

Testfälle

EPR Übungsblatt Nr. 7

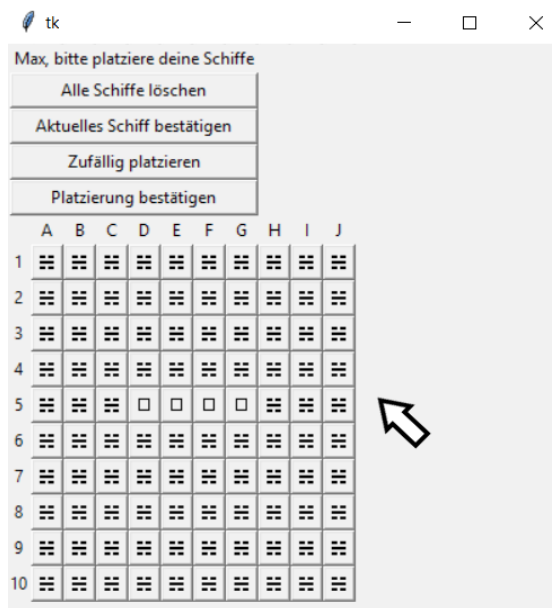
7232927, Tobias, 6601128, Schademan

08.02.2020

1.

Es wird ein Schiff am Rand platziert.

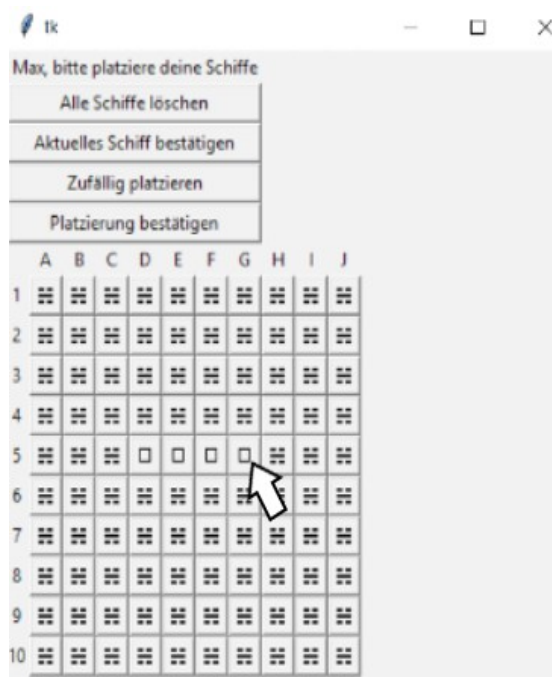
Dies ist nicht möglich.



2.

Es wird ein Schiff auf dem Spielfeld platziert.

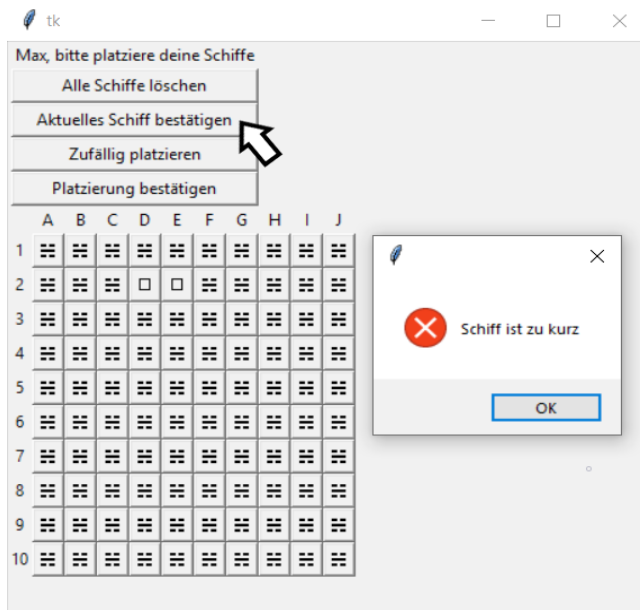
Dies funktioniert.



3.

Es wird ein zu kurzes Schiff mit nur 2 Kästchen platziert.

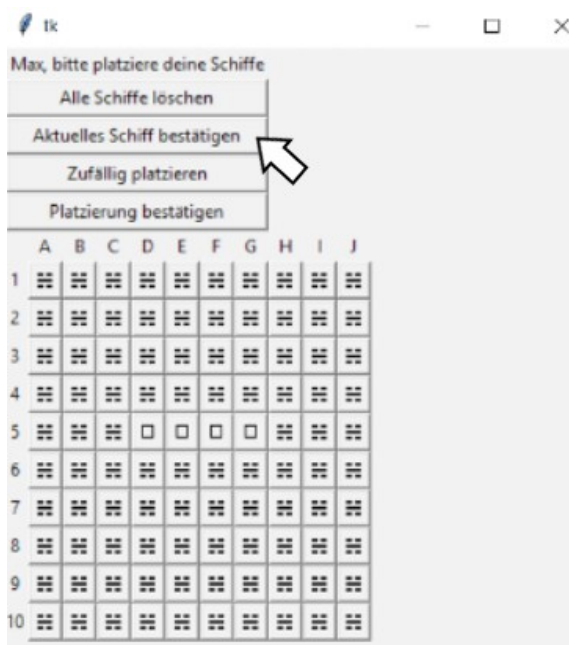
Es erscheint eine Fehlermeldung, da das Schiff mindestens 3 Kästchen lang sein muss.



4.

Es wird ein Schiff der Länge von 4 Kästchen platziert.

