlogik Bei allen "Spielen" außer Land, den ersten Spieler zuerst zum Zug kommen lassen.
- 168 Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass das höchstgerufene "Spiel" gespielt wird oder, falls kein "Spiel" gerufen wurde, ein normales "Spiel", sodass ich regelgemäß spielen kann.
Hintergrundlogik Die jeweilige Spielrunde nach den Regeln des höchstgerufenen "Spiels" ablaufen lassen, falls ein Spiel gerufen wurde.
Hintergrundlogik Das Spiel nach "normalen" Spielregeln ablaufen lassen, falls kein "Spiel" gerufen wurde.
- 167 Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass, nachdem alle Karten ausgeteilt wurden, jeder Spieler der Reihe nach ein "Spiel" rufen kann, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Hintergrundlogik Rufen eines "Spiels" ermöglichen
- 166 Als erster Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen statt den Trumpf anzusagen auch die nächste Karte, die mir ausgeteilt wird, als Trumpf aufdecken können, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Hintergrundlogik Aufdecken der nächsten ausgeteilten Handkarte als Trumpf implementieren.
- 165 Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass nach dem Beiseitelegen des Stapels der erste Spieler den Trumpf ansagt, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Hintergrundlogik Trumpf Ansagen implementieren
- 164 Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass nach dem Austeilen der ersten drei Handkarten zwei Karten als Stapel beiseitegelegt werden, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Hintergrundlogik Beiseitelegen von zwei Karten als Stapel nach dem Austeilen der ersten drei Karten an alle Spieler implementieren.
- 161 Als Spieler möchte ich, dass allen teilnehmenden Spielern beim 3er-Schnapsen zu Beginn sechs Karten ausgeteilt werden, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Hintergrundlogik Austeilen von sechs Karten zu Rundenbeginn implementieren.
- 162 Als Spieler möchte ich, dass ich alle von mir gestochenen Karten und den letzten Stich je Gegner ansehen kann, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Vordergrundlogik: Gestochene Karten je Spieler regelgemäß anzeigen.
Hintergrundlogik Gestochene Karten je Spieler abspeichern.
- 36 Als Spieler kann ich über das Startmenü eine Kurzbeschreibung der möglichen Spielmodi einsehen, sodass ich dort die Spielregeln nachschlagen kann.
Vordergrundlogik: Spielregeln in vom Hauptmenü erreichbare Activity einfügen.
- 34 Als Spieler sehe ich während dem Schnapsen meine Anzahl der gewonnenen Spiele gegen den aktuellen Gegner, sodass ich ihn einschätzen kann.
Vordergrundlogik: Gewonnene Spiele gegen aktuellen Gegner anzeigen
- 38 Als Spieler kann ich meine Statistik anschauen (gewonnenen Spiele, Anzahl 20er(40er),...), sodass ich damit angeben kann.
Hintergrundlogik: Statistiken wie gewonnene Spiele, angesagte 20er/40er, usw. speichern
Vordergrundlogik: Statistiken vom Hauptmenü aus zugänglich machen.
- 61 Als Spieler kann ich den Spielmodus 4er-Schnapsen nur mit genau drei anderen Spielern spielen, sodass ich regelgemäß spiele.
Hintergrundlogik: Vierspielerlogik implementieren
- 116 Als Spieler bekomme ich als Gewinner einer Runde 3 Punkte falls mein Gegner keine Punkte hatte, 2 Punkte falls er 1-33 Punkte hatte und ansonsten 1 Punkt, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Vordergrundlogik: Gesamtpunkte (Bummerl) anzeigen
- 117 Als Spieler gewinne ich beim 2er-Schnapsen das Spiel, sobald ich 7 Spielpunkte erreicht habe, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Vordergrundlogik: Aufteilung des Spiels in Spielrunden
Vordergrundlogik: Spiel bei sieben Gesamtpunkten (Bummerl) beenden
- 118 Als Spieler bekomme ich als Verlierer des Spiels vier Bummerln, falls ich schon 6-0 geführt habe, zwei Bummerln, falls ich 0-7 verloren habe und ansonsten ein Bummerl, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Vordergrundlogik: Beim Spielende erhaltene Bummerl anzeigen.
- 206 Als Spieler möchte ich beim 4er-Schnapsen ein Team mit dem mir gegenüberstehenden Spieler bilden und gegen die anderen beiden Spieler spielen, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Vordergrundlogik: Beim 4er-Schnapsen Spielerteams anzeigen und kennzeichnen.

13 Als Spieler wird mir der aktuelle Spielstand beim 2er-Schnapsn angezeigt
 Hintergr Spielstand auf dem neusten Stand halten
 Spielstand abspeichern
 Vordergr Spielstand anzeigen

Fragenkatalog	V_1	Was muss angezeigt werden?	A_1	Wie ist aktuell definiert?	S_1	Welche Inhalte kommen im Spielstand vor?
	V_2	Wann soll anzeigen stattfinden?				
	V_3	Wie häufig soll angezeigt werden?				
	V_4	Wie kann geprüft werden, ob anzeigen durchgeführt wurde?				
	V_5	Was könnte anzeigen verhindern und was wird dann erwartet?				
Antworten	V_1	Der aktuelle Spielstand	A_1	Beim Starten vom Spiel ist die Anzeige auf 7, später wird sie minimiert		
	V_2	Sobald sich die Spieler am Tisch befinden				
	V_3	Die Anzeige soll während dem ganzen Spielverlauf angezeigt werden				
	V_4	Wenn eine Runde des Spieles beendet wurde, muss sich die Anzeige verändern				
	V_5	Die Runde wird nicht als gewonnen gezählt				
Akzeptanz	A_1	Werte für Spielpunkte sind: 3, 2, 1				
Kriterien – def.	A_2	Bei den Sieger der Runde werden die gewonnen Spielpunkte vom Stand subtrahiert				
	A_3	Spielpunkte des Gewinners müssen sich nach jeder Runde ändern.				
Testfälle	T_1	Testen, ob sich die Spielpunkte ändern Vorbedingung: Zwei Spieler befinden sich am Tisch. auszuführende Testschritte: 1. Eine Runde wird gespielt erwartetes Ergebnis: Einer der Spieler gewinnt und die gewonnenen Spielpunkte werden beim Gegner hinzugefügt				

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfall	T_1	Testen, ob sich die Spielpunkte ändern Vorbedingung: Zwei Spieler befinden sich am Tisch auszuführende Testschritte: 1. Runde wird bis zum Ende gespielt 2. Samsung 56Pkt, KI 69Pkt erwartetes Ergebnis: Die KI gewinnt und der Client erhält 1 Spielpunkt
----------	-----	---

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfall	T_1	Testen, ob sich die Spielpunkte ändern Vorbedingung: Zwei Spieler befinden sich am Tisch auszuführende Testschritte: 1. Runde wird bis zum Ende gespielt 2. Samsung 56Pkt, KI 69Pkt
----------	-----	--

US13

erwartetes Ergebnis:

Die KI gewinnt und der Client erhält 1 Spielpunkt

16 Als Spieler werden mir zu Beginn des Spiels automatisch die Karten ausgeteilt, sodass ich damit spielen kann.

Hintergr Kartendeck implementieren
 Spielern zufällige Karten austeilen
 Vorderg ausgeteilte Karten anzeigen

Fragenkatalog	V_1	Wer muss austeilen?	A_1	Wie ist automatisch definiert?	S_1	Welche Inhalte kommen in Karten vor?
	V_2	Wann soll ausgeteilt werden?	A_2	Welche Schritte sind nötig, um automatisch austeilen auszuführen?	S_2	Welche verpflichteten Aspekte gelten für Karten?
	V_3	Wann ist austeilen komplett abgeschlossen?			S_3	Wie sieht das Layout für Karten aus?
	V_4	Wie kann austeilen genau durchgeführt werden?				
	V_5	Wie häufig soll ausgeteilt werden?				
	V_6	Wie kann geprüft werden, ob ausgeteilt wurde?				
Antworten	V_1	Das „Spiel“ muss die Karten automatisch austeilen	A_1	Beim Rundenstart erhalten die Spieler ihre Karten	S_1	As, Zehn, König, Dame, Bube
	V_2	Zum Beginn des Spiels	A_2	folgt	S_2	20 Karten (As 11, Zehn 10, König 4, Dame 3, Bube 2)
	V_3	Die oberste Karte auf dem Vorratsstapel wird als Trumpfkarte aufgedeckt Spieler erhalten 5 Karten			S_3	Viereckig
	V_4	?				
	V_5	Immer, wenn eine neue Runde beginnt				
	V_6	Wenn Spieler ihre Karten haben und der Trumpf offen liegt				
Akzeptanz	A_1	Es müssen sich min. 2 Spieler am Tisch befinden				
	A_2	Das Spiel muss gestartet sein				
Testfälle	T_1	Austeilen der Karten Vorbedingung Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet auszuführende Testschritte keine, es müssen automatisch die Karten verteilt werden erwartetes Ergebnis Jeder Spieler erhält seine 5 zufälligen Karten				

Test am 5.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfall	T_1	Austeilen der Karten (2er-Schnapsen KI) Vorbedingung Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet auszuführende Testschritte keine, es müssen automatisch die Karten verteilt werden erwartetes Ergebnis Jeder Spieler erhält seine 5 zufälligen Karten
----------	-----	---

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfall	T_1	Austeilen der Karten (2er-Schnapsen KI) Vorbedingung Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet auszuführende Testschritte
----------	-----	---

keine, es müssen automatisch die Karten verteilt werden
erwartetes Ergebnis
Jeder Spieler erhält seine 5 zufälligen Karten

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfall T_1 Austeilen der Karten (2er-Schnapsen KI)
Vorbedingung
3 Spieler am Tisch
auszuführende Testschritte
3 Karten werden erhalten, Spieler der am Zug ist wählt einen Trumpf
erwartetes Ergebnis
Jeder Spieler hat 6 Karten

17 Als Spieler wird mir zu Beginn des Spiels automatisch die trumpanzeigende Karte aufgedeckt, sodass ich regelgemäß spielen kann.
 Hintergründig die trumpanzeigende Karte auswählen
 Vordergründig die trumpanzeigende Karte anzeigen

Fragenkatalog	V_1	Wer muss die trumpanzeigende Karte aufdecken?	A_1	Wie ist regelmäßig definiert?	S_1	Welche Inhalte kommen in der trumpanzeigenden Karte vor?
	V_2	Wann soll aufdecken stattfinden?			S_2	Welche optionalen/verpflichtenden Aspekte gelten für die trumpanzeigende Karte?
	V_3	Wann ist aufdecken komplett abgeschlossen?			S_3	Wie sieht das Layout der trumpanzeigenden Karte aus?
	V_4	Wie häufig soll aufgedeckt werden?			S_4	Welche Inhalte von der trumpanzeigenden Karte und nach welchen Regeln soll überprüft werden?
	V_5	Wie kann aufdecken geprüft werden?				
Antworten	V_1	Die Karte wird vom „Spiel“ selbst aufgedeckt	A_1	Nach jedem neuen Rundenstart und	S_1	Es wird eine Karte vom Kartendeck ausgewählt
	V_2	Nachdem eine neue Runde gestartet wurde		zu Beginn des Spiels, sobald sich min.	S_2	Es kann nur eine Karte trumpanzeigende Karte aufgedeckt werden
	V_3	Wenn die trumpanzeigende Karte am Tisch offen liegt		zwei Spieler am Tisch befinden und	S_3	Das Layout entspricht der Karten des Kartendecks
	V_4	Bei jedem neuen Rundenstart		das Spiel gestartet wurde	S_4	Die Karte muss zufällig gewählt werden
	V_5	Es kann geprüft werden, ob die trumpanzeigende Karte offen liegt				
Akzeptanz	A_1	Es müssen sich min. 2 Spieler am Tisch befinden				
	A_2	Die Runde muss gestartet sein				
	A_3	Es muss eine trumpanzeigende Karte geben				
Testfälle	T_1	Test, ob die trumpanzeigende Karte aufgedeckt wird				
		Vorbedingung				
		Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet				
		auszuführende Testschritte				
		keine, die trumpanzeigende Karte muss automatisch aufgedeckt werden				
		erwartetes Ergebnis				
		Die trumpanzeigende Karte ist offen am Tisch				

Test am 5.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfall	T_1	Test, ob die trumpanzeigende Karte aufgedeckt wird (2er-Schnapsen KI)				
		Vorbedingung				
		Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet				
		auszuführende Testschritte				
		keine, die trumpanzeigende Karte muss automatisch aufgedeckt werden				
		erwartetes Ergebnis				
		Die trumpanzeigende Karte ist offen am Tisch				

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfall	T_1	Test, ob die trumpanzeigende Karte aufgedeckt wird (2er-Schnapsen KI)				
		Vorbedingung				
		Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet				
		auszuführende Testschritte				
		keine, die trumpanzeigende Karte muss automatisch aufgedeckt werden				
		erwartetes Ergebnis				

US17

Die trumpfanzeigende Karten ist offen am Tisch

21 Als Spieler nehme ich beim 2er-Schnapsen nach jedem Stich eine Karte auf, sodass ich regelmäßig spielen kann.
 Hinterç nach einem Stich jedem Spieler eine zufällige Karte austeilen
 Vorder:neue Karte anzeigen

Fragenkatalog V_1 Wer muss eine Karte aufnehmen? A_1 Wie ist regelmäßig definiert?
 V_2 Wann soll eine Karte aufgenommen werden?
 V_4 Wie kann geprüft werden, ob eine Karte aufgenommen wurde?
 V_5 Was geschieht, wenn man keine Karte aufnehmen kann?

S_1 Welche Inhalte kommen in Stich vor?
 S_2 Welche verpflichtenden Aspekte gelten für einen Stich?
 S_3 Welche Inhalte von Stich und nach welchen Regeln soll überprüft werden?