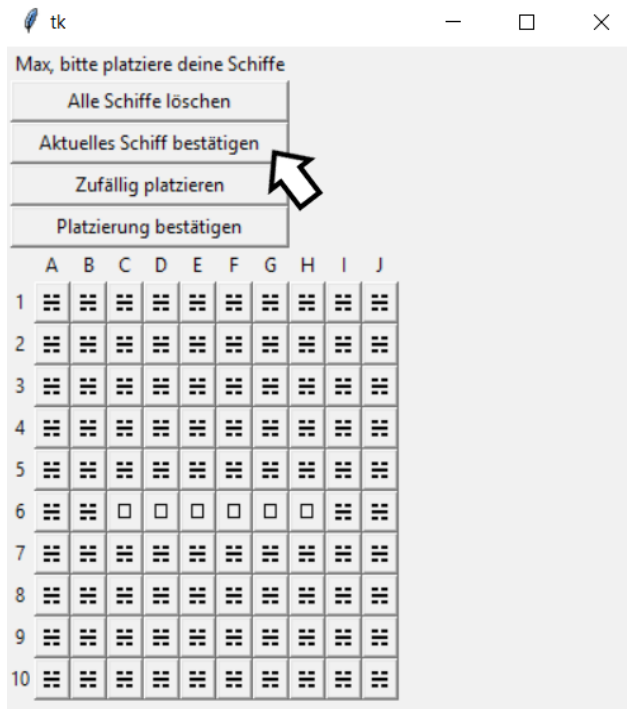
Es erscheint keine Fehlermeldung.



5.

Es wird ein Schiff der Länge von 6 Kästchen platziert.

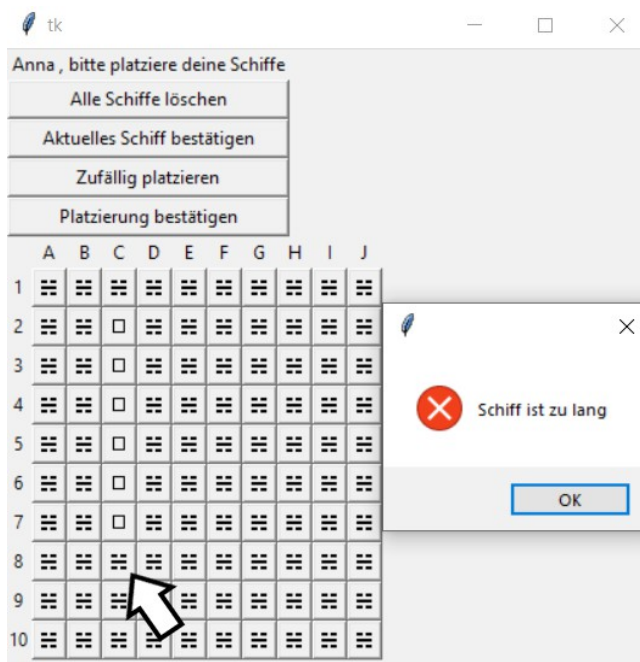
Es erscheint keine Fehlermeldung.



6.

Es wird ein Schiff der Länge von 7 Kästchen platziert.

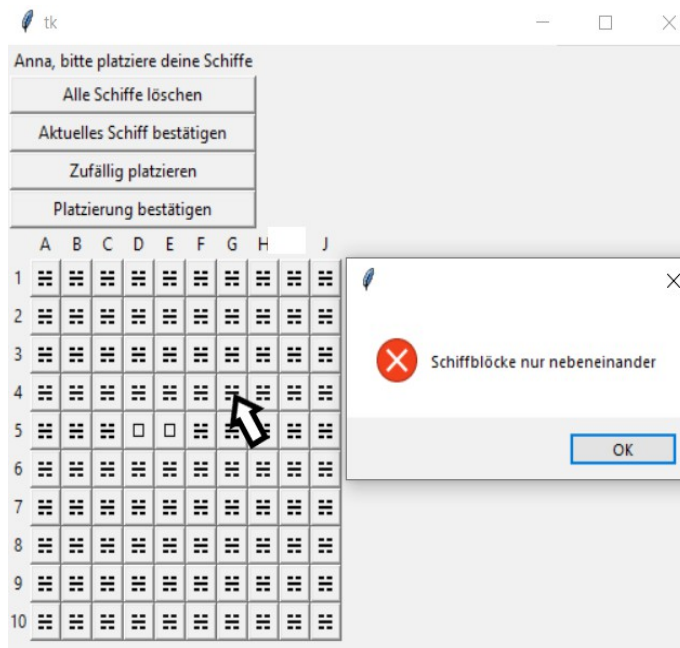
Es erscheint eine Fehlermeldung, da ein Schiff maximal 6 Kästchen lang sein darf.



7.

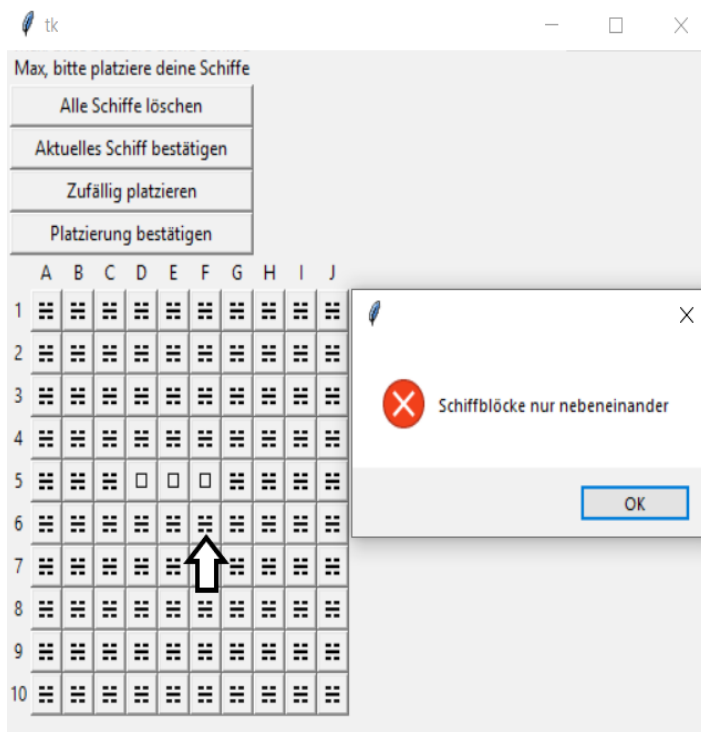
Es wird ein nicht zusammenhängendes Schiff platziert.

Es erscheint eine Fehlermeldung, da Schiffe immer zusammenhängend sein müssen.



8.

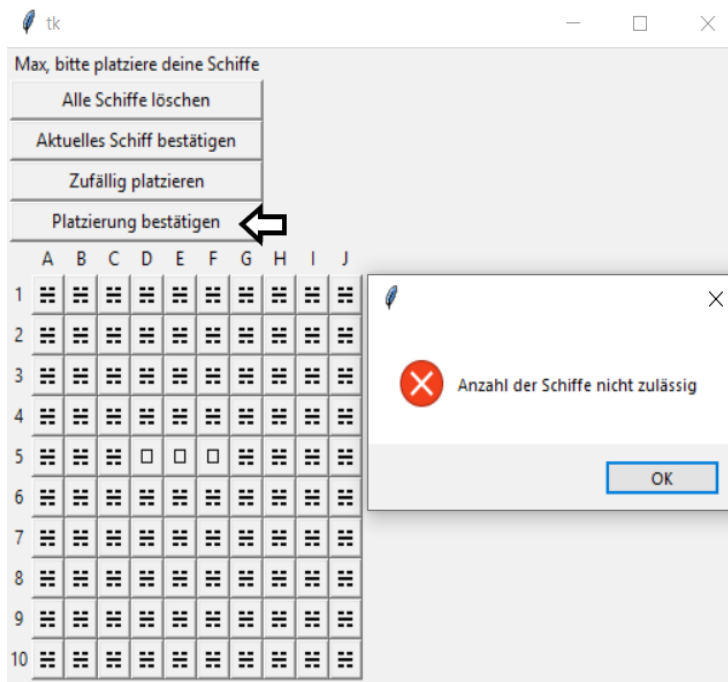
Es wird ein Schiff platziert, dass sich nicht in der richtigen Dimension befindet.



9.

Es werden zu wenige Schiffe platziert.

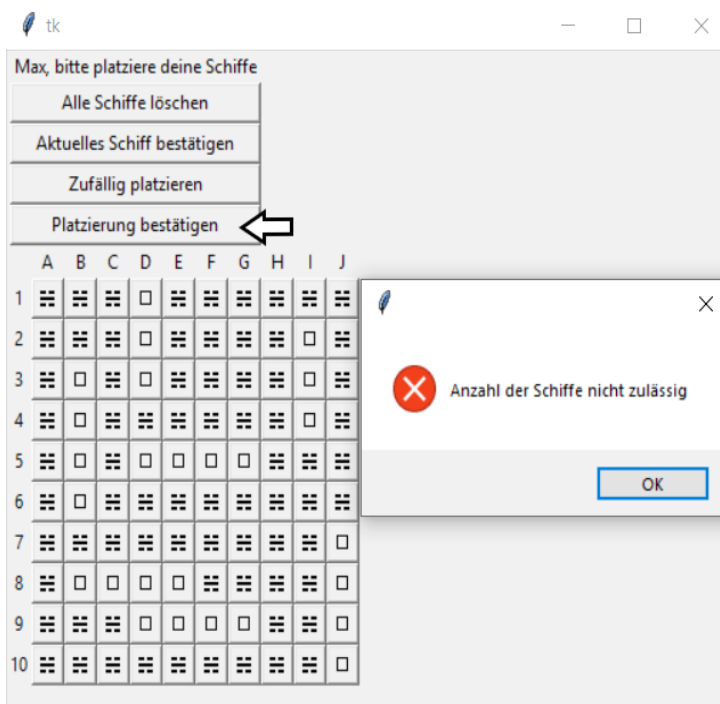
Es erscheint eine Fehlermeldung, da mindestens 10% der vorhandenen Kästchen mit Schiffen belegt werden müssen.



10.

Es werden zu viele Schiffe platziert.

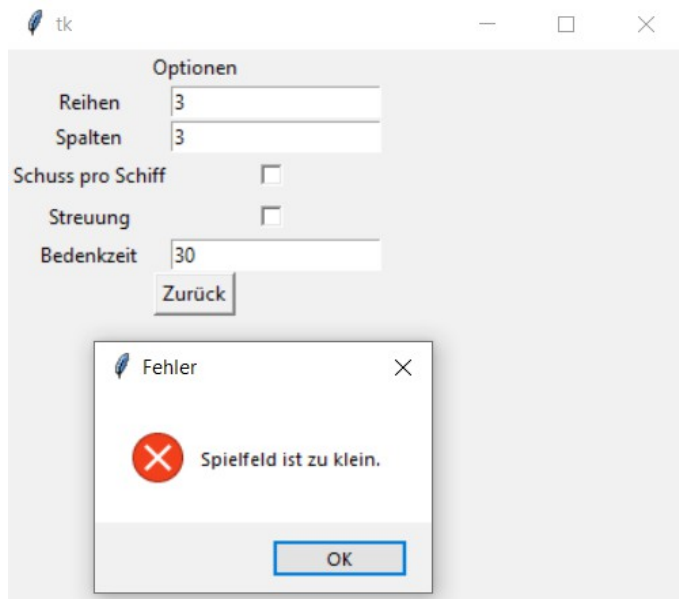
Es erscheint eine Fehlermeldung, da maximal 25% der vorhandenen Kästchen mit Schiffen belegt werden dürfen.



11.