Antworten V_1 Der Gewinner des Stichts nimmt zuerst eine Karte vom Talon A_1 Nach jedem Stich
 danach der Verlierer (zufällige Karten)
 V_2 Nach jedem Stich
 V_4 Wenn der Spieler eine neue Karte in der Hand hält
 V_5 Der Stich wurde noch nicht zugeteilt

S_1 Jeweils eine Karte von jedem Spieler
 S_2 Karten dürfen nicht doppelt vorkommen, und nur der erste Stich ist aufgedeckt, die restlichen sind ver
 S_3 Der Stich besteht aus zwei Karten, eine vom Verlierer und eine vom Gewinner

Akzeptanz A_1 Es müssen sich min. 2 Spieler am Tisch befinden
 A_2 Die Runde muss gestartet sein
 A_3 Ein Spieler muss einen Stich gewinne/verlieren
 A_4 Es müssen sich Karten im Kartendeck befinden

Testfälle T_1 Test, ob jedem Spieler nach einem Stich eine zufällige Karte gegeben wird
 Vorbedingung
 Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet
 auszuführende Testschritte
 1. Karten werden ausgeteilt
 2. Ein Spieler spielt eine Karte aus
 3. Gegner gibt Karte zu
 4. Punkte vom Stich werden dem Gewinner übertragen
 erwartes Ergebnis
 Der Gewinner erhält eine zufällige Karte vom Kartendeck und
 danach der Verlier.
 Nachbedingung
 Es müssen sich noch Karten im Kartendeck befinden

Test am 5.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfall T_1 Test, ob jedem Spieler nach einem Stich eine zufällige Karte gegeben wird (2er-Schnapsen KI)
 Vorbedingung
 Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet
 auszuführende Testschritte
 1. Karten werden ausgeteilt
 2. Spieler spielt HerzAss
 3. Computer gibt HerzBube zu
 4. Spieler bekommt PikKönig
 erwartes Ergebnis
 Der Gewinner und der Verlierer erhält eine neue zufällige Karte vom Talon

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfall T_1 Test, ob jedem Spieler nach einem Stich eine zufällige Karte gegeben wird
Vorbedingung Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet
auszuführende Testschritte
1. Karten werden ausgeteilt
2. Spieler spielt Karte aus
3. Spieler2 sticht Karte
erwartetes Ergebnis
Der Gewinner und der Verlierer erhält eine neue zufällige Karte vom Talon

US21

borgen

US21

22 Als Spieler bin ich nach einem gewonnenen Stich am Zug, sodass ich das Spiel regelgemäß spielen kann.
 HinteSpieler, der den letzten Stich gewonnen hat, zum Zug kommen lassen
 Vordanzeigen, wer gerade am Zug ist

Fragenkatalog	V_1 Wer ist am Zug?	S_1 Welche Inhalte kommen in Stich vor?
	V_2 Wie häufig ist ein Spieler am Zug?	S_2 Welche verpflichtenden Aspekte gelten für einen Stich?
	V_3 Wie kann geprüft werden ob ein Spieler am Zug	S_3 Welche Inhalte von Stich und nach welchen Regeln soll überprüft werden?
Antworten	V_1 Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat	S_1 Jeweils eine Karte von jedem Spieler
	V_2 Nach jedem Stich der Gewinner	S_2 Karten dürfen nicht doppelt vorkommen, und nur der erste Stich ist aufgedeckt, die restlichen sind verborgen
	V_3 Wenn er eine Karte ausspielen kann	S_3 Der Stich besteht aus zwei Karten, eine vom Verlierer und eine vom Gewinner
Akzeptanz	A_1 Zwei Karten müssen sich am Tisch befinden	
	A_2 Ein Spieler muss einen Stich gewonnen haben	
	A_3 Gewinner muss Karte zum Ausspielen besitzen	
Testfälle	T_1 Test, ob der Gewinner eines Stiches am Zug ist	
	Vorbedingung	
	Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet	
	auszuführende Testschritte	
	1. Ein Spieler spielt eine Karte	
	2. Der zweite Spieler Sticht mit einer höherwertigen Karte	
	erwartetes Ergebnis	
	Der zweite Spieler bekommt die Punkte und ist am Zug	
Test am 5.6.15 – KI		
Testgeräte:	Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)	
Resultat:	Test war erfolgreich	
Testfall	T_1 Test, ob der Gewinner eines Stiches am Zug ist	
	Vorbedingung	
	Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet	
	auszuführende Testschritte	
	1. Spieler spielt HerzAss	
	2. Computer gibt Herz10er zu	
	erwartetes Ergebnis	
	Der Spieler bekommt die Punkte und ist am Zug	

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Clie Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfall	T_1 Test, ob der Gewinner eines Stiches am Zug ist
	Vorbedingung
	Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet
	auszuführende Testschritte
	1. Spieler spielt Karte
	2. Spieler2 gibt zu

erwartetes Ergebnis
Der Spieler bekommt die Punkte und ist am Zug

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Clien Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Clienbp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfall T_1 Test, ob der Gewinner eines Stiches am Zug ist
Vorbedingung 3 Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet
auszuführende Testschritte
1. Spieler spielt Karte
2. Spieler2 gibt zu
3. Spieler3 gibt zu
erwartetes Ergebnis
Der Spieler der Gewinnt bekommt die Punkte und ist am Zug

23 Als Spieler wird mir angezeigt wer einen Stich gewonnen hat, sodass ich den Spielverlauf verstehe.
 Hinterbestimmen, wer den Stich gewonnen hat
 Vorderanzeigen, wer den Stich gewonnen hat

Fragenkatalog	V_1	Was muss angezeigt werden?	S_1	Welche Inhalte kommen in Stich vor?
	V_2	Wann soll anzeigen stattfinden?	S_2	Welche verpflichtenden Aspekte gelten für einen Stich?
	V_3	Wie häufig wird angezeigt durchgeführt werden	S_3	Welche Inhalte von Stich und nach welchen Regeln soll überprüft werden?
	V_4	Wie kann geprüft werden, ob angezeigt wurde?		
	V_5	Was könnte anzeigen verhindern?		
Antworten	V_1	Den Gewinner des Stichts	S_1	Jeweils eine Karte von jedem Spieler
	V_2	Nach jedem Stich	S_2	Karten dürfen nicht doppelt vorkommen, und nur der erste Stich ist aufgedeckt, die restlichen sind verborgen
	V_3	Nach jedem Stich bis die Runde zu Ende ist	S_3	Der Stich besteht aus zwei Karten, eine vom Verlierer und eine vom Gewinner
	V_4	Wenn der Gewinner am Display erscheint		
	V_5	Der Stich wurde noch nicht zugeteilt		
Akzeptanz	A_1	Ein Spieler muss einen Stich gewonnen haben		
Testfälle	T_1	Test, ob der Gewinner eines Stichts angezeigt wird		
		Vorbedingung: Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet auszuführende Testschritte: 1. Ein Spieler gibt eine Karte 2. Zweiter Spieler gibt eine niederwertige Karte zu 3. Erster Spieler bekommt einen Stich erwartetes Ergebnis: Erster Spieler wird als Gewinner angezeigt		

Test am 5.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfall	T_1	Test, ob der Gewinner eines Stichts angezeigt wird		
		Vorbedingung: Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet auszuführende Testschritte: 1. Spieler spielt Herz10er 2. Computer gibt PikUnter zu 3. Spieler bekommt den Stich erwartetes Ergebnis: Beim Spieler werden die gestochenen Karten angezeigt und er ist am Zug		
	T_2	Test, ob der Gewinner eines Stichts angezeigt wird		
		Vorbedingung: Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet auszuführende Testschritte: 1. Spieler spielt Pik10er 2. Computer sticht mit Trumpf KaroOber 3. Computer bekommt den Stich erwartetes Ergebnis:		

US23

Beim Computer werden die gestochnen Karten angezeigt und er spielt sofort eine neue Karte aus (HerzOber)

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

24 Als Spieler muss ich in den Zügen meiner Mitspieler eine eigene Karte gegen die von ihnen ausgespielte Karte ausspielen, sodass ich regelmäßig spielen kann.

Hintergr. nach Ausspielen einer Karte, den nächsten Spieler eine Karte ausspielen lassen
 erkennen, wann der letzte Spieler eine Karte ausgespielt hat
 Vorderan anzeigen wer eine Karte ausspielt

Fragenkatalog V_1 Wer muss ausspielen?
 V_2 Wann soll ausspielen stattfinden?
 V_3 Wann ist ausspielen komplett abgeschlossen?
 V_4 Wie kann ausspielen genau durchgeführt werden?
 V_5 Wie häufig soll ausgespielt werden?
 V_6 Wie kann geprüft werden, ob ausgespielt wurde?
 V_7 Was geschieht, wenn man nicht ausspielen kann?
 V_8 Was könnte ausspielen verhindern und was wird dann erwartet?

S_1 Welche Inhalte kommen in Zügen vor?
 S_2 Welche verpflichtende Aspekte gelten für Züge?
 S_3 Welche Inhalte von Zügen und nach welchen Regeln soll überprüft werden?
 S_1.1 Welche Inhalte kommen in Mitspieler vor?

Antworten V_1 Beide Spieler
 V_2 Zu Beginn und nach jedem Stich
 V_3 Wenn ein Spieler eine Karte zum Ausspielen ausgewählt hat
 V_4 nach Ausspielen einer Karte, den nächsten Spieler eine Karte ausspielen lassen
 V_5 Zu Beginn und nach jedem Stich, bis die Runde zu Ende ist
 V_6 Wenn die ausgewählte Karte am Tisch erscheint
 V_7 Man ist nicht an der Reihe
 V_8 Man ist nicht an der Reihe, und man muss warten bis der Gegner eine Karte ausspielt

S_1 Eine eigene Karte und eine Karte des Mitspielers
 S_2 Zwei Spieler müssen eine Karte ausspielen
 S_3 Nachdem beide Spieler am Zug waren, müssen sich 2 Karten am Tisch befinden, einer der beiden Spieler ist der Gewinner/Verlierer
 S_1.1 Ein Mitspieler besitzt 5 zufällige Karten und einen Nicknamen

Akzeptanz A_1 Eine Karte muss von einem Mitspieler ausgespielt worden sein

Testfälle T_1 Test, ob regelmäßiges abwechseln der Spieler funktioniert
 Vorbedingung:
 Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet
 auszuführende Testsschritte:
 1.
 erwartetes Ergebnis
 Ich bin am Zug und spiele eine Karte gegen seine aus

Test am 5.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle T_1 Test, ob regelmäßiges abwechseln der Spieler funktioniert
 Vorbedingung:
 Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet
 auszuführende Testsschritte:
 1. Spieler spielt KaroAss
 erwartetes Ergebnis
 Computer gibt sofort Karte zu (KaroUnter)

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Test, ob regelmäßiges abwechseln der Spieler funktioniert
 Vorbedingung:
 Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet
 auszuführende Testsschritte:
 1. Spieler1 spielt Karte (HerzAss)
 erwartetes Ergebnis
 Spieler2 ist am Zug

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Test, ob regelmäßiges abwechseln der Spieler funktioniert
 Vorbedingung:
 3i Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet, es wurde kein Spiel gerufen und es wird normal gespielt
 auszuführende Testsschritte:
 1. Spieler1 spielt Karte (HerzAss)
 2. Spieler2 gibt zu
 3. Spieler3 gibt zu
 erwartetes Ergebnis
 Spieler1 ist am Zug

25 Als Spieler kann ich während meines Zuges eine meiner Handkarten ausspielen, sodass ich regelgemäß spielen kann.

Hintergründlich, der am Zug ist, erlauben eine Karte auszuspielen

Vordergründlich, Ausspielen einer Karte über einen Knopfdruck

FragenkatalogV_1 Wer muss ausspielen?
 V_2 Wann soll ausspielen stattfinden?
 V_3 Wann ist ausspielen komplett abgeschlossen?
 V_4 Wie kann ausspielen genau durchgeführt werden?
 V_5 Wie häufig soll ausgespielt werden?
 V_6 Wie kann geprüft werden, ob ausgespielt wurde?
 V_7 Was geschieht, wenn man nicht ausspielen kann?
 V_8 Was könnte ausspielen verhindern und was wird dann erwartet?

S_1 Welche Inhalte kommen im Zug vor?
 S_2 Welche verpflichtende Aspekte gelten für einen Zug?
 S_3 Welche Inhalte von Zug und nach welchen Regeln soll überprüft werden?
 S_1.1 Welche Inhalte gelten für Handkarten?
 S_2.1 Welche verpflichtende Aspekte gelten für Handkarten?
 S_3.1 Welche Inhalte von Handkarten und nach welchen Regeln soll überprüft werden?

V_1 Der Spieler der am Zug ist
 V_2 Zu Beginn und nach jedem Stich, von dem Spieler der am Zug ist
 V_3 Wenn der Spieler der am Zug ist eine Karte ausgewählt hat und diese sich am Tisch befindet
 V_4 Durch Auswahl einer Karte
 V_5 Immer, wenn ein Spieler am Zug ist
 V_6 Wenn die ausgewählte Karte am Tisch erscheint
 V_7 Man ist nicht am Zug
 V_8 Das der Spieler nicht am Zug ist, es muss bewartet werden bis der Gegner einer Karte wählt

S_1 Eine eigene Karte die ausgewählt wurde
 S_2 Der Spieler muss eine Karte von seinen Handkarte auswählen
 S_3 Die ausgewählte Karte muss eine Karte von den Handkarten sein
 S_1.1 Die Handkarten bestehen zu Beginn aus 5 zufälligen Karten, die sich im weiten Spielverlauf, durch ablegen und au
 S_2.1 Handkarten sind zufällig
 S_3.1 Handkarten dürfen nicht doppelt vorkommen, und es dürfen sich nicht mehr, als 5 in der Hand des Spielers befinden

Akzeptanz A_1 Zwei Spieler müssen sich am Tisch befinden
 A_2 Karten müssen ausgeteilt sein
 A_3 Die Karte darf nur ausgespielt werden, wenn sie den Spielregeln entspricht

Testfälle T_1 Test, ob eine Handkarte ausgespielt werden kann
 Vorbedingung
 Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet
 auszuführende Schritte:
 1. Karten werden ausgeteilt
 2. Ein Spieler ist am Zug
 erwartetes Ergebnis
 Spieler kann ausgewählte Karte ausspielen

Test am 5.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle T_1 Test, ob eine Handkarte ausgespielt werden kann
 Vorbedingung
 Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet
 auszuführende Schritte:
 1. Karten werden ausgeteilt
 2. Spieler ist am Zug und wählt (klickt) Karte (PikOber) aus
 erwartetes Ergebnis
 Ausgewählte Karte wird ausgespielt

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Test, ob eine Handkarte ausgespielt werden kann
 Vorbedingung
 Zwei Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet
 auszuführende Schritte:
 1. Karten werden ausgeteilt
 2. Spieler ist am Zug und wählt (klickt) Karte (HerzAss) aus
 erwartetes Ergebnis
 Ausgewählte Karte wird ausgespielt

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Test, ob eine Handkarte ausgespielt werden kann
 Vorbedingung
 3 Spieler befinden sich am Tisch, das Spiel ist gestartet
 auszuführende Schritte:
 1. Karten werden ausgeteilt
 2. Spieler ist am Zug und wählt (klickt) Karte (PikUnter) aus
 erwartetes Ergebnis
 Ausgewählte Karte wird ausgespielt

US25

fnehten ändern

1

US25

28 Als Spieler werden mir während dem Schnapsen meine Karten, das Kartendeck, die ausgespielten Karten und die anderen Spieler auf dem Spielfeld angezeigt, sodass ich den aktuellen Spielzustand erkennen kann.

Vorderhandkarten anzeigen
Kartendeck anzeigen
ausgespielte Karten anzeigen
teilnehmende Spieler anzeigen

Fragenkatalog	V_1	Wer/was muss angezeigt werden?	S_1	Welche Inhalte kommen in Karten/Kartendeck vor?
	V_2	Wann soll anzeigen stattfinden?	S_2	Welche verpflichteten Aspekte gelten für Karten?
			S_3	Wie sieht das Layout für Karten aus?
			S_1.1	Welche Inhalte kommen im Spielfeld vor?
			S_2.1	Welche verpflichteten Aspekte gelten für das Spielfeld?
Antworten:			S_3.1	Wie sieht das Layout für das Spielfeld aus?
	V_1	meine Karten, das Kartendeck, die ausgespielten Karten und die anderen Spieler	S_1	As, Zehn, König, Dame, Bube
	V_2	Während dem Schnapsen	S_2	20 Karten (As 11, Zehn 10, König 4, Dame 3, Bube 2)
			S_3	Viereckig
			S_1.1	Handkarten, Kartendeck, ausgespielte Karten, teilnehmende Spieler
Akzeptanz	A_1	Spiel muss gestartet sein	S_2.1	Die Inhalte des Spielfeldes müssen angezeigt werden
	A_2	Es müssen sich genügend Spieler in der Lobby befinden	S_3.1	?Tisch

Testfälle	T_1	Testen, ob die Darstellung der Karten, Kartendeck, ausgespielten Karten, Spieler, Spielfeld funktioniert
		Vorbedingung
		<ul style="list-style-type: none"> Spieler müssen sich im Spiel befinden Eine Karte muss ausgespielt sein Karten müssen ausgeteilt sein
		auszuführende Testschritte
		<ol style="list-style-type: none"> Ein Spiel muss gestartet werden Karten werden ausgeteilt Ein Spieler spielt eine Karte
Testfälle		erwartetes Ergebnis
		Am Spielfeld werden die Spieler, das Kartendeck, die ausgespielte Karte angezeigt
		Für den Spieler sind nur seine Handkarten sichtbar

Test am 5.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob die Darstellung der Karten, Kartendeck, ausgespielten Karten, Spieler, Spielfeld funktioniert
		Vorbedingung
		<ul style="list-style-type: none"> Spieler müssen sich im Spiel befinden Eine Karte muss ausgespielt sein Karten müssen ausgeteilt sein
		auszuführende Testschritte
		<ol style="list-style-type: none"> Spieler spielt Karte (KreuzOber)
Testfälle		erwartetes Ergebnis
		Am Spielfeld werden die Spieler, das Kartendeck, die ausgespielte Karte angezeigt
		Für den Spieler sind nur seine Handkarten sichtbar

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob die Darstellung der Karten, Kartendeck, ausgespielten Karten, Spieler, Spielfeld funktioniert
		Vorbedingung
		<ul style="list-style-type: none"> Spieler müssen sich im Spiel befinden Eine Karte muss ausgespielt sein Karten müssen ausgeteilt sein
		auszuführende Testschritte
		<ul style="list-style-type: none"> 1. Spieler spielt Karte (HerzAss)
		erwartetes Ergebnis
		<ul style="list-style-type: none"> Am Spielfeld werden die Spieler (galaxy3, samsung5), das Kartendeck, die ausgespielte Karte angezeigt Für den Spieler sind nur seine Handkarten sichtbar

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob die Darstellung der Karten, Kartendeck, ausgespielten Karten, Spieler, Spielfeld funktioniert
		Vorbedingung
		<ul style="list-style-type: none"> Spieler müssen sich im Spiel befinden Trumpf und Spiel muss angesagt sein Karten müssen ausgeteilt sein
		auszuführende Testschritte
		<ul style="list-style-type: none"> 1. Spieler spielt Karte (HerzAss)
		erwartetes Ergebnis
		<ul style="list-style-type: none"> Am Spielfeld werden die Spieler (galaxy3, samsung5, bq), das Kartendeck, die ausgespielte Karte angezeigt Für den Spieler sind nur seine Handkarten sichtbar

29 Als Spieler habe ich während dem Schnapsen ein Spielfeld zur Verfügung, sodass ich darauf spielen kann (Karten legen, usw.).
 VorderHintergrund

Fragenkatalog
 S_1 Welche Inhalte kommen im Spielfeld vor?
 S_2 Welche verpflichteten Aspekte gelten für das Spielfeld?
 S_3 Wie sieht das Layout für das Spielfeld aus?

Antworten
 S_1 Handkarten, Kartendeck, ausgespielte Karten, teilnehmende Spieler
 S_2 Die Inhalte des Spielfeldes müssen angezeigt werden
 S_3 ?Tisch

Akzeptanz
 A_1 Spiel muss gestartet sein
 A_2 Es müssen sich genügend Spieler in der Lobby befinden

Testfälle
 T_1 Testen, ob Spielfeld angezeigt wird
 Vorbedingung
 Spieler müssen sich im Spiel befinden
 Eine Karte muss ausgespielt sein
 Karten müssen ausgeteilt sein
 auszuführende Testschritte
 1. Ein Spiel muss gestartet werden
 2. Karten werden ausgeteilt
 3. Ein Spieler spielt eine Karte
 erwartetes Ergebnis
 Das Spielfeld und der Inhalt wird angezeigt

Test am 5.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle
 T_1 Testen, ob Spielfeld angezeigt wird
 Vorbedingung
 Spieler müssen sich im Spiel befinden
 Eine Karte muss ausgespielt sein
 Karten müssen ausgeteilt sein
 auszuführende Testschritte
 3. Spieler spielt Karte (KreuzUnter)
 erwartetes Ergebnis
 Das Spielfeld und der Inhalt wird angezeigt

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle
 T_1 Testen, ob Spielfeld angezeigt wird
 Vorbedingung
 Spieler müssen sich im Spiel befinden
 Eine Karte muss ausgespielt sein

Karten müssen ausgeteilt sein
auszuführende Testschritte
1. Spieler spielt Karte (HerzAss)
erwartetes Ergebnis
Das Spielfeld und der Inhalt wird angezeigt

39 Als Spieler sehe ich während dem Schnapsen meine Handkarten in sortierter Reihenfolge, sodass ich bestimmte Karten schneller finde.
 HintergKarten sortieren
 VorderKarten sortiert anzeigen

FragenkatalogV_1 Wer muss sehen? S_1 Welche Inhalte kommen in sortierter Reihenfolge vor?
 S_2 Welche verpflichtenden Aspekte gelten für sortierter Reihenfolge?
 S_3 Welche Inhalte von sortierter Reihenfolge und nach welchen Regeln soll überprüft werden?

Antworten V_1 Jeder Spieler S_1 Die 5 Handkarten
 S_2 Die 5 Handkarten müssen sortiert werden
 S_3 Die 5 Handkarten müssen nach ihren Wert in absteigender Reihenfolge sortiert werden

Akzeptanz A_1 Handkarten müssen ausgeteilt sein

Testfälle T_1 Testen, ob Handkarten sortiert sind
 Vorbedingung
 Spiel muss gestartet und Handkarten ausgeteilt sein
 auszuführende Schritte:
 1. Spiel wird gestartet
 2. Karten werden ausgeteilt
 erwartetes Ergebnis
 Handkarten werden dem Spieler in sortierter Reihenfolge angezeigt

Test am 5.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob Handkarten sortiert sind
 Vorbedingung
 Spiel muss gestartet und Handkarten ausgeteilt sein
 erwartetes Ergebnis
 Handkarten werden dem Spieler in sortierter Reihenfolge angezeigt
 (KreuzUnter,KaroOber,HerzUnter,HerzOber,HerzKönig)

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob Handkarten sortiert sind
 Vorbedingung
 Spiel muss gestartet und Handkarten ausgeteilt sein
 erwartetes Ergebnis
 Handkarten werden dem Spieler in sortierter Reihenfolge angezeigt
 Spieler1:
 KreuzBube, Kreuz10, KaroKönig, HerzKönig, Herz10
 Spieler2:
 PikUnter, PikKönig, KaroBube,Karo10,HerzUnter

Test am 20.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob Handkarten sortiert sind
Vorbedingung Spiel muss gestartet und Handkarten ausgeteilt sein
erwartetes Ergebnis Handkarten werden dem Spieler in sortierter Reihenfolge angezeigt

255 Als Spieler kann ich den Spielmodus 2er-Schnapsen auch gegen einen Computergegner (KI) spielen, sodass ich das Spiel üben kann.
 Vordergrundlogik: 2er-Schnapsen gegen den Computergegner wieder in die App einbauen.

Fragenkatalog S_1 Welche Inhalte kommen in Computergegner vor?

Antworten S_1 Der Computergegner simuliert einen echten Mitspieler, mit dem geübt werden kann

Akzeptanz A_1 App muss gestartet sein
 Kriterien – def.

Testfälle T_1 Testen, ob gegen den Computergegner gespielt werden kann
 Vorbedingung:
 Spieler befindet sich im Startauswahl-Menü
 auszuführende Testschritte:
 1. Spieler klickt auf „Schnelles Spiel“
 erwartetes Ergebnis:
 Ein neues Spiel wird eröffnet, der Gegner ist die KI

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob gegen den Computergegner gespielt werden kann
 Vorbedingung:
 Spieler befindet sich im Startauswahl-Menü
 auszuführende Testschritte:
 1. Spieler klickt auf „Schnelles Spiel“
 erwartetes Ergebnis:
 Ein neues Spiel wird eröffnet, der Gegner ist die KI

30 Als Spieler kann ich schummeln, indem ich meine Karten gegen meine gestochenen Karten austausche, sodass das Spiel interessanter wird.

Hintergrundlogik: Austauschen einer Handkarte mit einer gestochenen Karte implementieren

Vordergrundlogik: Activity oder Popup für Anzeige und Austausch von gestochenen Karten erstellen

Vordergrundlogik: Verzögertes Austauschen einer Handkarte mit einer gestochenen Karte ermöglichen.

Fragenkatalog	V_1	Wer kann schummeln?	S_1	Welche Inhalte kommen in Schummeln vor?
	V_2	Wann soll schummeln stattfinden?		
	V_3	Wie kann schummeln genau durchgeführt werden?	S_1	Es gibt zwei Varianten zum Schummeln
	V_4	Was könnte schummeln verhindern?		1. Spieler tauscht Handkarte mit gestochner Karte 2. Spieler sieht Mitspieler in den Karten
Antworten:	V_1	Jeder Spieler		
	V_2	Wenn ein Spieler am Zug ist		
	V_3	Durch klicken auf „Schummeln“		
	V_4	Ein Gegner kann schummeln abwehren		
Akzeptanz	A_1	Ein Spiel muss gestartet sein		
Testfälle	T_1	Testen, ob ich meine Karte gegen eine meiner gestochenen Karten austauschen kann		
		Vorbedingung		
		Spieler muss am Zug sein		
		auszuführende Testschritte		
		1. klicken auf „Schummeln“		
		2. im geöffneten Popup eine Karte auswählen		
		3. eine Karte zum Tauschen auswählen		
		erwartetes Ergebnis		
		meine Handkarte wird gegen eine Karte meiner gestochenen abgelegten Karten getauscht		

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob ich meine Karte gegen eine meiner gestochenen Karten austauschen kann		
		Vorbedingung		
		Spieler muss am Zug sein		
		auszuführende Testschritte		
		1. klicken auf „Schummeln“		
		2. im geöffneten Popup eine Karte auswählen		
		3. eine Karte zum Tauschen auswählen		
		erwartetes Ergebnis		
		meine Handkarte wird gegen eine Karte meiner gestochenen abgelegten Karten getauscht		

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob ich meine Karte gegen eine meiner gestochenen Karten austauschen kann		
		Vorbedingung		
		Spieler muss am Zug sein		
		auszuführende Testschritte		
		1. klicken auf „Schummeln“		
		2. im geöffneten Popup eine Karte auswählen		

US30

3. eine Karte zum Tauschen auswählen
- erwartetes Ergebnis
- meine Handkarte wird gegen eine Karte meiner gestochenen abgelegten Karten getauscht

58 Als Spieler kann ich schummeln, indem ich meinen Mitspielern in die Karten schaue, sodass das Spiel interessanter wird.
Vordergrundlogik: Verzögerte Anzeige der Karten eines Gegenspielers ermöglichen.

Fragenkatalog	V_1	Wer kann schummeln?	S_1	Welche Inhalte kommen in Schummeln vor?
	V_2	Wann soll schummeln stattfinden?		
	V_3	Wie kann schummeln genau durchgeführt werden?	S_1	Es gibt zwei Varianten zum Schummeln
	V_4	Was könnte schummeln verhindern?		1. Spieler tauscht Handkarte mit gestochner Karte 2. Spieler sieht Mitspieler in den Karten
Antworten	V_1	Jeder Spieler		
	V_2	Wenn ein Spieler am Zug ist		
	V_3	Durch klicken auf „Schummeln“		
	V_4	Ein Gegner kann schummeln abwehren		
Akzeptanz	A_1	Ein Spiel muss gestartet sein		
Testfälle	T_1	Testen, ob ich meinen Mitspielern in die Karten schauen kann		
		Vorbedingung		
		Spieler muss am Zug sein		
		auszuführende Testschritte		
		1. klicken auf „Schummeln“		
		2. kein Mitspieler wehrt sich gegen die Schummel-Attacke		
		erwartetes Ergebnis		
		ich sehe die Karten meiner Mitspieler,		

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob ich meinen Mitspielern in die Karten schauen kann		
		Vorbedingung		
		Spieler muss am Zug sein		
		auszuführende Testschritte		
		1. klicken auf „Schummeln“		
		2. kein Mitspieler wehrt sich gegen die Schummel-Attacke		
		erwartetes Ergebnis		
		ich sehe die Karten meiner Mitspieler,		

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob ich meinen Mitspielern in die Karten schauen kann		
		Vorbedingung		
		Spieler muss am Zug sein		
		auszuführende Testschritte		
		1. klicken auf „Schummeln“		
		2. kein Mitspieler wehrt sich gegen die Schummel-Attacke		
		erwartetes Ergebnis		
		ich sehe die Karten meiner Mitspieler,		

60 Als Spieler kann ich das Schummeln anderer Spieler mit einer Geste unterbinden, sodass es nicht den Spielspaß zunichte macht.
Vordergrundlogik: Verhindern einer Schummelaktion während der entsprechenden Verzögerung durch Schütteln ermöglichen.

Fragenkatalog	V_1	Wer kann Schummeln unterbinden?	S_1	Welche Inhalte kommen in Schummeln vor?
	V_2	Wann kann Schummeln unterbinden stattfinden?		
	V_3	Wie kann ich Schummeln unterbinden genau durchführen?	S_1	Es gibt zwei Varianten zum Schummeln
	V_4	Wie häufig kann Schummeln unterbinden durchgeführt werden?		1. Spieler tauscht Handkarte mit gestochner Karte 2. Spieler sieht Mitspieler in den Karten
Antworten:	V_1	Der Spieler gegen den eine Schummel-Attacke durchgeführt wird		
	V_2	Sobald eine Schummel-Attacke gegen mich stattfindet		
	V_3	Mit einer Geste, das Handy schütteln		
	V_4	Immer, wenn ein Schummel-Attacke gegen mich läuft		
Akzeptanz	A_1	Spiel muss gestartet sein		
Testfälle	T_1	Testen, ob Schummel abgewehrt werden kann		
		Vorbedingung		
		Es muss ein Spiel gestartet sein		
		Ein Spieler führt gegen mich eine Schummel-Attacke aus		
		auszuführende Testschritte		
		1. Es wird mir angezeigt, dass eine Schummel-Attacke gegen mich ausgeführt wird		
		2. ich schüttele das Handy		
		erwartetes Ergebnis		
		Schummel-Attacke wird abgewehrt, der Schummler hat keinen Vorteil		

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Schummel abgewehrt werden kann		
		Vorbedingung		
		Es muss ein Spiel gestartet sein		
		Spieler führt gegen KI Schummel-Attacke aus		
		auszuführende Testschritte		
		1. Anzeige: Schummelversuch wurde abgewehrt		
		erwartetes Ergebnis		
		Schummel-Attacke wird abgewehrt, der Schummler hat keinen Vorteil		

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Client Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Schummel abgewehrt werden kann		
		Vorbedingung		
		Es muss ein Spiel gestartet sein		
		Spieler1 führt gegen Spieler2 eine Attacke durch		
		auszuführende Testschritte		
		1. Neben dem Nickname am oberen Spielrand erscheint ein Auge		
		2. Spieler2 schüttel das Handy		
		2. Anzeige: Schummelversuch wurde abgewehrt		

US60

erwartetes Ergebnis

Schummel-Attacke wird abgewehrt, der Schummler hat keinen Vorteil

31 Als Spieler wird mir das Schummeln anderer Spieler angezeigt, sodass ich eine Möglichkeit habe es abzuwenden.
 Vordergrundlogik: Während der Verzögerung beim Schummeln ein Auge neben dem entsprechenden Spielernamen anzeigen.

Fragenkatalog	V_1	Wann soll Schummeln anderer Spieler angezeigt werden?
	V_2	Wie häufig soll Schummeln anderer Spieler angezeigt werden?
Antworten	V_1	Sobald eine Schummel-Attacke gegen mich läuft
	V_2	Immer, wenn eine Schummel-Attacke gegen mich läuft
Akzeptanz	A_1	Spiel muss gestartet sein
Testfälle	T_1	Testen, ob das Schummeln anderer Spieler angezeigt wird
		Vorbedingung
		Es muss ein Spiel gestartet sein
		Ein Spieler führt gegen mich eine Schummel-Attacke aus
		erwartetes Ergebnis
		Es wird mir angezeigt, dass eine Schummel-Attacke gegen mich läuft

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob das Schummeln anderer Spieler angezeigt wird
		Vorbedingung
		Es muss ein Spiel gestartet sein
		Ein Spieler führt gegen mich eine Schummel-Attacke aus
		erwartetes Ergebnis
		Es wird mir angezeigt, dass eine Schummel-Attacke gegen mich läuft (neben dem Nickname am oberen Spielfeld)

51 Als Spieler möchte ich, dass das gesamte Spiel zuverlässig ist, sodass es einem echten Kartenspiel in nichts nachsteht.

Verbindungsaufbau bei 3er- und 4er-Schnapsen testen.

Tastensperre während dem Spielen verhindern.

Spielliste in der Lobby zwischenlöschen.