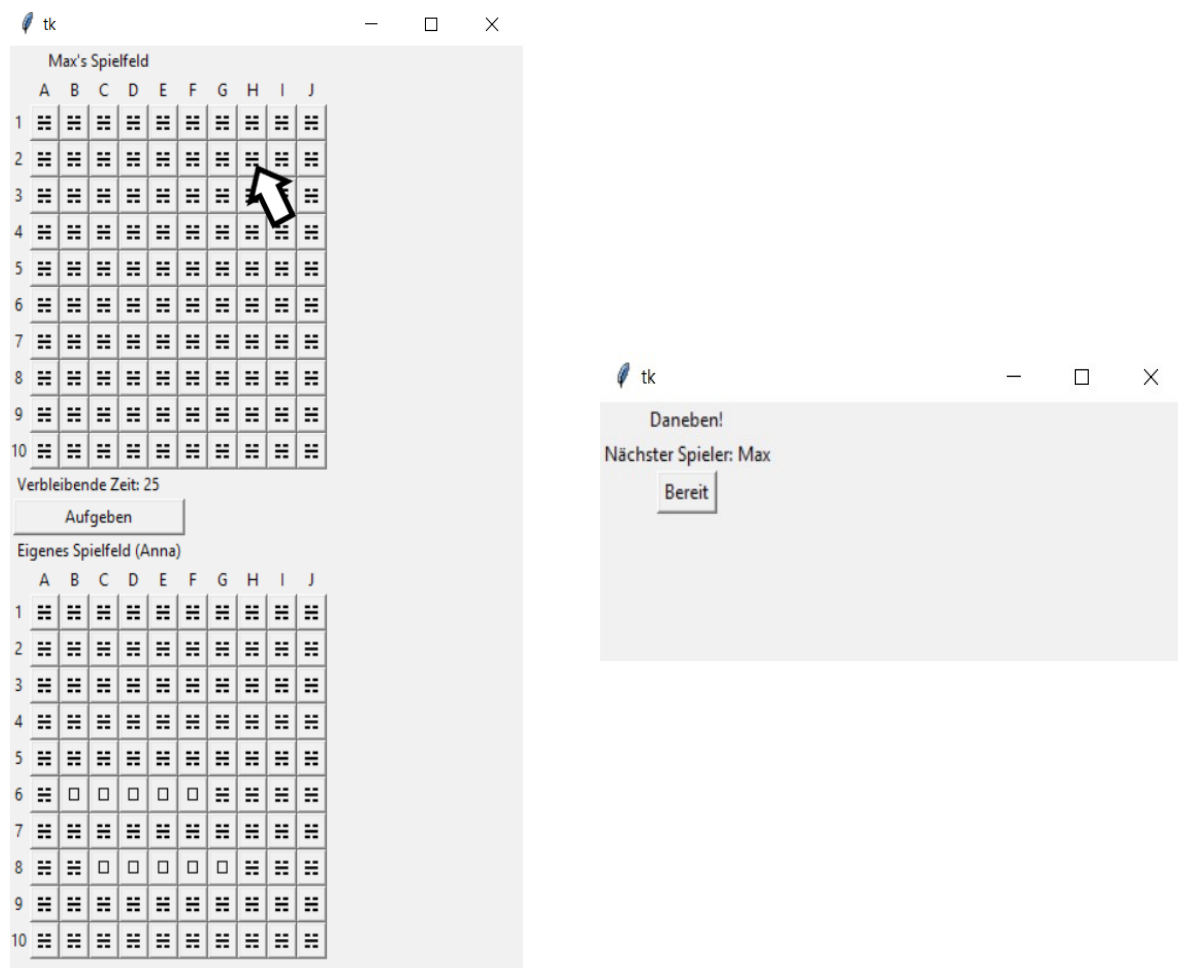
Es wird eine Spielfeldgröße von 3x3 Kästchen ausgewählt.

Es erscheint eine Fehlermeldung, da ein Spielfeld aus mindestens 5x5 Kästchen bestehen muss.



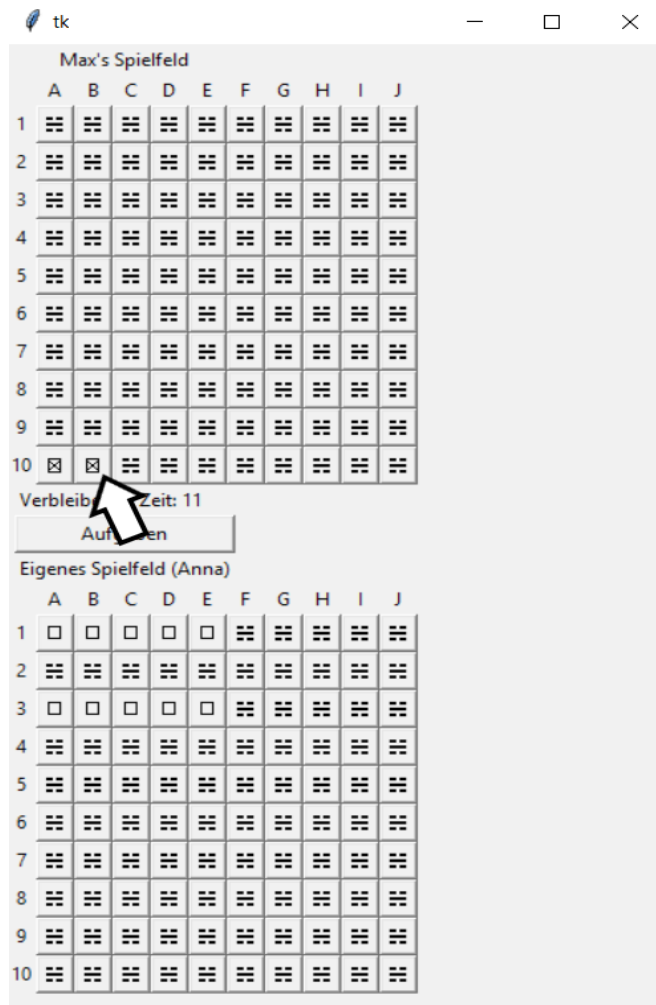
12.

Der Spieler trifft kein gegnerisches Schiff.



13.

Ein Spieler trifft ein gegnerisches Schiff.