Spielfeld4 testen und optimieren (gemeinsam)

Code Refactoring - Spielfeld2

Testfälle	T_1	Testen, ob ein Verbindungsaufbau beim 3er- und 4er-Schnapsen funktioniert Vorbedingung Es müssen 3-4 Spieler ihre Bluetooth-Verbindung aktiviert haben und die App ist auf jedem Gerät gestartet auszuführende Testschritte 1. Spieler1 (Host) erstellt ein Spiel für 3 Spieler 2. Spieler 2 sucht nach Spielen 3. Spiel von Spieler1 wird Spieler 2 angezeigt 4. Spieler 2 tritt bei 5. Spieler 3 sucht nach Spielen 6. Spiel von Spieler1 wird Spieler 3 angezeigt 7. Spieler 3 tritt bei erwartetes Ergebnis Alle 3 Spieler sind am Tisch und das Spiel startet
	T_2	Testen, ob die Tastensperre beim Spielen deaktiviert ist Vorbedingung Ein Spiel muss gestartet sein und Spieler befinden sich am Tisch auszuführende Testschritte 1. Spiel läuft ohne, dass jemand den Bildschirm berührt 2. 3 min später erwartetes Ergebnis Spiel kann nach 3 min normal fortgesetzt werden
	T_3	Testen, ob Spielliste in der Lobby zwischengelöscht wird Vorbedingung 2 2-er-Schnapsen Spiele sind erstellt auszuführende Testschritte 1. Mitspieler sucht nach Spielen 2. 2 Spiele werden angezeigt 3. Ein 2er-Schnapsen Spiel wird geschlossen 4. Ein weiterer Spieler sucht nach Spielen erwartetes Ergebnis In der Lobby wird nur mehr ein Spiel angezeigt

Test am 20.6.15 – Spiel

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

T_2	Testen, ob die Tastensperre beim Spielen deaktiviert ist Vorbedingung Ein Spiel muss gestartet sein und Spieler befinden sich am Tisch auszuführende Testschritte 1. Spiel läuft ohne, dass jemand den Bildschirm berührt 2. 3 min später erwartetes Ergebnis Spiel kann nach 3 min normal fortgesetzt werden
-----	--

36 Als Spieler kann ich über das Startmenü eine Kurzbeschreibung der möglichen Spielmodi einsehen, sodass ich dort die Spielregeln nachschlagen kann.
Vorderg Spielregeln in vom Hauptmenü erreichbare Activity einfügen.

Fragenkatalog S_1 Welche Inhalte kommen in Spielregeln vor?

Antworten: S_1 eine Kurzbeschreibung des Spiels und der einzelnen Spielmodi (2er/3er/4er-Schnapsen)

Akzeptanz A_1 App muss gestartet sein

Testfälle T_1 Testen, ob die Darstellung der Spielregeln funktioniert
Vorbedingung
auszuführende Testschritte
1. Spieler klickt auf Spielregeln
erwartetes Ergebnis
Spielregeln werden angezeigt

Test am 20.6.15 – Spiel

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob die Darstellung der Spielregeln funktioniert
Vorbedingung
auszuführende Testschritte
1. Spieler klickt auf Spielregeln
erwartetes Ergebnis
Spielregeln werden angezeigt

34 Als Spieler sehe ich während dem Schnapsen meine Anzahl der gewonnenen Spiele gegen den aktuellen Gegner, sodass ich ihn einschätzen kann.
Vordergewonnene Spiele gegen aktuellen Gegner anzeigen

Fragenkatalog	V_1	Wer kann die Anzahl der gewonnenen Spiele sehen?
	V_2	Wann soll die Anzahl der gewonnenen Spiele angezeigt werden?
Antworten	V_1	Spieler1 und der Gegner
	V_2	Während dem Schnapsen am Spieltisch
Akzeptanz	A_1	Spieler müssen am selben Tisch sein
Testfälle	T_1	Testen, ob die Anzahl der gewonnenen Spiele gegen den aktuellen Gegner angezeigt wird
		Vorbedingung
		Spiel hat begonnen Es wurde bereits ein Spiel gegen den Gegner gewonnen
		erwartetes Ergebnis Es soll ein Sieg für Spieler1 angezeigt werden und 0 für den Gegner

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob die Anzahl der gewonnenen Spiele gegen den aktuellen Gegner angezeigt wird
		Vorbedingung
		Spiel hat begonnen Es wurde bereits ein Spiel gegen den Gegner gewonnen
		erwartetes Ergebnis Spieler 40Pkt Gegner 71Pkt, Gegner 1 Spielpunkt

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob die Anzahl der gewonnenen Spiele gegen den aktuellen Gegner angezeigt wird
		Vorbedingung
		Spiel hat begonnen Es wurde bereits ein Spiel gegen den Gegner gewonnen
		erwartetes Ergebnis Spieler 40Pkt Gegner 71Pkt, Gegner 1 Spielpunkt

38 Als Spieler kann ich meine Statistik anschauen (Spielsiege gesamt, Verlorene Spiele gesamt, Bummerl gesamt), sodass ich damit angeben kann.
 Hintergr. Statistiken wie gewonnene Spiele, angesagte 20er/40er, usw. speichern
 Vordergr. Statistiken vom Hauptmenü aus zugänglich machen.

Fragenkatalog	S_1	Welche Inhalte kommen in Statistik vor?
	V_1	Wer kann die Statistik anschauen?
	V_2	Wie kann Statistik anschauen durchgeführt werden?
Antworten:	S_1	(Spielsiege gesamt, Verlorene Spiele gesamt, Bummerl gesamt)
	V_1	Der Spieler
	V_2	Durch das klicken auf Statistik im Menü
Akzeptanz	A_1	Spiel muss gestartet sein
Testfälle	T_1	Testen, ob die Statistik angezeigt wird
		Vorbedingung
		Es muss ein Spiel gestartet sein
		Spieler muss sich im Menü befinden
		auszuführende Testschritte
		1. Klicken auf Statistik
		erwartetes Ergebnis
		Die Statistik des Spielers wird angezeigt.

Test am 20.6.15 – Spiel

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob die Statistik angezeigt wird
		Vorbedingung
		Es muss ein Spiel gestartet sein
		Spieler muss sich im Menü befinden
		auszuführende Testschritte
		1. Klicken auf Statistik
		erwartetes Ergebnis
		Die Statistik des Spielers wird angezeigt.

61 Als Spieler kann ich den Spielmodus 4er-Schnapsen nur mit genau drei anderen Spielern spielen, sodass ich regelmäßig spiele.
HintergrVierspielerlogik implementieren

Fragenkatalog	V_1	Wer muss spielen?
	V_2	Wann soll spielen stattfinden?
	V_3	Wann ist 2er-Schnapsen spielen komplett abgeschlossen?
	V_4	Was geschieht, wenn man nicht 4er-Schnapsen spielen kann?
	V_5	Was könnte verhindern, dass 4er-Schnapsen nicht gespielt werden kann?
Antworten:	V_1	4 Spieler
	V_2	Wenn sich 4 Spieler in der Lobby befinden und das Spiel gestartet wird
	V_3	Wenn sich die beiden Spieler am Tisch befinden und die Karten ausgeteilt werden
	V_4	Es müssen 3 Spieler beitreten
	V_5	Zu wenig Spieler
Akzeptanz	A_1	Es müssen sich genau 4 Spieler in der Lobby befinden
	A_2	Wlan-Verbindung muss vorhanden sein
Testfälle	T_1	Testen, ob 4er-Schnapsen gespielt werden kann.
		Vorbedingung
		Es müssen insgesamt 4 Spieler im Wlan sein
		4 Spieler müssen sich in der Lobby befinden
		auszuführende Testschritte
		1. Der Spielersteller startet das Spiel
		erwartetes Ergebnis
		Es wird ein Trumpf angezeigt
		Jeder Spieler hat seine Karten
		Ein Spieler ist am Zug, es kann regelmäßig gespielt werden

Test am 22.6.15 – 4 Spieler

Testgeräte:

Host	Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client	Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client	bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)
Client	Tablet lenovo (Android 4.1)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob 4er-Schnapsen gespielt werden kann.
		Vorbedingung
		Es müssen insgesamt 4 Spieler im Wlan sein
		4 Spieler müssen sich in der Lobby befinden
		auszuführende Testschritte
		1. Der Spielersteller startet das Spiel
		2. Spieler2/3/4 treten dem Spiel bei
		erwartetes Ergebnis
		Spiel wird gestartet
		Jeder Spieler hat seine Startkarten

116 Als Spieler bekomme ich als Gewinner einer Runde 3 Punkte falls mein Gegner keine Punkte hatte, 2 Punkte falls er 1-33 Punkte hatte und ansonsten 1 Punkt, sodass ich regelmäßig spielen kann.
Vordergesamtpunkte (Bummer!) anzeigen

Fragenkatalog	S_1	Welche Inhalte kommen in Runde vor?
	S_1.1	Welche Inhalte kommen in Punkte vor?
	S_2	Welche verpflichtende Aspekte gelten für Punkte?
Antworten	S_1	Ein Spielverlauf, bis keine Karten mehr im Talon sind oder ein Spieler 66 Punkte erreicht hat
	S_1.1	Es gibt 3Punkte, 2Punkte, 1 Punkt
	S_2	3Punkte: Falls der Gegner keine Punkte erreicht hat
		2Punkte: Falls der Gegner 1-33 Punkte erreicht hat 1Punkt: Falls der Gegner >33 Punkte erreicht hat
Akzeptanz	A_1	Eine Runde muss gespielt sein bevor ein Spieler Punkte bekommt
Testfälle	T_1	Testen, ob Punkte gezählt werden
		Vorbedingung Eine Runde wurde gespielt Spieler1 66Punkte Spieler 2 2 Punkte
		erwartetes Ergebnis Spieler1 gewinnt und er bekommt für die Runde 2 Punkte

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Punkte gezählt werden
		Vorbedingung Eine Runde wurde gespielt Spieler1 56Punkte KI 70Punkte
		erwartetes Ergebnis KI gewinnt und erhält 1 Spielerpunkt

206 Als Spieler möchte ich beim 4er-Schnapsen ein Team mit dem mir gegenüberstehenden Spieler bilden und gegen die anderen beiden Spieler spielen, sodass ich regelgemäß spielen kann.
 Vorgab. Beim 4er-Schnapsen Spielerteams anzeigen und kennzeichnen.

Fragenkatalog	S_1	Welche Inhalte kommen in Team vor?
	S_2	Welche verpflichtende Aspekte gelten für Team?
Antworten	S_1	2 Spieler
	S_2	Das Team besteht aus 2 Spielern die gegenüber sitzen
Akzeptanz	A_1	4 Spieler am Tisch
Testfälle	T_1	Testen, ob ein Team gebildet wird
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		4 Spieler sind am Tisch
		erwartetes Ergebnis
		Die gegenüberstehenden Spieler bilden ein zweites Team

Test am 22.6.15 – 4 Spieler

Testgeräte:	Host	Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
	Client	Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
	Client	bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)
	Client	Tablet lenovo (Android 4.1)
Resultat:		erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob ein Team gebildet wird
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		4 Spieler sind am Tisch
		erwartetes Ergebnis
		Die gegenüberstehenden Spieler bilden ein zweites Team

27 Als Spieler kann ich bei der Spielerstellung und beim Spielbeitritt entscheiden welchen Spielmodus (2er-, 3er- oder 4er-Schnapsen) ich spiele, sodass ich nach meinen bevorzugten Spielregeln spielen kann.
Vorderg Activity zur Spielmodusausswahl ausimplementieren

Fragenkatalog	S_1	Welche Inhalte kommen in Spielerstellung vor?
	S_1.1	Welche Inhalte kommen in Spielbeitritt vor?
	S_1.2	Welche Inhalte kommen in Spielmodi vor?
Antworten	S_1	Neues Spiel starten, Spiel beitreten, Spiel erstellen, Spielregeln, Namen ändern, Statistik, Optionen, beenden
	S_1.1	Spiellelobby, Spieler in der Nähe,
	S_1.2	2er/3er/4er-Schnapsen und Zurück
Akzeptanz Kriterien – def.	A_1	App muss gestartet sein
Testfälle	T_1	Testen, ob ein Spielmodi ausgewählt werden kann
		Vorbedingung: Spieler befindet sich im Startauswahl-Menü
		auszuführende Testschritte: <ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler klickt auf Spielbeitritt 2. Spieler wählt in der Spiellelobby Spiel aus 3. Spieler2 klickt auf beitreten
		erwartetes Ergebnis: Der Spieler befindet sich in der ausgewählten Lobby mit dem gewünschten Spielmodus

Test am 20.6.15 – Spiel

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob ein Spielmodi ausgewählt werden kann
		Vorbedingung: Spieler befindet sich im Startauswahl-Menü
		auszuführende Testschritte: <ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler klickt auf Spielen 2. Spieler klickt auf „Neues Spiel“ und wählt „zweier“ aus 3. Spieler2 sucht nach Spielen 4. Tritt durch klicken auf das Spiel von Spieler bei
		erwartetes Ergebnis: Der Spieler befindet sich im ausgewählten Spielmodus

32 Als Spieler kann ich den Spielmodus 3er-Schnapsen nur mit genau zwei anderen Spielern spielen, sodass ich regelgemäß spiele.
HintergrDreispielerlogik implementieren

Fragenkatalog	V_1	Wann kann 3er-Schnapsen spielen stattfinden?
Antworten	V_1	Wenn sich zwei andere Spieler in der Lobby befinden und das Spiel gestartet wurde.
Akzeptanz Kriterien – def.	A_1	Zwei andere Spieler müssen am Spiel teilnehmen
Testfälle	T_1	<p>Testen, ob der Spielmodus 3er-Schnapsen gespielt werden kann</p> <p>Vorbedingung:</p> <p>Spieler hat Spiel 3er-Schnapsen erstellt</p> <p>auszuführende Testschritte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. zwei Spieler treten dem Spiel bei 2. Ersteller klickt auf starten <p>erwartetes Ergebnis:</p> <p>Spiel 3er-Schnapsen startet und Karten werden ausgeteilt</p>

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte:	Host	Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
	Client	Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
	Client	bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)
Resultat:	erfolgreich	

Testfälle	T_1	<p>Testen, ob der Spielmodus 3er-Schnapsen gespielt werden kann</p> <p>Vorbedingung:</p> <p>Spieler hat Spiel 3er-Schnapsen erstellt</p> <p>auszuführende Testschritte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. zwei Spieler treten dem Spiel bei 2. Ersteller klickt auf starten <p>erwartetes Ergebnis:</p> <p>Spiel 3er-Schnapsen startet und Karten werden ausgeteilt</p>
-----------	-----	---

178 Als Spieler möchte ich, dass beim 3er-Schnapsen das Spiel zu Ende ist, sobald ein Spieler 24 Gesamtpunkte (Bummerl) erreicht hat, sodass ich regelgemäß spielen kann.
 Hinderg Gesamtpunkte mitzählen
 HintergrAuf Spielende überprüfen

Fragenkatalog	V_1	Wann soll ein Spiel zu Ende sein?
	V_2	Wann ist Spiel zu Ende abgeschlossen?
	V_3	Wie kann Spiel zu Ende durchgeführt werden?
	V_4	Wie kann geprüft werden, ob Spiel zu Ende durchgeführt wurde?
Antworten	V_1	Sobald ein Spieler 24 Gesamtpunkte (Bummerl) erreicht hat
	V_2	Wenn der Spielvorgang beendet wurde
	V_3	Durch regelmäßiges spielen
	V_4	Anhand der Gesamtpunkte der Spieler
Akzeptanz Kriterien – def.	A_1	Es müssen sich insgesamt 3 Spieler im Spiel befinden
Testfälle	T_1	Testen, ob beim 3er-Schnapsen das Spiel nachdem ein Spieler 24 Gesamtpunkte erreicht hat zu Ende ist
		Vorbedingung: Spieler befinden sich am Tisch
		auszuführende Testschritte:
		1. Wechselndes Spielen (Spieler1 gibt, Spieler 2 gibt, Spieler3 gibt)
		2. Karten werden gestochen
		3. Punkte werden gezählt
		4. Voränge werden wiederholt bis ein Spieler 24 Gesamtpunkte hat
		erwartetes Ergebnis:
		Das Spiel (Runde) wird beendet

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: Fehler (Exception im Client)

Testfälle	T_1	Testen, ob beim 3er-Schnapsen das Spiel nachdem ein Spieler 24 Gesamtpunkte erreicht hat zu Ende ist
		Vorbedingung: Spieler befinden sich am Tisch
		auszuführende Testschritte:
		1. Spieler1 spielt Schnapser
		2. Spieler2 fleckt
		3. Spieler1 Gegenflecken
		4. Spieler1 erreicht 70 Punkte
		erwartetes Ergebnis:
		Spielende 24Pkt

177 Als Spieler möchte ich, dass beim 3er-Schnapsen die "Spiele" Schnapser, Land, Kontrasnapser, Bauernsnapser und Kontrabauernsnapser, gerufen werden können, sodass ich regelmäßig spielen kann.
Hintergr Spielregeln für die möglichen "Spiele" implementieren.

Fragenkatalog	V_1	Wer muss rufen?
	V_2	Wann soll rufen stattfinden?
	V_3	Was soll gerufen werden?
	V_4	Wie häufig soll gerufen werden?
	V_5	Was geschieht, wenn man nicht rufen kann?
	V_6	Was könnte rufen verhindern
Antworten	V_1	jeder Spieler
	V_2	Nachdem alle Karten ausgeteilt wurden
	V_3	Snapser, Land, Kontrasnapser, Bauernsnapser, Kontrabauernsnapser, das höchste ausgewählte Spiel wird gespielt
	V_4	einmal
	V_5	Es wurde bereits gerufen, oder man kann erst rufen
	V_6	Wenn bereits gerufen wurde
Akzeptanz	A_1	Ein Spieler muss ein Spiel rufen
Testfälle	T_1	Testen, ob gerufen werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Alle Karten sind ausgeteilt
		auszuführende Testschritte
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Der erste Spieler ruft ein Spiel 2. Der zweite Spieler ruft ein Spiel 3. Der dritte Spieler ruft ein Spiel
		erwartetes Ergebnis
		automatisch wird das höchste gerufene Spiel gespielt

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob gerufen "Bauernsnapser" gerufen werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Alle Karten sind ausgeteilt, daher ist Trumpf angesagt
		auszuführende Testschritte
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler1 ruft Schnapser 2. Spieler2 weiter 3. Spieler3 weiter 4. Spieler1 spielt aus Spieler2 gibt zu Spieler3 sticht
		erwartetes Ergebnis
		Gegner bekommen jeweils 12 Spielpunkte

Test am 22.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob gerufen"Land" gerufen werden kann
 Vorbedingung
 Ein Spiel muss gestartet sein
 Alle Karten sind ausgeteilt, daher ist Trumpf angesagt
 auszuführende Testschritte
 1. Spieler1 ruft Schnapser
 2. Spieler2 weiter
 3. Spieler3 weiter
 4. Spieler1 spielt aus Spieler2 gibt zu Spieler3 sticht
 erwartetes Ergebnis
 Gegner bekommen jeweil 9 Punkte

Test am 22.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob gerufen"Kontraschnapser" gerufen werden kann
 Vorbedingung
 Ein Spiel muss gestartet sein
 Alle Karten sind ausgeteilt, daher ist Trumpf angesagt
 auszuführende Testschritte
 1. Spieler1 ruft Schnapser
 2. Spieler2 weiter
 3. Spieler3 weiter
 4. Spieler1 spielt aus Spieler2 gibt zu Spieler3 sticht
 erwartetes Ergebnis
 Gegner bekommen jeweils 12 Punkte

Test am 22.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob gerufen"Bauernschnapser" gerufen werden kann
 Vorbedingung
 Ein Spiel muss gestartet sein
 Alle Karten sind ausgeteilt, daher ist Trumpf angesagt
 auszuführende Testschritte
 1. Spieler1 ruft Schnapser
 2. Spieler2 weiter
 3. Spieler3 weiter
 4. Spieler1 spielt aus Spieler2 gibt zu Spieler3 sticht
 erwartetes Ergebnis

Gegner bekommen jeweils 12 Punkte

Test am 22.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob gerufen"Kontrabauernschnapser" gerufen werden kann
 Vorbedingung
 Ein Spiel muss gestartet sein
 Alle Karten sind ausgeteilt, daher ist Trumpf angesagt
 auszuführende Testschritte
 1. Spieler1 ruft Schnapser
 2. Spieler2 weiter
 3. Spieler3 weiter
 4. Spieler1 spielt aus Spieler2 gibt zu Spieler3 sticht
 erwartetes Ergebnis
 Gegner bekommen jeweils 12 Punkte

176 Als Spieler möchte ich, dass beim 3er-Schnapsen jederzeit Farb- und Stichzwang gilt, sodass ich regelmäßig spielen kann.
Hinderg Beim 3er-Schnapsen stets Farb- und Stichzwang geltend machen.

Fragenkatalog	V_1	Wer muss sich dem Stich-/Farbzwang beugen?
	V_2	Wann soll Stich-/Farbzwang stattfinden?
Antworten:	V_1	Jeder Spieler beim 3er-Schnapsen
	V_2	jederzeit
Akzeptanz	A_1	Eine Farbe muss gewählt sein
Testfälle	T_1	Testen, ob Stich-/Farbzwang durchgesetzt wird
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug
		auszuführende Testschritte
		1. Der beginnende Spieler spielt eine Karte aus
		2. Der zweite Spieler sticht oder gibt eine Karte zu
		3. Der dritte Spieler sticht oder gibt eine Karte zu
		4. Der Gewinner spielt wieder eine neue Karte aus
		5. Spieler zwei ist am Zug
		erwartetes Ergebnis
		Nur bestimmte Karten können sich ausspielen lassen (Farbe/Stich)

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte:	Host	Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
	Client	Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
	Client	bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)
Resultat:		erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Stich-/Farbzwang durchgesetzt wird
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Karten sind ausgeteilt Trumpf und Rufspiel (Schnapsen) ist angesagt
		auszuführende Testschritte
		1. Der beginnende Spieler spielt eine Karte aus
		2. Der zweite Spieler kann nur die selbe Farbe auswählen
		erwartetes Ergebnis
		Nur bestimmte Karten können sich ausspielen lassen (Farbe/Stich)

175 Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen keine bis zwei meiner Handkarten gegen die Karten am Stapel austauschen können, sodass ich regelgemäß spielen kann.
Hinderg Austausch der Handkarten mit den Karten am Stapel für den Rufer ermöglichen.

Fragenkatalog	V_1	Wer kann austauschen?
	V_2	Was kann ausgetauscht werden?
	V_3	Wie häufig kann austauschen stattfinden?
Antworten	V_1	Der Rufer, der das höchste Spiel genannt hat
	V_2	0-2 Karten vom Talon
	V_3	nur einmal
Akzeptanz	A_1	Es muss ein Spiel gerufen werden
Testfälle	T_1	Testen, ob Karten ausgetauscht werden können
		Vorbedingung
		Spiel hat begonnen
		Ein Spieler hat ein Spiel gerufen
		auszuführende Testschritte
		1. Spieler der am Zug ist wählt Karten die er ablegen möchte
		erwartetes Ergebnis
		Nachdem die Karten abgelegt worden sind, werden vom Talon die gleiche Anzahl an Karten wieder aufgehoben

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Karten ausgetauscht werden können
		Vorbedingung
		Spiel hat begonnen
		Ein Spieler hat ein Spiel gerufen
		auszuführende Testschritte
		1. Spieler der am Zug ist wählt Karten die er ablegen möchte
		erwartetes Ergebnis
		Nachdem die Karten abgelegt worden sind, werden vom Talon die gleiche Anzahl an Karten wieder aufgehoben

174 Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen ein geflecktes "Spiel" gegenflecken können, sodass in der jeweiligen Runde die vierfachen Punkte vergeben werden.
HintergrGegenflecken implementieren

Fragenkatalog	S_1	Welche Inhalte kommen im gefleckts Spiel vor?
	S_2	Welche Möglichkeiten ergeben sich in einem geflecktem Spiel?
Antworten	S_1	Wenn die Gegner glauben, sie können das Spiel gewinnen wird das Spiel gefleckt
	S_2	Der Rufer kann wieder gegenflecken und die Punkte vervierfachen sich
Akzeptanz	A_1	Ein Spieler muss ein Spiel rufen
	A_2	Gegner müssen flecken
Testfälle	T_1	Testen, ob Gegner ein geflecktes „Spiel“, gegenflecken können
		<p>Vorbedingung Drei Karten müssen ausgeteilt sein</p> <p>auszuführende Testschritte</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler ruft ein Spiel 2. Gegner fleckt 3. Rufer wählt gegenflecken <p>erwartetes Ergebnis Es werden die vierfachen Punkte in dieser Runde vergeben</p>

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Gegner ein geflecktes „Spiel“, gegenflecken können
		<p>Vorbedingung Drei Karten müssen ausgeteilt sein</p> <p>auszuführende Testschritte</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spieler ruft „Schnapsen“ 2. Gegner fleckt 3. Rufer wählt gegenflecken <p>erwartetes Ergebnis Es werden die vierfachen Punkte in dieser Runde vergeben Gewinnter erhält 12 Punkte</p>

173 Als Gegenspieler möchte ich beim 3er-Schnapsen das "Spiel" flecken können, sodass in der jeweiligen Runde die doppelten Punkte vergeben werden.
HintergrFlecken implementieren

Fragenkatalog	V_1	Wer muss flecken?
	V_2	Wann soll flecken stattfinden?
	V_3	Wie häufig kann gefleckt werden?
	V_4	Was geschieht, wenn man nicht flecken kann?
	V_5	Was könnte flecken verhindern?
Antworten	V_1	Die Gegner des rufenden Spielers
	V_2	Wenn die Gegner glauben, dass der Rufer das Spiel verliert
	V_3	einmal
	V_4	Es wurde kein Spiel gerufen, oder es wurde bereits gefleckt
	V_5	Es wurde kein Spiel gerufen, oder es wurde bereits gefleckt
Akzeptanz	A_1	Ein Spieler muss ein Spiel rufen
Testfälle	T_1	Testen, ob ein Spiel gefleckt werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Die ersten 3 Karten sind ausgeteilt
		auszuführende Testschritte
		1. Der erste Spieler ruft ein Spiel
		2. Der zweite Spieler fleckt das Spiel
		erwartetes Ergebnis
		Die Punkte werden doppelt gezählt

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob ein Spiel gefleckt werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Die ersten 3 Karten sind ausgeteilt
		auszuführende Testschritte
		1. Der erste Spieler ruft „Schnapsen“
		2. Der zweite Spieler fleckt das Spiel
		erwartetes Ergebnis
		Die Punkte werden doppelt gezählt
		Gewinner erhält 6 Punkte

172 Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen, falls ich das gerufene "Spiel" gewinne, die dem "Spiel" zugeordneten Punkte erhalten, andernfalls erhalten die Gegner die Punkte, sodass ich regelgemäß spielen kann.
 HintergrDem "Spiel" entsprechende Punkte dem/den Spielgewinner/n geben.

Fragenkatalog	V_1	Wer erhält die Punkte?
	V_2	Wann sollen die Punkte erhalten werden?
	V_3	Wie häufig sollen die Punkte erhalten werden?
Antworten	V_1	Gewinnt der Rufer, erhält er die zugeordneten Punkte, andernfalls erhalten die Gegner die Punkte
	V_2	Nachdem das Spiel (Runde) zu Ende ist
	V_3	einmal
Akzeptanz	A_1	Ein Spieler muss Rufen
Testfälle	T_1	Testen, ob die zugeordneten Punkte erhalten werden
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein Ein Spiel wurde vom Rufer gewählt
		auszuführende Testschritte
		1. Spiel wird nach dem Regeln des gewählten Spiels gespielt
		2. notwendige Punkte werden vom Rufer erreicht
		erwartetes Ergebnis
		Der Rufer erhält die zugeordneten Punkte

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob die zugeordneten Punkte erhalten werden
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein Ein Spiel wurde vom Rufer gewählt (Schnapser 3 Punkte)
		auszuführende Testschritte
		1. Spiel wird nach dem Regeln des gewählten Spiels gespielt
		2. notwendige Punkte werden vom Rufer erreicht
		erwartetes Ergebnis
		Der Rufer erhält für sein Spiel 3 Spielpunkte

171 Als Rufer möchte ich beim 3er-Schnapsen gegen die anderen beiden Spieler spielen, sodass ich regelmäßig spielen kann.
HintergrSpieler, die nicht dem Rufer entsprechen, als Gegenspieler implementieren.

Fragenkatalog	V_1	Wer spielt gegeneinander?
	V_2	Wie werden die Spieler ausgewählt?
Antworten	V_1	Der Rufer spielt gegen die anderen beiden Spielern
	V_2	Gegner sind automatisch die Spieler, die kein oder ein niedrigeres Spiel gerufen haben
Akzeptanz	A_1	Ein Spieler muss Rufen
Testfälle	T_1	Testen, ob abwechselnd gespielt werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Ein Spiel wurde vom Rufer gewählt
		auszuführende Testschritte
		1. Rufer spielt eine Karte
		2. Gegner stechen
		erwartetes Ergebnis
		Es kann regelmäßig gespielt werden

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte:	Host	Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
	Client	Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
	Client	bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)
Resultat:		erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob abwechselnd gespielt werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Ein Spiel wurde vom Rufer gewählt
		auszuführende Testschritte
		1. Rufer spielt eine Karte
		2. Gegner stechen
		erwartetes Ergebnis
		Es kann regelmäßig gespielt werden

170 Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass beim "Spiel" Land der Rufer zuerst zum Zug kommt, sodass ich regelgemäß spielen kann.
 HintergrBeim "Spiel" Land den Rufer zuerst zum Zug kommen lassen.

Fragenkatalog	S_1	Welche Inhalte kommen in Land vor?
	S_2	Welche verpflichtende Aspekte gelten für Land?
Antworten	S_1	Wer Land ansagt muss alle Stiche machen
	S_2	Der Rufer ist zuerst am Zug
Akzeptanz	A_1	Ein Spieler muss Rufen
Testfälle	T_1	Testen, ob Rufer zuerst am Zug ist
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Ein Spiel wurde vom Rufer gewählt
		erwartetes Ergebnis
		Rufer ist zuerst am Zug

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte:	Host	Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
	Client	Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
	Client	bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)
Resultat:		erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Rufer zuerst am Zug ist
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Ein Spiel wurde vom Rufer gewählt
		erwartetes Ergebnis
		Rufer ist zuerst am Zug

169 Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass bei jedem "Spiel" außer dem Land der erste Spieler zuerst zum Zug kommt, sodass ich regelgemäß spielen kann.
 HintergrBei allen "Spielen" außer Land, den ersten Spieler zuerst zum Zug kommen lassen.

Fragenkatalog	S_1	Welche Inhalte kommen in Land vor?
	S_2	Welche verpflichtende Aspekte gelten für Land?
Antworten	S_1	Wer Land ansagt muss alle Stiche machen
	S_2	Der Rufer ist zuerst am Zug
Akzeptanz	A_1	Ein Spieler muss Rufen
Testfälle	T_1	Testen, ob der erste Spieler am Zug ist sofern nicht Land gewählt wurde
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Ein Spiel wurde vom Rufer gewählt, Bauernschnapser, Spieler2 ruft Kontrabauernschnapser
		erwartetes Ergebnis
		Spieler2 ist am Zug

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob der erste Spieler am Zug ist sofern nicht Land gewählt wurde
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Ein Spiel wurde vom Rufer gewählt, Bauernschnapser, Spieler2 ruft Kontrabauernschnapser
		erwartetes Ergebnis
		Spieler2 ist am Zug

168 Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass das höchstgerufene "Spiel" gespielt wird oder, falls kein "Spiel" gerufen wurde, ein normales "Spiel", sodass ich regelmäßig spielen kann.
 HintergrDie jeweilige Spielrunde nach den Regeln des höchstgerufenen "Spiels" ablaufen lassen, falls ein Spiel gerufen wurde.
 HintergrDas Spiel nach "normalen" Spielregeln ablaufen lassen, falls kein "Spiel" gerufen wurde.