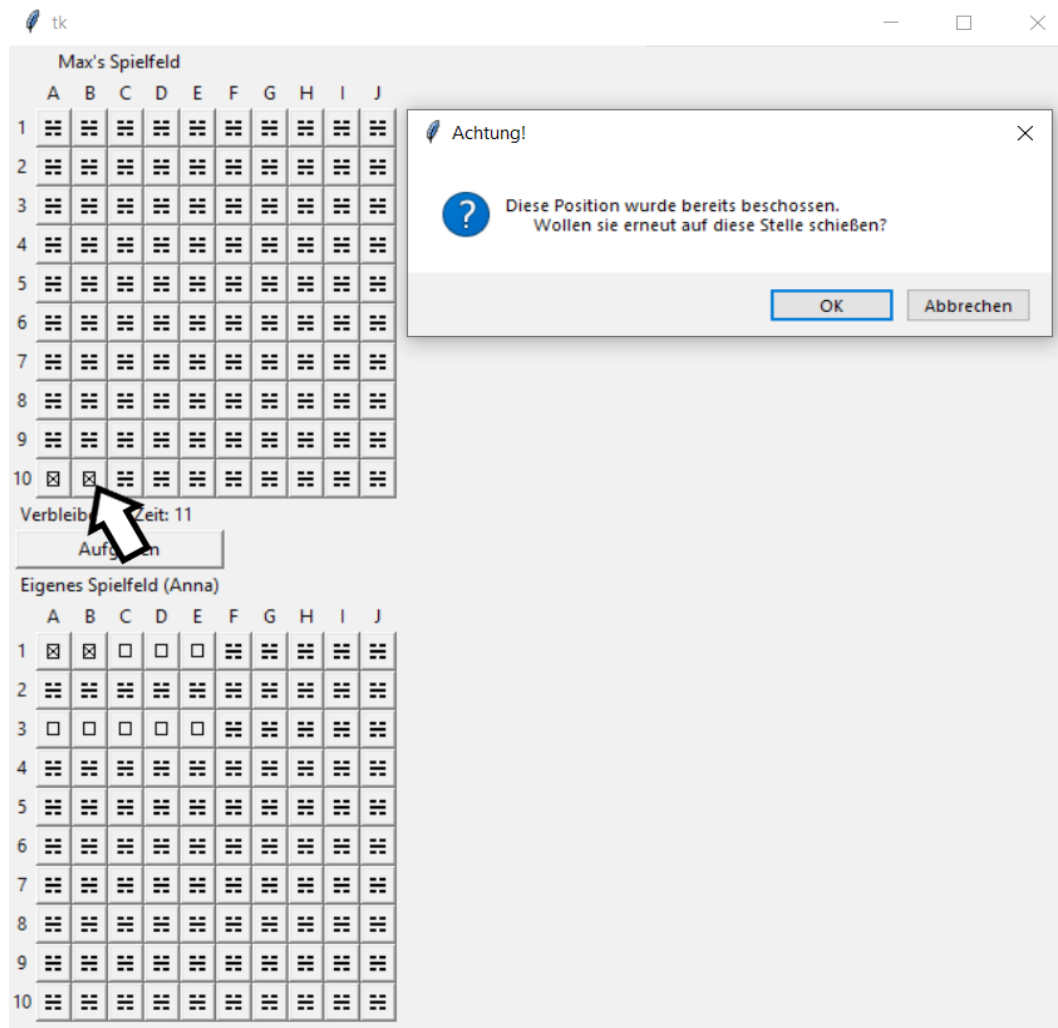
14.

Die Zeit des Spielers, der am Zug ist, läuft ab.



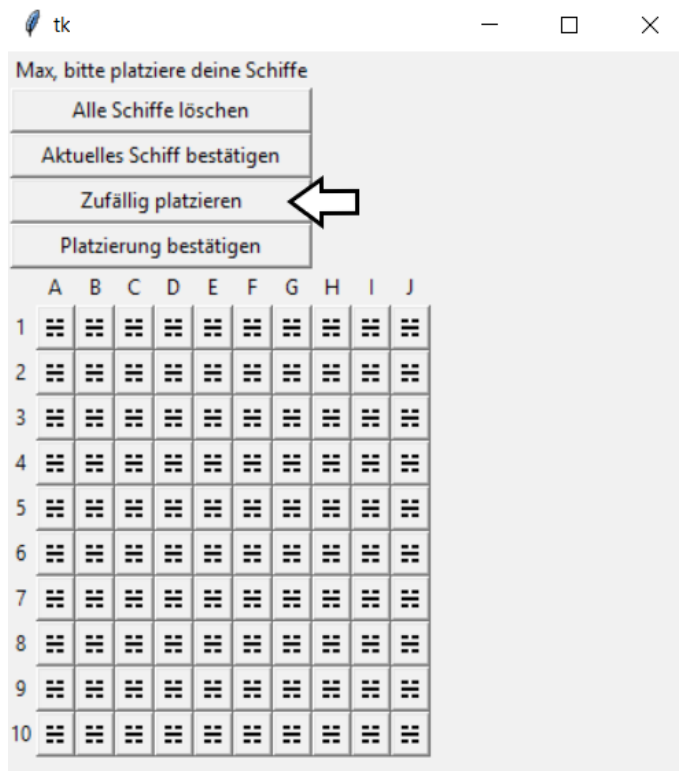
15.

Der Spieler schießt auf eine bereits beschossene Position.