Fragenkatalog	S_1	Welche Inhalte kommen im Spiel vor?
	S_2	Welche verpflichtende Aspekte gelten für Spiel?
Antworten	S_1	Schnapser, Land, Kontraschnapser, Bauernschnapser, Kontrabauernschnapser
	S_2	Das höchstgerufene Spiel wird gespielt, wird keines gerufen, wird ein normales Spiel gespielt
Akzeptanz	A_1	Ein Spieler muss Rufen
Testfälle	T_1	Testen, ob ein normales Spiel gespielt werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Kein Spieler ruft
		erwartetes Ergebnis
		ein normales Spiel wird regelmäßig gespielt, der erste Spieler ist am Zug

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte:	Host	Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
	Client	Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
	Client	bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)
Resultat:		erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob ein normales Spiel gespielt werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Kein Spieler ruft
		erwartetes Ergebnis
		ein normales Spiel wird regelmäßig gespielt, der erste Spieler ist am Zug
	T_2	Testen, ob ein normales Spiel gespielt werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Spieler1 ruft Schnapser, Spieler2 ruft Land
		erwartetes Ergebnis
		Land wird gespielt

167 Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass, nachdem alle Karten ausgeteilt wurden, jeder Spieler der Reihe nach ein "Spiel" rufen kann, sodass ich regelgemäß spielen kann.
HintergrRufen eines "Spiels" ermöglichen

Fragenkatalog	V_1	Wer muss rufen?
	V_2	Wann soll rufen stattfinden?
	V_3	Was soll gerufen werden?
	V_4	Wie häufig soll gerufen werden?
	V_5	Was geschieht, wenn man nicht rufen kann?
	V_6	Was könnte rufen verhindern
Antworten	V_1	jeder Spieler
	V_2	Nachdem alle Karten ausgeteilt wurden
	V_3	Schnapser, Land, Kontraschnapser, Bauernschnapser, Kontrabauernschnapser, das höchste ausgewählte Spiel wird gespielt
	V_4	einmal
	V_5	Es wurde bereits gerufen, oder man kann erst rufen
	V_6	Wenn bereits gerufen wurde
Akzeptanz	A_1	Ein Spieler muss ein Spiel rufen
Testfälle	T_1	Testen, ob gerufen werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Alle Karten sind ausgeteilt
		auszuführende Testschritte
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Der erste Spieler ruft ein Spiel 2. Der zweite Spieler ruft ein Spiel 3. Der dritte Spieler ruft ein Spiel
		erwartetes Ergebnis
		automatisch wird das höchste gerufene Spiel gespielt

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob gerufen werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Alle Karten sind ausgeteilt
		auszuführende Testschritte
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Der erste Spieler klickt auf „weiter“ 2. Der zweite Spieler ruft „Land“ 3. Der dritte Spieler ruft „Bauernschnapser“
		erwartetes Ergebnis
		automatisch wird das höchste gerufene Spiel gespielt (Resultat: Bauernschnapser)

166 Als erster Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen statt den Trumpf anzusagen auch die nächste Karte, die mir ausgeteilt wird, als Trumpf aufdecken können, sodass ich regelgemäß spielen kann.
 HintergrAufdecken der nächsten ausgeteilten Handkarte als Trumpf implementieren.

Fragenkatalog	V_1	Wer muss entscheiden, ob Trumpf angesagt oder aufgedeckt wird?
	V_2	Wann soll Trumpf ansagen/aufdecken stattfinden?
	V_3	Wie häufig soll Trumpf ansagen/aufdecken stattfinden?
Antworten	V_1	Spieler die als erstes am Zug sind
	V_2	Nachdem die ersten 3 Karten ausgeteilt wurden
	V_3	einmal
Akzeptanz	A_1	3 Spieler
Testfälle	T_1	Testen, ob Trumpf aufgedeckt werden kann
		Vorbedingung Ein Spiel muss gestartet sein 3 Karten sind ausgeteilt
		auszuführende Testschritte 1. Spieler wählt Trumpf aufdecken erwartetes Ergebnis Die nächste Karte die dem Spieler ausgeteilt wird, erscheint aufgedeckt als Trumpf

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte:	Host	Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
	Client	Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
	Client	bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)
Resultat:		erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Trumpf aufgedeckt werden kann
		Vorbedingung Ein Spiel muss gestartet sein 3 Karten sind ausgeteilt
		auszuführende Testschritte 1. Spieler wählt Trumpf aufdecken erwartetes Ergebnis Die nächste Karte die dem Spieler ausgeteilt wird, erscheint aufgedeckt als Trumpf

165 Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass nach dem Beiseitelegen des Stapels der erste Spieler den Trumpf ansagt, sodass ich regelgemäß spielen kann.
HintergrTrumpf Ansagen implementieren

Fragenkatalog	V_1	Wer muss Trumpf ansagen?
	V_2	Wann soll Trumpf ansagen stattfinden?
	V_3	Wie häufig soll Trumpf ansagen stattfinden?
Antworten	V_1	Spieler die als erstes am Zug sind
	V_2	Nach dem Beiseitelegen des Stapels
	V_3	einmal
Akzeptanz	A_1	3 Spieler
Testfälle	T_1	Testen, ob Trumpf angesagt werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Stapel wurde beiseite gelegt
		erwartetes Ergebnis
		Der erste Spieler sagt Trumpf an

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Trumpf angesagt werden kann
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Stapel wurde beiseite gelegt
		erwartetes Ergebnis
		Der erste Spieler sagt Trumpf an

164 Als Spieler möchte ich beim 3er-Schnapsen, dass nach dem Austeilen der ersten drei Handkarten zwei Karten als Stapel beiseitegelegt werden, sodass ich regelgemäß spielen kann.
 HintergrBeiseitelegen von zwei Karten als Stapel nach dem Austeilen der ersten drei Karten an alle Spieler implementieren.

Fragenkatalog	V_1	Was muss beiseitegelegt werden?
	V_2	Wann soll beiseite legen stattfinden?
	V_3	Wie häufig soll beiseitelegen stattfinden?
Antworten	V_1	Zwei Karten als Stapel
	V_2	Nachdem jedem Spieler 3 Karten ausgeteilt wurden
	V_3	einmal
Akzeptanz	A_1	3 Spieler
Testfälle	T_1	Testen, ob Karten beiseite gelegt werden
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein 3 Karten wurden jedem Spieler ausgeteilt erwartetes Ergebnis 2 Karten werden als Stapel beiseitegelegt

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Karten beiseite gelegt werden
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein 3 Karten wurden jedem Spieler ausgeteilt erwartetes Ergebnis 2 Karten werden als Stapel beiseitegelegt

161 Als Spieler möchte ich, dass allen teilnehmenden Spielern beim 3er-Schnapsen zu Beginn sechs Karten ausgeteilt werden, sodass ich regelmäßig spielen kann.
HintergrAusteilen von sechs Karten zu Rundenbeginn implementieren.

Fragenkatalog	V_1	Was muss ausgeteilt werden?
	V_2	Wann soll austeilen stattfinden?
	V_3	Was muss beim Austeilen beachtet werden?
Antworten	V_1	Jedem Spieler 6 Karten
	V_2	Nachdem, das Spiel gestartet ist
	V_3	Jeder Spieler bekommt 3 Karten, 2 Karten dienen als Stapel, den Spieler werden wieder 3 Karten ausgeteilt
Akzeptanz	A_1	3 Spieler
Testfälle	T_1	Testen, ob 6 Karten ausgeteilt werden
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		auszuführende Testschritte
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Jeder Spieler bekommt 3 Karten 2. Erster Spieler wählt, ob er einen Trumpf ansagt, oder eine Karte als Trumpf aufdeckt 3. Jedem Spieler werden weitere 3 Karten ausgeteilt
		erwartetes Ergebnis
		Jeder Spieler besitzt 6 Handkarten

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob 6 Karten ausgeteilt werden
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		auszuführende Testschritte
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Jeder Spieler bekommt 3 Karten 2. Erster Spieler wählt, ob er einen Trumpf ansagt, oder eine Karte als Trumpf aufdeckt 3. Jedem Spieler werden weitere 3 Karten ausgeteilt
		erwartetes Ergebnis
		Jeder Spieler besitzt 6 Handkarten

162 Als Spieler möchte ich, dass ich alle von mir gestochenen Karten und den letzten Stich je Gegner ansehen kann, sodass ich regelmäßig spielen kann.
 Vorderg Gestochene Karten je Spieler regelmäßig anzeigen.
 Hintergr Gestochene Karten je Spieler abspeichern.

Fragenkatalog	V_1	Was muss der Spieler sehen können?
	V_2	Wann soll ansehen stattfinden?
	V_3	Wie häufig wird ansehen stattfinden?
Antworten	V_1	alle von ihm gestochenen Karten und den letzten Stich des Gegners
	V_2	Nachdem eine Karte gestochen wurde
	V_3	Bis kein Spieler mehr Karten besitzt
Akzeptanz	A_1	2 Spieler / 3 Spieler / 4 Spieler
Testfälle	T_1	Testen, ob anzeigen von gestochenen Karten funktioniert
		Vorbedingung Ein Spiel muss gestartet sein Jedem Spieler wurden 6 Karten ausgeteilt, Stich wurde gewählt durchzuführende Schritte: 1. Erster Spieler spielt Karte 2. Gegner1 gibt zu 3. Gegner2 gibt zu 4. Erster spieler spielt erneut Karte 5. Gegner1 gibt zu 6. Gegner2 sticht erwartetes Ergebnis Erster Spieler sieht seinen gestochenen Karten und den letzten Stich vom Gegner2

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob anzeigen von gestochenen Karten funktioniert
		Vorbedingung Ein Spiel muss gestartet sein Jedem Spieler wurden 5 Karten ausgeteilt, Stich wird angezeigt durchzuführende Schritte: 1. Erster Spieler spielt Karte 2. Gegner1 gibt zu 4. Erster spieler spielt erneut Karte 5. Gegner1 gibt zu erwartetes Ergebnis Erster Spieler sieht seinen gestochenen Karten und den letzten Stich vom Gegner2

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob anzeigen von gestochenen Karten funktioniert
		Vorbedingung
		Ein Spiel muss gestartet sein
		Jedem Spieler wurden 5 Karten ausgeteilt, Stich wird angezeigt
		durchzuführende Schritte:
		1. Erster Spieler spielt Karte
		2. Spieler2 gibt zu
		4. Erster spieler spielt erneut Karte
		5. Spieler2 gibt zu
		6. Erster Spieler spielt Karte
		Spieler2 sticht
		erwartetes Ergebnis
		Spieler1 sieht seinen gestochnen Karten und die Karten von Spieler2

29 Als Spieler kann ich mir einen Nicknamen geben, sodass ich identifiziert werden kann.
 Hintergr: Popup für die Eingabe des Nickname erstellen
 Vordergr: Nickname local abspeichern

Fragenkatalog	V_1	Wer muss identifiziert werden?	S_1	Welche Inhalte kommen in Nickname vor?
	V_2	Wann soll identifiziert werden?	S_2	Welche Inhalte von Nickname und nach welchen Regeln soll überprüft werden?
	V_3	Wann ist identifizieren komplett abgeschlossen?		
	V_4	Wie kann identifizieren durchgeführt werden?		
Antworten	V_1	Der Spieler	S_1	Ein String mit einer bestimmten Anzahl an Zeichen 8-10
	V_2	Wenn der Spieler seinen Nicknamen mit einem Klick auf den Button ändern möchte	S_2	Der Nickname soll aus einem String bestehen und durch „speichern“ soll er local am Handy angelegt werden
	V_3	Nachdem im Popup ein Name eingegeben und gespeichert wurde		
	V_4	Durch den Klick auf den Button Nickname ändern		
Akzeptanz	A_1	Der Name kann Zahlen, Buchstaben und Sonderzeichen enthalten		
Kriterien – def.	A_2	Der Nickname darf nicht länger als (8,10) Zeichen sein		
Testfälle	T_1	Testen, ob ein Nickname geändert werden kann		
		Vorbedingung: Spieler befindet sich im Startauswahl-Menü auszuführende Testschritte: 1. Spieler klickt auf Name ändern 2. Im Popup wird der Nickname eingegeben 3. Mit dem Klick auf speichern werden die Daten lokal abgelegt erwartetes Ergebnis: Als Nickname wird der eingegebene Name angezeigt und ein File mit den Daten wird am Handy lokal angelegt		

Test am 28.4.2015 (Spiel)

Test war erfolgreich

Schritte

Bemerkung

Es gibt keine Einschränkung der Länge des Nicks bzw. der Zeichen
 Der Knopf „entf“ funktioniert nicht

1. Klick auf Name ändern
2. der Name „Nickname“ wird mit der Tastatur gelöscht
3. Neuer Name „TestName“ wird eingetragen
4. Mit den Button OK bestätigt
5. Klick auf Name ändern
6. Der neue Name „TestName“ ist zusehen

47 Als Spieler habe ich ein Kartendeck bestehend aus je vier Assen, Zehnern, Königen, Damen und Buben in den Farben Karo, Herz, Pik und Kreuz, sodass ich damit schnapsen kann.

Design: Karten

VordergKarten in die App einbinden

Fragenkatalog	S_1	Welche Inhalte kommen in Karten/Kartendeck vor?
	S_2	Welche verpflichteten Aspekte gelten für Karten?
Antworten:	S_1	vier Assen, Zehnern, Königen, Damen und Buben in den Farben Karo, Herz, Pik und Kreuz
	S_2	20 Karten (As 11, Zehn 10, König 4, Dame 3, Bube 2)
Akzeptanz	A_1	Es müssen sich 20 Karten im Kartendeck befinden
	A_2	Karten haben unterschiedliche Wertigkeiten
Testfälle	T_1	Testen, ob die Darstellung des Kartendecks funktioniert
		Vorbedingung Spieler müssen sich im Spiel befinden Eine Karte muss ausgespielt sein Karten müssen ausgeteilt sein auszuführende Testschritte 1. Ein Spiel muss gestartet werden 2. Karten werden ausgeteilt 3. Ein Spieler spielt eine Karte erwartetes Ergebnis Es wird ein Trumpf angezeigt (1), restliche Karten im Kartendeck (9) ausgeteilte Karten der beiden Spieler (10)

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob die Darstellung des Kartendecks funktioniert
		Vorbedingung Spieler müssen sich im Spiel befinden Eine Karte muss ausgespielt sein Karten müssen ausgeteilt sein auszuführende Testschritte 1. Ein Spiel muss gestartet werden 2. Karten werden ausgeteilt 3. Ein Spieler spielt eine Karte erwartetes Ergebnis Es wird ein Trumpf angezeigt (1), restliche Karten im Kartendeck (9) ausgeteilte Karten der beiden Spieler (10)

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob die Darstellung des Kartendecks funktioniert
-----------	-----	---

Vorbedingung
 Spieler müssen sich im Spiel befinden
 Eine Karte muss ausgespielt sein
 Karten müssen ausgeteilt sein

auszuführende Testschritte
 1. Ein Spiel muss gestartet werden
 2. Karten werden ausgeteilt
 3. Ein Spieler spielt eine Karte

erwartetes Ergebnis
 Es wird ein Trumpf angezeigt (1), restliche Karten im Kartendeck (9)
 ausgeteilte Karten der beiden Spieler (10)

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob die Darstellung des Kartendecks funktioniert

Vorbedingung
 Spieler müssen sich im Spiel befinden
 Trumpf und Rufspiel ist angesagt
 Karten müssen ausgeteilt sein

auszuführende Testschritte
 1. Ein Spiel muss gestartet werden
 2. Karten werden ausgeteilt
 3. Ein Spieler spielt eine Karte

erwartetes Ergebnis
 Es werden mir meine 6 Handkarten angezeigt und 2 im Talon

39 Als Spieler kann ich den Spielmodus 2er-Schnapsen nur mit genau einem anderen Spieler spielen, sodass ich regelgemäß spiele.
 Hintergr Computerlogik auskommentieren
 Vordergr Zweispielerslogik implementieren

Fragenkatalog	V_1	Wer muss spielen?
	V_2	Wann soll spielen stattfinden?
	V_3	Wann ist 2er-Schnapsen spielen komplett abgeschlossen?
	V_4	Was geschieht, wenn man nicht 2er-Schnapsen spielen kann?
	V_5	Was könnte verhindern, dass 2er-Schnapsen nicht gespielt werden kann?
Antworten:	V_1	2 Spieler
	V_2	Wenn sich 2 Spieler in der Lobby befinden und das Spiel gestartet wird
	V_3	Wenn sich die beiden Spieler am Tisch befinden und die Karten ausgeteilt werden
	V_4	Es muss entweder ein Spieler beitreten, oder ein 3. bzw. 4 Spieler die Lobby verlassen
	V_5	Zu viele/zu wenig Spieler
Akzeptanz	A_1	Es müssen sich genau 2 Spieler in der Lobby befinden
	A_2	Bluetooth-Verbindung muss vorhanden sein
Testfälle	T_1	Testen, ob 2er-Schnapsen gespielt werden kann.
		Vorbedingung
		Es muss ein weiterer Spieler in Reichweite sein
		2 Spieler müssen sich in der Lobby befinden
		auszuführende Testschritte
		1. Der Spielersteller startet das Spiel
		erwartetes Ergebnis
		Es wird ein Trumpf angezeigt (1), restliche Karten im Kartendeck (9)
		ausgeteilte Karten der beiden Spieler (10)
		Ein Spieler ist am Zug, es kann regelmäßig gespielt werden

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob 2er-Schnapsen gespielt werden kann.
		Vorbedingung
		Schnelles Spiel
		erwartetes Ergebnis
		Es wird ein Trumpf angezeigt (1), restliche Karten im Kartendeck (9)
		ausgeteilte Karten der beiden Spieler (10)
		Ein Spieler ist am Zug, es kann regelmäßig gespielt werden

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob 2er-Schnapsen gespielt werden kann.
-----------	-----	--

Vorbedingung

- Es muss ein weiterer Spieler in Reichweite sein
- 2 Spieler müssen sich in der Lobby befinden

auszuführende Testschritte

1. Spiel wird automatisch nach Beitritt gestartet

erwartetes Ergebnis

- Es wird ein Trumpf angezeigt (1), restliche Karten im Kartendeck (9)
- ausgeteilte Karten der beiden Spieler (10)
- Ein Spieler ist am Zug, es kann regelmäßig gespielt werden

110 Als Spieler muss ich mich, sobald keine Karte mehr am Stapel liegt, dem Stich- und Farbzwang beugen, sodass ich regelgemäß spielen kann.

HintergrErkennen, dass keine Karte mehr am Stapel liegt

Stich- und Farbzwang implementieren

VordergStich- und Farbzwang beim ausspielen durchsetzen

Fragenkatalog V_1 Wer muss sich dem Stich-/Farbzwang beugen?
V_2 Wann soll Stich-/Farbzwang stattfinden?

Antworten: V_1 Spieler, sobald keine Karte mehr am Stapel liegt
V_2 Wenn sich keine Karten mehr am Stapel liegen

Akzeptanz A_1 Es darf sich keine Karte mehr am Stapel befinden
A_2 Spieler dürfe nicht gegen den Stich-/Farbzwang verstoßen

Testfälle T_1 Testen, ob Stich-/Farbzwang duchgesetzt wird
Vorbedingung
Ein Spiel muss gestartet sein
Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug
auszuführende Testschritte
1. Der beginnende Spieler spielt eine Karte aus
2. Der zweite Spieler Sticht oder gibt eine Karte zu
3. Schritt 1. und 2. wiederholen sich bis sich keine Karten mehr am Stapel befinden
4. Gewinner Spielt Herz aus
5. Zweiter Spieler versucht Kreuz zuzugeben, obwohl er Herz in der Hand hält
erwartetes Ergebnis
Die Karte kann nicht ausgewählt und auch nicht ausgespielt werden

T_2 Testen, ob Stich-/Farbzwang duchgesetzt wird
Vorbedingung
Ein Spiel muss gestartet sein
Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug
auszuführende Testschritte
1. Der beginnende Spieler spielt eine Karte aus
2. Der zweite Spieler Sticht oder gibt eine Karte zu
3. Schritt 1. und 2. wiederholen sich bis sich keine Karten mehr am Stapel befinden
4. Gewinner Spielt Herz aus
5. Zweiter Spieler versucht einen HerzBube zuzugeben, obwohl er eine HerzAss besitzt
erwartetes Ergebnis
Die Karte kann nicht ausgewählt und auch nicht ausgespielt werden
HerzAss kann gespielt werden

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob Stich-/Farbzwang duchgesetzt wird
Vorbedingung
Ein Spiel muss gestartet sein
Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug
auszuführende Testschritte

1. Der beginnende Spieler spielt eine Karte aus
2. Der zweite Spieler sticht oder gibt eine Karte zu
3. Schritt 1. und 2. wiederholen sich bis sich keine Karten mehr am Stapel befinden
4. Gewinner spielt Herz aus
5. Zweiter Spieler versucht Kreuz zuzugeben, obwohl er Herz in der Hand hält

erwartetes Ergebnis

Die Karte kann nicht ausgewählt und auch nicht ausgespielt werden

T_2

Testen, ob Stich-/Farbzwang durchgesetzt wird

Vorbedingung

Ein Spiel muss gestartet sein

Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug

auszuführende Testschritte

1. Der beginnende Spieler spielt eine Karte aus
2. Der zweite Spieler sticht oder gibt eine Karte zu
3. Schritt 1. und 2. wiederholen sich bis sich keine Karten mehr am Stapel befinden
4. Gewinner spielt Herz aus
5. Zweiter Spieler versucht einen HerzBube zuzugeben, obwohl er eine HerzAss besitzt

erwartetes Ergebnis

Die Karte kann nicht ausgewählt und auch nicht ausgespielt werden

HerzAss kann gespielt werden

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle

T_1

Testen, ob Stich-/Farbzwang durchgesetzt wird

Vorbedingung

Ein Spiel muss gestartet sein

Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug

auszuführende Testschritte

1. Der beginnende Spieler spielt eine Karte aus
2. Der zweite Spieler sticht oder gibt eine Karte zu
3. Schritt 1. und 2. wiederholen sich bis sich keine Karten mehr am Stapel befinden
4. Spieler2 (Gewinner) spielt KaroAss aus
5. Spieler1 kann nur mit Trumpf stechen

erwartetes Ergebnis

Die anderen Karten der falschen Farbe können nicht ausgespielt werden

- 111 Als Spieler kann ich in meinem Zug "zudrehen", wodurch Stich- und Farbzwang herrscht und keine Karte mehr gezogen werden kann, sodass ich regelgemäß spielen kann.
 HintergrZudrehen implementieren
 VordergrZudrehen ermöglichen

Fragenkatalog V_1 Wer muss zudrehen?
 V_2 Wann soll zudrehen stattfinden?
 V_3 Wann ist zudrehen komplett abgeschlossen?
 V_4 Wie häufig kann zudrehen stattfinden?
 V_5 Wie kann geprüft werden, ob zudrehen stattgefunden hat?

Antworten V_1 Ein Spieler der am Zug ist
 V_2 Ein Spieler soll zudrehen, wenn er denkt, dass er 66 Punkte schafft
 V_3 Wenn man auf den Button „Zudrehen“ klickt und der sich auf „Zugedreht“ ändert
 V_4 Einmal pro Runde
 V_5 Der Button ändert sich auf „Zugedreht“ und es werden keine neuen Karten vom Kartendeck mehr aufgenommen

Akzeptanz A_1 Spieler können jederzeit, wenn sie am Zug sind zudrehen

Testfälle T_1 Testen, ob „zudrehen“ möglich ist
 Vorbedingung
 Spiel hat begonnen
 Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug
 auszuführende Testschritte
 1. Spieler der am Zug ist „drehtzu“
 erwartetes Ergebnis
 Es kann regelmäßig gespielt werden, jedoch herrscht Stich-/Farbzwang und es werden keine neuen Karten nach einem Stich vom Stapel ausgeteilt

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob „zudrehen“ möglich ist
 Vorbedingung
 Spiel hat begonnen
 Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug
 auszuführende Testschritte
 1. Spieler der am Zug ist „drehtzu“
 erwartetes Ergebnis
 Es kann regelmäßig gespielt werden, jedoch herrscht Stich-/Farbzwang und es werden keine neuen Karten nach einem Stich vom Stapel ausgeteilt

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob „zudrehen“ möglich ist
 Vorbedingung
 Spiel hat begonnen

	Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug
	auszuführende Testschritte
	1. Spieler der am Zug ist „drehtzu“
	erwartetes Ergebnis
	Es kann regelmäßig gespielt werden, jedoch herrscht Stich-/Farbzwang und es werden keine neuen Karten nach einem Stich vom Stapel ausgeteilt
T_2	Testen, ob „zudrehen“ möglich ist
	Vorbedingung
	Spiel hat begonnen
	Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug
	auszuführende Testschritte
	1. Spieler1 spielt Karte aus
	2. Spieler2 sticht und dreht danach zu
	erwartetes Ergebnis
	Es kann regelmäßig gespielt werden, jedoch herrscht Stich-/Farbzwang und es werden keine neuen Karten nach einem Stich vom Stapel ausgeteilt

112 Als Spieler kann ich in meinem Zug einen "20er" ansagen, falls ich einen König und eine Dame der selben Farbe in der Hand habe, sodass ich regelgemäß spielen kann.

Hintergr 20er Ansagen implementieren

Vordergr 20er Ansagen ermöglichen

Fragenkatalog V_1 Wer kann „20er“ ansagen?
V_2 Wann soll „20er“ ansagen stattfinden?
V_3 Wie häufig kann „20er“ ansagen stattfinden?

Antworten V_1 Wenn der Spieler am Zug ist und sich ein König und eine Dame der selben Farbe in der Hand befindet
V_2 Wenn der Spieler am Zug ist und sich ein König und eine Dame der selben Farbe in der Hand befindet und man min. einen Stich machen kann
V_3 Nur einmal pro Runde

Akzeptanz A_1 Es müssen sich ein König und eine Dame der selben Farbe in der Hand befinden

Testfälle T_1 Testen, ob „20er“ ansagen funktioniert
Vorbedingung
Spiel hat begonnen
Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug
auszuführende Testschritte
1. Spieler der am Zug ist sagt „20er“ an
erwartetes Ergebnis
Es kann regelmäßig gespielt werden, jedoch bekommt der Spieler der „20er“ angesagt hat, zusätzlich 20 Punkte dazu, wenn er min. einen Stich gemacht hat

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob „20er“ ansagen funktioniert
Vorbedingung
Spiel hat begonnen
Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug
auszuführende Testschritte
1. Spieler der am Zug ist sagt „20er“ an
erwartetes Ergebnis
Es kann regelmäßig gespielt werden, jedoch bekommt der Spieler der „20er“ angesagt hat, zusätzlich 20 Punkte dazu, wenn er min. einen Stich gemacht hat

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob „20er“ ansagen funktioniert
Vorbedingung
Spiel hat begonnen
Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug
auszuführende Testschritte
1. Spieler der am Zug ist sagt „20er-Pik“ an
erwartetes Ergebnis

US 112

Es kann regelmäßig gespielt werden, jedoch bekommt der Spieler der „20er“ angesagt hat, zusätzlich 20 Punkte dazu, wenn er min. einen Stich gemacht hat

113 Als Spieler kann ich in meinem Zug einen "40er" ansagen, falls ich den König und die Dame der Trumpffarbe in der Hand habe, sodass ich regelgemäß spielen kann.

Hintergr 40er Ansagen implementieren

Vordergr 40er Ansagen ermöglichen

Fragenkatalog	V_1	Wer kann „40er“ ansagen?
	V_2	Wann soll „40er“ ansagen stattfinden?
	V_3	Wie häufig kann „40er“ ansagen stattfinden?
Antworten	V_1	Wenn der Spieler am Zug ist und sich ein König und eine Dame der Trumpffarbe in der Hand befindet
	V_2	Wenn der Spieler am Zug ist und sich ein König und eine Dame der Trumpffarbe in der Hand befindet und man min. einen Stich machen kann
	V_3	Nur einmal pro Runde
Akzeptanz	A_1	Es müssen sich ein König und eine Dame der selben Farbe in der Hand befinden
Testfälle	T_1	Testen, ob „40er“ ansagen funktioniert
		Vorbedingung
		<p>Spiel hat begonnen</p> <p>Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug</p> <p>Spieler der am Zug ist hat König und Dame der Trumpffarbe</p> <p>auszuführende Testschritte</p> <p>1. Spieler der am Zug ist sagt „40er“ an</p> <p>erwartetes Ergebnis</p> <p>Es kann regelmäßig gespielt werden, jedoch bekommt der Spieler der „40er“ angesagt hat, zusätzlich 20 Punkte dazu, wenn er min. einen Stich gemacht hat</p>

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob „40er“ ansagen funktioniert
		Vorbedingung
		<p>Spiel hat begonnen</p> <p>Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug</p> <p>Spieler der am Zug ist hat König und Dame der Trumpffarbe</p> <p>auszuführende Testschritte</p> <p>1. Spieler der am Zug ist sagt „40er“ an</p> <p>erwartetes Ergebnis</p> <p>Es kann regelmäßig gespielt werden, jedoch bekommt der Spieler der „40er“ angesagt hat, zusätzlich 20 Punkte dazu, wenn er min. einen Stich gemacht hat</p>

Test am 21.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob „40er“ ansagen funktioniert
		Vorbedingung
		<p>Spiel hat begonnen</p> <p>Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug</p> <p>Spieler der am Zug ist hat König und Dame der Trumpffarbe</p>

auszuführende Testschritte

1. Spieler der am Zug ist sagt „40er“ an

erwartetes Ergebnis

Spieler bekommt nach dem Stich 40 Punkte (HerzKönig/KaroKönig) ges. 44 Punkte

- 114 Als Spieler bekomme ich die Punkte von „20er“ und „40er“ nur, falls ich mindestens einen Stich in der entsprechenden Runde mache, sodass ich regelmäßig spielen kann.
 HintergrÜberprüfen ob 20er bzw. 40er angesagt werden darf
 Vorderg20er bzw. 40er ansagen nur zulassen, falls die jeweiligen Bedingungen erfüllt sind

Fragenkatalog	V_1	Wer kann „20/40er“ ansagen?
	V_2	Wann soll „20/40er“ ansagen stattfinden?
	V_3	Wie häufig kann „20/40er“ ansagen stattfinden?
Antworten	V_1	Wenn der Spieler am Zug ist und sich ein König und eine Dame der Trumpffarbe in der Hand befindet
	V_2	Wenn der Spieler am Zug ist und sich ein König und eine Dame der Trumpffarbe in der Hand befindet und man min. einen Stich machen kann
	V_3	Nur einmal pro Runde
Akzeptanz	A_1	Es müssen sich ein König und eine Dame der selben Farbe in der Hand befinden
	A_2	Spieler der „20/40er“ sagt muss einen Stich machen
Testfälle	T_1	Testen, ob „20/40er“ ansagen funktioniert und ob mindestens ein Stich gemacht wurde
		Vorbedingung Spiel hat begonnen Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug Spieler der am Zug ist hat König und Dame der Trumpffarbe
		auszuführende Testschritte 1. Spieler der am Zug ist sagt „40er“ an erwartetes Ergebnis Es kann regelmäßig gespielt werden, jedoch bekommt der Spieler der „20/40er“ angesagt hat, zusätzlich 20/40 Punkte dazu, wenn er min. einen Stich gemacht hat

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob „20/40er“ ansagen funktioniert und ob mindestens ein Stich gemacht wurde
		Vorbedingung Spiel hat begonnen Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug Spieler der am Zug ist hat König und Dame der Trumpffarbe
		auszuführende Testschritte 1. Spieler der am Zug ist sagt „40er“ an erwartetes Ergebnis Es kann regelmäßig gespielt werden, jedoch bekommt der Spieler der „20/40er“ angesagt hat, zusätzlich 20/40 Punkte dazu, wenn er min. einen Stich gemacht hat

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob „20/40er“ ansagen funktioniert und ob mindestens ein Stich gemacht wurde
		Vorbedingung Spiel hat begonnen Karten sind ausgeteilt ein Spieler ist am Zug Spieler der am Zug ist hat König und Dame der Trumpffarbe

auszuführende Testschritte

1. Spieler der am Zug ist sagt „40er“ an

erwartetes Ergebnis

Es kann regelmäßig gespielt werden, jedoch bekommt der Spieler der „20/40er“ angesagt hat, zusätzlich 20/40 Punkte dazu, wenn er min. einen Stich gemacht hat

40 Als Spieler werde ich vom Spiel von einem Startmenü begrüßt, sodass ich auf die Funktionen der App zugreifen kann.
 HintergrStartmenü (grob) erstellen
 VordergAufrufen des Popups zur Änderung des Nickname ermöglichen

Fragenkatalog S_1 Welche Inhalte kommen in Startmenü vor?