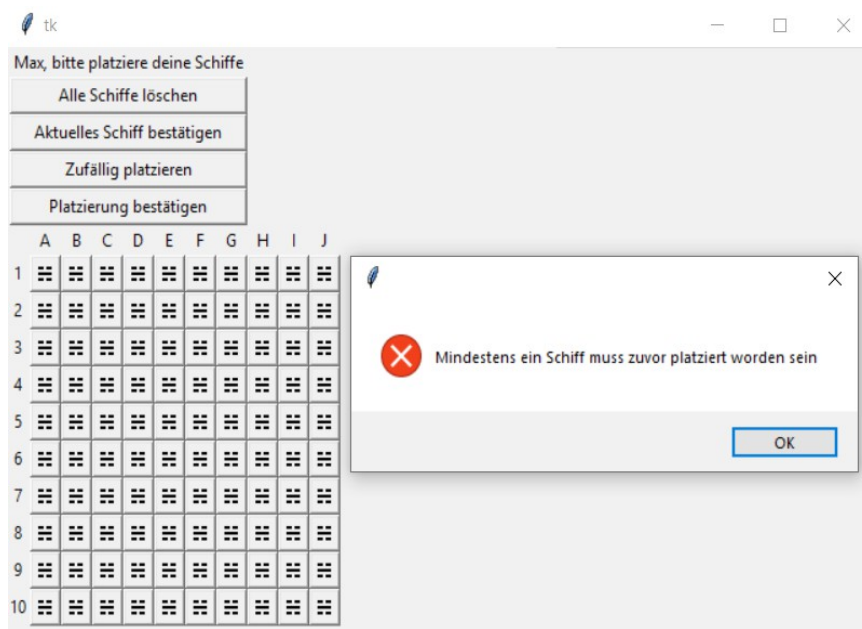


16.

Es werden Schiffe zufällig platziert, obwohl kein Schiff vorher platziert wird.

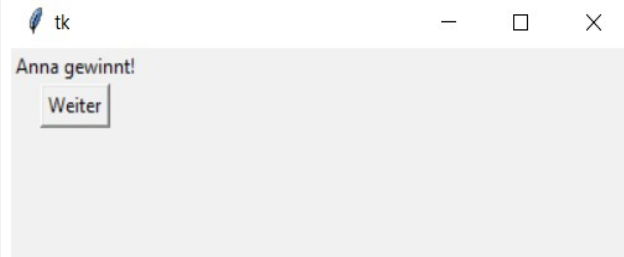
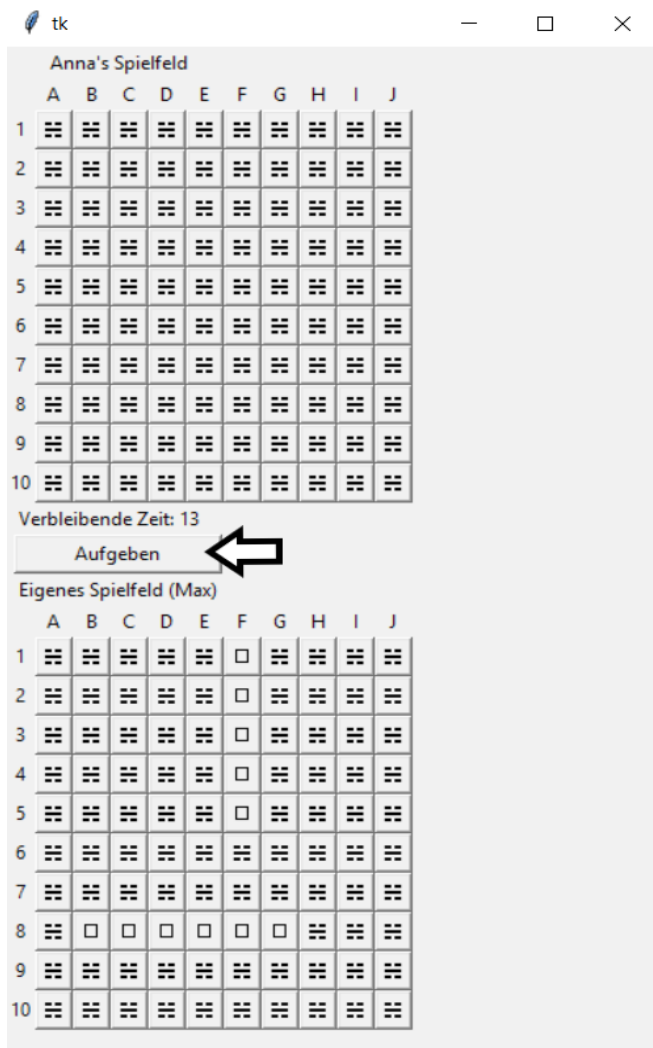


Es erscheint eine Fehlermeldung.



17.

Wenn nur 2 Spieler gegeneinander spielen und einer der Spieler aufgibt, gewinnt der Gegner.

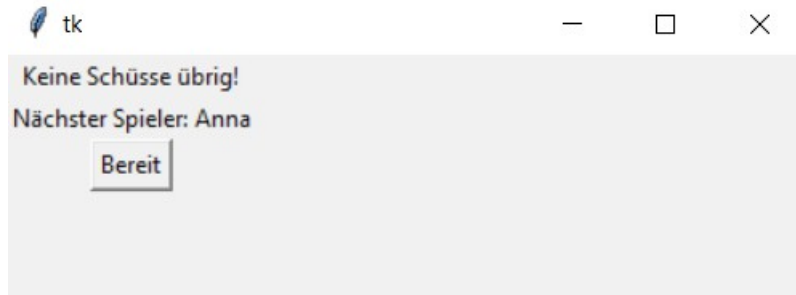


Testfälle zu den erweiterbaren Funktionalitäten

Funktionalität 1: Jedes noch verbleibende Schiff darf einen Schuss pro Runde abgeben.

1.

Es werden mit den verbleibenden Schüssen keine gegnerischen Schiffe getroffen.

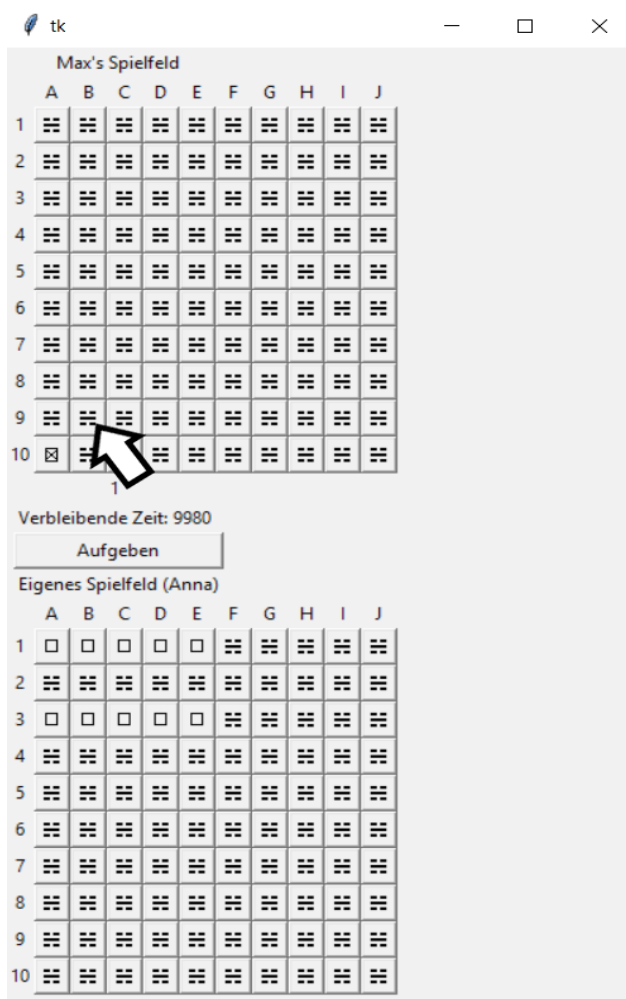


2.

Es wird von insgesamt 2 Schüssen nur ein Schiff getroffen.

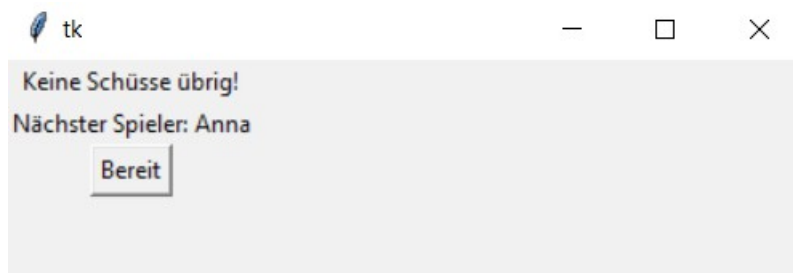
Der erste Schuss trifft. Es verbleibt ein Schuss

Der nächste Schuss trifft Wasser.



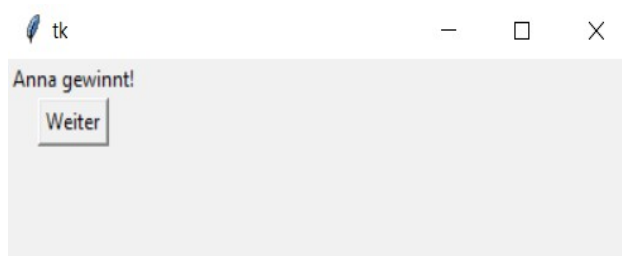
3.

Es werden mit allen verfügbaren Schüssen Schiffe getroffen.



4.

Es werden alle gegnerischen Schiffe eliminiert.



5.

Die Schussanzahl wird nach der Eliminierung eines gegnerischen Schiffs um eins abgezogen.

Hier hat Anna noch 2 Schüsse zur Verfügung.



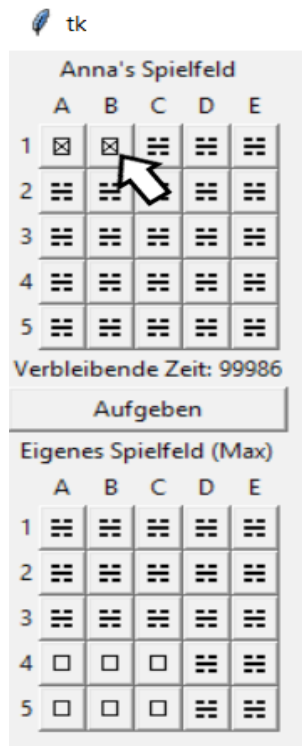
Nachdem sie ein Schiff von Max eliminiert hat, hat sie nur noch einen Schuss zu Verfügung.



Funktionalität 2: Streuung der Geschosse.

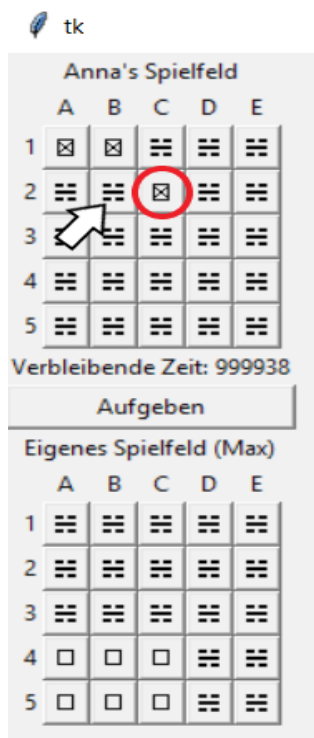
1.

Eine Streuung der Geschosse tritt nicht ein.



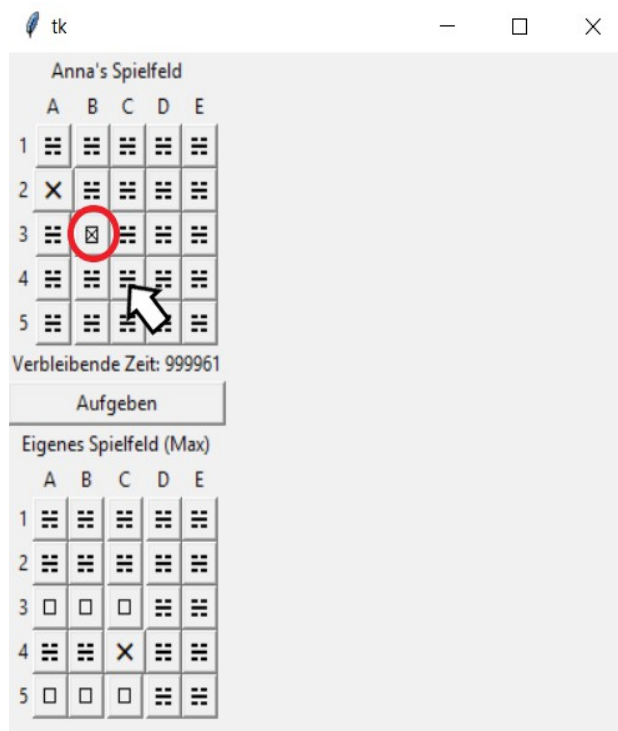
2.