Antworten S_1 „Spielen“, „Schnelles Spiel“, Spielregeln“, „Name ändern“, „Statistik“, „Beenden“

Akzeptanz A_1 Die App muss aufgerufen werden

Testfälle T_1 Testen, ob man Funktionen im Startmenü zur Auswahl hat
 Vorbedingung
 App muss gestartet sein
 erwartetes Ergebnis
 Am Bildschirm wird eine Auswahl angezeigt
 „Spielen“, „Schnelles Spiel“, Spielregeln“, „Name ändern“, „Statistik“, „Beenden“

Test am 20.6.15 – Spiel

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob man Funktionen im Startmenü zur Auswahl hat
 Vorbedingung
 App muss gestartet sein
 erwartetes Ergebnis
 Am Bildschirm wird eine Auswahl angezeigt
 „Spielen“, „Schnelles Spiel“, Spielregeln“, „Name ändern“, „Statistik“, „Beenden“

41 Als Spieler habe ich während dem Schnapsen ein Spielfeld zur Verfügung, sodass ich darauf spielen kann (Karten legen, usw.).
Vorderg Spielfeld 2er-Schnapsen, Icons in die App einbinden,

Fragenkatalog	S_1	Welche Inhalte kommen im Spielfeld vor?
	S_2	Welche verpflichteten Aspekte gelten für das Spielfeld?
	S_3	Wie sieht das Layout für das Spielfeld aus?
Antworten	S_1	Handkarten, Kartendeck, ausgespielte Karten, teilnehmende Spieler, Schummelaage, Punktestand
	S_2	Die Inhalte des Spielfeldes müssen angezeigt werden
	S_3	Prototyp
Akzeptanz	A_1	Spiel muss gestartet sein
	A_2	Es müssen sich genügend Spieler in der Lobby befinden
Testfälle	T_1	Testen, ob Spielfeld angezeigt wird
		Vorbedingung
		Spieler müssen sich im Spiel befinden
		Eine Karte muss ausgespielt sein
		Karten müssen ausgeteilt sein
	auszuführende Testschritte	
	1. Ein Spiel muss gestartet werden	
	2. Karten werden ausgeteilt	
	3. Ein Spieler spielt eine Karte	
	erwartetes Ergebnis	
	Das Spielfeld und der Inhalt wird angezeigt	

Test am 20.6.15 – KI

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Spielfeld angezeigt wird
		Vorbedingung
		Spieler müssen sich im Spiel befinden
		Eine Karte muss ausgespielt sein
		Karten müssen ausgeteilt sein
	auszuführende Testschritte	
	1. Ein Spiel muss gestartet werden	
	2. Karten werden ausgeteilt	
	3. Ein Spieler spielt eine Karte	
	erwartetes Ergebnis	
	Das Spielfeld und der Inhalt wird angezeigt	

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)

Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Spielfeld angezeigt wird
		Vorbedingung

Spieler müssen sich im Spiel befinden
 Eine Karte muss ausgespielt sein
 Karten müssen ausgeteilt sein
 auszuführende Testschritte
 1. Ein Spiel muss gestartet werden
 2. Karten werden ausgeteilt
 3. Ein Spieler spielt eine Karte
 erwartetes Ergebnis
 Das Spielfeld und der Inhalt wird angezeigt

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob Spielfeld angezeigt wird
 Vorbedingung Spiel ist gestartet, Trumpf gewählt und Rufspiel angesagt
 erwartetes Ergebnis
 Das Spielfeld und der Inhalt wird angezeigt

43 Als Spieler kann ich über das Startmenü in die Lobby gelangen, sodass ich in der Lobby ein Spiel erstellen oder einem Spiel beitreten kann.
 VordergButton für den Wechsel in die Lobby erstellen

Fragenkatalog S_1 Welche Inhalte kommen in der Lobby vor?

Antworten S_1 Spieler, Modus, Gruppe, Spieler in der Nähe,
 Buttons: Einladen, Neues Spiel, Spiel beitreten, Team wählen, Bluetooth (Ein/Aus), Abbrechen

Akzeptanz A_1 Spiel muss gestartet sein
 A_2 Im Startmenü muss Lobby ausgewählt werden

Testfälle T_1 Testen, ob Lobby angezeigt wird
 Vorbedingung
 Spiel muss gestartet sein
 auszuführende Testschritte
 1. Im Startmenü wird auf Lobby geklickt
 2. Lobby wird geöffnet
 erwartetes Ergebnis
 Die Lobby mit ihren Inhalt wird angezeigt

Test am 20.6.15 – Spiel

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob Lobby angezeigt wird
 Vorbedingung
 Spiel muss gestartet sein
 auszuführende Testschritte
 1. Im Startmenü wird auf Spielen geklickt
 2. Lobby wird geöffnet
 erwartetes Ergebnis
 Die Lobby mit ihren Inhalt wird angezeigt

44 Als Spieler gelange ich nach der Spielerstellung in einen Warteraum (Lobby), dem andere Spieler beitreten können, sodass sie mit mir spielen können.
 Vordergr Spieler in Reichweite anzeigen, Lobby (grob) erstellen
 Hintergr Spieler in Reichweite erkennen

Fragenkatalog	S_1	Welche Inhalte kommen in der Lobby vor?
Antworten	S_1	Spieler, Modus, Gruppe, Spieler in der Nähe, Buttons: Einladen, Neues Spiel, Spiel beitreten, Team wählen, Bluetooth (Ein/Aus), Abbrechen
Akzeptanz	A_1 A_2	Ein Spiel muss erstellt sein Spieler müssen sich in der Nähe befinden
Testfälle	T_1	Testen, ob Spieler einem bereits erstellten Spiel beitreten können Vorbedingung Spieler muss sich in der Lobby befinden auszuführende Testschritte 1. Spieler erstellt ein Spiel 2. Spieler in der Nähe werden angezeigt 3. Einer von den Spielern in der Nähe wird ausgewählt 4. Spieler wird eingeladen erwartetes Ergebnis Der eingeladene Spieler befindet sich im selben Modus und im selben Spiel (Anzahl 2)

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Spieler einem bereits erstellten Spiel beitreten können Vorbedingung Spieler muss sich in der Lobby befinden auszuführende Testschritte 1. Spieler erstellt ein Spiel 2. Spieler2 klickt auf „Spiel beitreten“ 3. klickt auf das angezeigte Spiel von Spieler erwartetes Ergebnis Spiel 2er-Schnapsen wird automatisch gestartet
-----------	-----	---

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
 Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)
Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Spieler einem bereits erstellten Spiel beitreten können Vorbedingung Spieler muss sich in der Lobby befinden auszuführende Testschritte 1. Spieler erstellt ein Spiel
-----------	-----	--

2. Spieler2 und Spieler3 klicken auf „Spiel beitreten“
3. Spieler2 klickt auf das Spiel von Spieler
4. Spieler3 klickt auf das Spiel von Spieler

erwartetes Ergebnis

Spiel 3er-Schnapsen startet automatisch und kann gespielt werden

63 Als Spielersteller kann ich das Spiel starten, sobald der Warteraum voll ist, sodass ich das Spiel spielen kann.

Hintergr Überprüfen ob genug Spieler dem Spiel beigetreten sind
Vordergr In der Lobby einen Button zum Starten eines Spiels erstellen

Fragenkatalog	V_1	Wer muss das Spiel starten?	S_1	Welche Inhalte kommen im Warteraum vor?
	V_2	Wann soll das Spiel starten stattfinden?		
	V_3	Wie kann Spiel starten genau durchgeführt werden?		
	V_4	Wie oft soll Spiel starten durchgeführt werden?		
	V_5	Wie kann geprüft werden, ob Spiel starten druchgeführt wurde?		
	V_6	Was könnte Spiel starten verhindern?		
Antworten	V_1	Der Spielersteller	S_1	Spieler, Modus, Gruppe
	V_2	Sobald der Warteraum voll ist		
	V_3	Mit einem klick auf Spiel starten		
	V_4	Einmal		
	V_5	Nachdem das Spiel gestartet wurde,wird das Spielfeld angezeigt		
	V_6	Zu wenig Spieler befinden sich im Warteraum		
Akzeptanz	A_1	Es muss Bluetooth verfügbar sein		
	A_2	Spieler müssen sich in der Nähe befinden		
Testfälle	T_1	Testen, ob ein Spiel gestartet werden kann		
		Vorbedingung		
		Spieler muss Spiel erstellt haben		
		auszuführende Testschritte		
		1. Spieler in der Nähe wird ausgewählt		
		2. Spieler wird eingeladen		
		3. 2er-Schnapsen 2 Spieler befinden sich im Warteraum		
		4. Spielstart		
		erwartetes Ergebnis		
		Spiel startet mit 2 Spieler		

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob ein Spiel gestartet werden kann		
		Vorbedingung		
		Spieler muss Spiel erstellt haben		
		auszuführende Testschritte		
		1. Spieler in der Nähe wird ausgewählt		
		2. Spieler wird eingeladen		
		3. 2er-Schnapsen 2 Spieler befinden sich im Warteraum		
		4. Spielstart		
		erwartetes Ergebnis		
		Spiel startet mit 2 Spieler		

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte:	Host	Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
	Client	Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
	Client	bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)
Resultat:		erfolgreich
Testfälle	T_1	Testen, ob Spieler einem bereits erstellten Spiel beitreten können
		Vorbedingung
		Spieler muss sich in der Lobby befinden
		auszuführende Testschritte
		1. Spieler erstellt ein Spiel
		2. Spieler2 und Spieler3 klicken auf „Spiel beitreten“
		3. Spieler2 klickt auf das Spiel von Spieler
		4. Spieler3 klickt auf das Spiel von Spieler
		erwartetes Ergebnis
		Spiel 3er-Schnapsen startet automatisch und kann gespielt werden

64 Als Spieler kann ich einem Spiel beitreten, sodass ich einen Schnapsen spielen kann.
 Hintergründe: Noch nicht laufende Spiele von Spielern in Reichweite erkennen
 Spielbeitritt implementieren
 Vordergrund: In der Lobby noch nicht laufende Spiele von Spielern in Reichweite anzeigen
 In der Lobby einen Button zum Spielbeitritt erstellen

Fragenkatalog	V_1	Wer kann dem Spiel beitreten?
	V_2	Wann soll Spiel beitreten stattfinden?
	V_3	Wann ist Spiel beitreten komplett abgeschlossen?
	V_4	Wie kann Spiel beitreten genau durchgeführt werden?
	V_5	Was geschieht, wenn man nicht dem Spiel beitreten kann?
	V_6	Was könnte Spiel beitreten verhindern?
Antworten	V_1	Spieler die einem offenen Spiel beitreten, oder die in ein geschlossenes Spiel eingeladen wurden
	V_2	Wenn ein offenes Spiel erstellt ist, oder wenn man zu einem geschlossenen Spiel eingeladen wird
	V_3	Wenn man sich im selben Warteraum wie der Spielersteller befindet
	V_4	Akzeptieren einer Einladung, oder durch beitreten
	V_5	Man muss selbst ein neues Spiel mit dem gewünschten Modi erstellen
	V_6	Warteraum ist bereits voll
Akzeptanz	A_1	Spieler müssen sich in der Nähe befinden
	A_2	Spiel muss erstellt sein
Testfälle	T_1	Testen, ob einem Spiel beigetreten werden kann
	Vorbedingung	
	Spiel muss erstellt sein	
	Spieler müssen sich in der Nähe befinden	
	durchzuführende Schritte	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Im Menü Lobby auswählen 2. Ein Spiel auswählen, bei dem noch ein freie Plätze vorhanden sind 3. Spielbeitritt Button anklicken 	
	erwartetes Ergebnis	
	Spieler befindet sich im gleichen Warteraum wie der Spielersteller	

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
 Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob einem Spiel beigetreten werden kann
	Vorbedingung	
	Spiel muss erstellt sein	
	Spieler müssen sich in der Nähe befinden	
	durchzuführende Schritte	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Im Menü Spielen auswählen und auf „Spiel beitreten“ klicken 2. Ein Spiel auswählen, bei dem noch ein freie Plätze vorhanden sind 3. gefundenen Spiel anklicken 	
	erwartetes Ergebnis	
	Spieler befindet sich im Spielmodi 2er-Schnapsen und es kann gespielt werden	

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle T_1 Testen, ob Spieler einem bereits erstellten Spiel beitreten können
Vorbedingung Spieler muss sich in der Lobby befinden
auszuführende Testschritte
1. Spieler erstellt ein Spiel
2. Spieler2 und Spieler3 klicken auf „Spiel beitreten“
3. Spieler2 klickt auf das Spiel von Spieler
4. Spieler3 klickt auf das Spiel von Spieler
erwartetes Ergebnis
Spiel 3er-Schnapsen startet automatisch und kann gespielt werden

65 Als Spieler kann ich die App über das Startmenü beenden, sodass ich mein Gerät auch für andere Dinge verwenden kann.
 Vorgab Beenden der App über einen Button im Startmenü ermöglichen

Fragenkatalog	V_1	Wer kann die App beenden?
	V_2	Wann ist App beenden komplett abgeschlossen?
Antworten	V_1	Spieler
	V_2	Wenn die App geschlossen ist, und das Gerät wieder für andere Dinge
Akzeptanz	A_1	Die App muss gestartet sein
Testfälle	T_1	Testen, ob App beendet werden kann
		Vorbedingung
		App ist gestartet
		durchzuführende Schritte
		1. Am Startbildschirm den Button „Beenden“ drücken
		erwartetes Ergebnis
		App ist geschlossen

Test am 20.6.15 – Spiel

Testgeräte: Samsung GT-I8200 (Android – 4.2.2)

Resultat: Test war erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob App beendet werden kann
		Vorbedingung
		App ist gestartet
		durchzuführende Schritte
		1. Am Startbildschirm den Button „Beenden“ drücken
		erwartetes Ergebnis
		App ist geschlossen

50 Als Spieler muss ich mich mit meinen Mitspielern in einem Raum befinden, sodass das Gefühl eines echten Kartenspiels möglichst erhalten bleibt.
HintergrWlan-Verbindung (grob) erstellen

Fragenkatalog	S_1	Wie ist Raum definiert?
Antworten	S_1	Spieler die miteinander Schnapsen möchten, müssen sich im selben Raum (also in Bluetooth-Reichweite) befinden
Akzeptanz	A_1	Spieler müssen sich im selben Wlan befinden
Testfälle	T_1	Testen, ob Spieler in Reichweite angezeigt werden Vorbedingung App ist gestartet und Spieler befinden sich in der Lobby erwartetes Ergebnis Im Fenster „Spieler in der Nähe“ sollten, alle Spieler die sich im selben Raum befinden angezeigt werden

Test am 20.6.15 – 2 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Spieler in Reichweite angezeigt werden Vorbedingung App ist gestartet und ein Spieler hat ein Spiel erstellt erwartetes Ergebnis Durch klicken auf „Spiel beitreten“ sind offene Spiele sichtbar
-----------	-----	---

Test am 21.6.15 – 3 Spieler

Testgeräte: Host Samsung Galaxy S4 (Android 5.0.1)
Client Samsung Galaxy S3 mini (Android 4.2.2)
Client bp Aquaris E5 FHD (Android 4.4.2)

Resultat: erfolgreich

Testfälle	T_1	Testen, ob Spieler in Reichweite angezeigt werden Vorbedingung App ist gestartet und ein Spieler hat ein Spiel erstellt erwartetes Ergebnis Durch klicken auf „Spiel beitreten“ sind offene Spiele sichtbar
-----------	-----	---