Eine Streuung der Geschosse tritt ein.



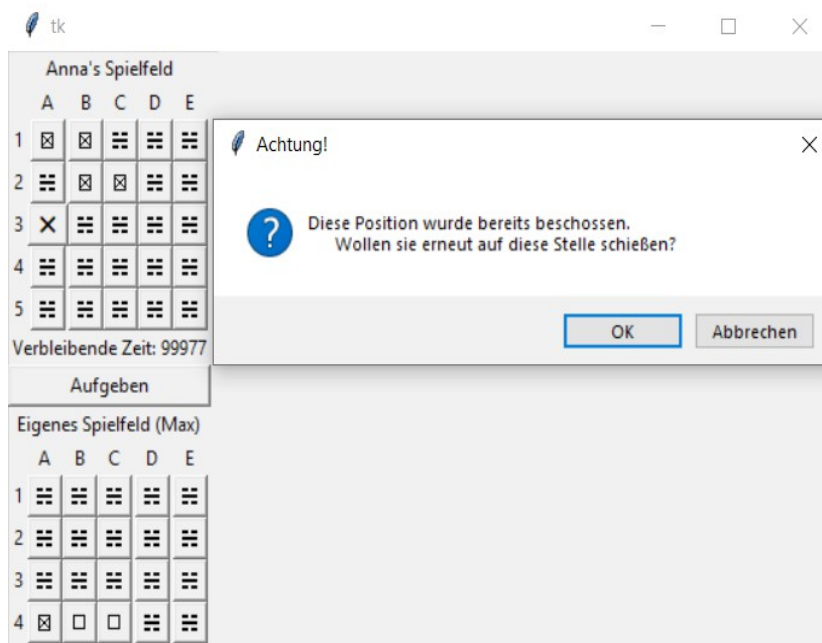
3.

Obwohl Wasser getroffen wurde, hat die Streuung das Schiff getroffen.



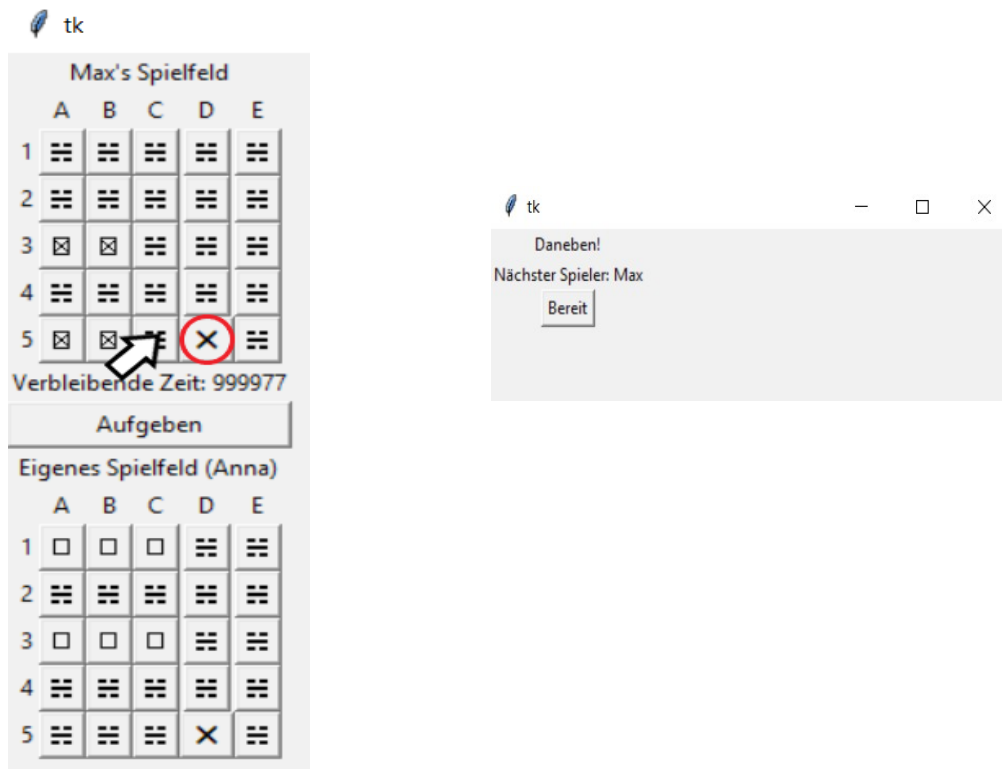
4.

Eine bereits durch Streuung getroffene Position wird erneut beschossen.



5.

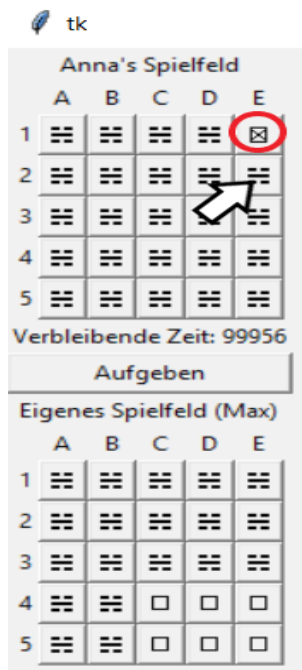
Obwohl ein Schiff getroffen wurde, aber die Streuung das Wasser trifft.



Streuung am Rand des Spielfeldes

6.

Geschoss streut auf ein Schiff am Rand des Spielfeldes.



7.

Geschoss streut nicht auf ein Schiff, welches sich am Rand des Spielfeldes befindet.

