

EPR Übungsblatt Nr.5 - Tests

7232927, Tobias, 7040759, Schott

20. Dezember 2019

1.
 - Es wird getestet, ob Änderungen in den Optionen gespeichert werden.
 - Es wird erwartet, dass die Attribute in den Optionen sich ändern.
 - Die Werte der Attribute in den Optionen entsprechen den eingegebenen Werten.

Optionen zum Start:


```
{'dice_order': True,
 'god_mode': {},
 'max_points': 10,
 'points_h': 3,
 'points_m': 2,
 'points_s': 1,
 'shuffle_player': True,
 'value_h': (4, 2),
 'value_m': (2, 1)}
Was möchten Sie tun?
x, um ins Hauptmenü zurückzukehren.
m, um den Wert von Mäxchen zu verändern.
h, um den Wert von Hamburger zu verändern.
sp, um den Standartpunktabzug zu ändern.
mp, um den Punktabzug für Mäxchen zu verändern.
hp, um den Punktabzug für Hamburger zu verändern.
p, um die Punkte zu Spielbegin zu ändern.
s, um das Mischen der Spielerreihenfolge zu Beginn zu (de)aktivieren.
o, um die Sortierung der Würfel zu (de)aktivieren.
r, um alle Optionen zu resettten.
dbg, um die Optionswerte auszugeben.
```

Optionen nach Änderungen:

```
{'dice_order': False,
 'god_mode': {},
 'max_points': 8,
 'points_h': 4,
 'points_m': 2,
 'points_s': 1,
 'shuffle_player': True,
 'value_h': (4, 2),
 'value_m': (3, 1)}
Was möchten Sie tun?
x, um ins Hauptmenü zurückzukehren.
m, um den Wert von Mäxchen zu verändern.
h, um den Wert von Hamburger zu verändern.
sp, um den Standartpunktabzug zu ändern.
mp, um den Punktabzug für Mäxchen zu verändern.
hp, um den Punktabzug für Hamburger zu verändern.
p, um die Punkte zu Spielbegin zu ändern.
s, um das Mischen der Spielerreihenfolge zu Beginn zu (de)aktivieren.
o, um die Sortierung der Würfel zu (de)aktivieren.
r, um alle Optionen zu resettten.
dbg, um die Optionswerte auszugeben.
```


2.
 - Es wird getestet, ob die Änderungen auch im Spiel aktiv sind, die Cheats funktionieren, das Würfelergebnis visualisiert und besondere Würfe entsprechend benannt werden anhand des Beispiels 'Cheat für Mäxchen' .
 - Es wird erwartet, dass der Spieler sich ein Mäxchen ercheaten kann, dass den neu eingegebenen Wert (3, 1) hat und entsprechend visualisiert und benannt wird.

- Der Spieler hat als Wurfergebnis (3, 1) bekommen, was als Würfel mit 3 und 1 visualisiert wird und 'Mäxchen' genannt wird.

```
Alice ist an der Reihe.
Bestätigen, um die Runde zu beginnen
Möchten Sie einen Cheat aktivieren?
  h für Hamburger,
  m für Mäxchen,
  g für God Mode,
  jede andere Eingabe, um keinen Cheat zu aktivieren.m
Sie haben Mäxchen gewürfelt:

Möchten Sie lügen? (j/n)
```

- Es wird getestet, ob Spieler1 lügen kann und beim Aufdecken entsprechend Punkte abgezogen werden. Weiterhin wird überprüft, ob das Ergebnis des Spielers zu Beginn einer neuen Runde gelöscht wird.
 - Es wird erwartet, dass Spieler1 einen anderen als den tatsächlichen Wurf angeben kann, Punkte verliert, wenn er des Lügens überführt wird und der tatsächliche Wurf zunächst ausgeblendet wird
 - Spieler1 hat gelogen, der Spieler2 sieht nicht das tatsächliche Ergebnis und Spieler1 verliert die korrekte Anzahl an Punkten (2 punkte, da Mäxchen aufgedeckt wurde), nachdem Spieler2 den Wurf angezweifelt hat.

Bildschirm während Spieler1 (Alice) an der Reihe ist:

```
Alice ist an der Reihe.
Bestätigen, um die Runde zu beginnen
Möchten Sie einen Cheat aktivieren?
  h für Hamburger,
  m für Mäxchen,
  g für God Mode,
  jede andere Eingabe, um keinen Cheat zu aktivieren.m
Sie haben Mäxchen gewürfelt:

Möchten Sie lügen? (j/n)j
Auf welchen Wert sollen die Würfel geändert werden? (2 Zahlen mit Komma getrennt eingeben)4,2
Zum Beenden der Runde bestätigen.
```

Bildschirm während Spieler2 (Bob) an der Reihe ist:

```

Alice behauptet Hamburger geworfen zu haben:


|   |   |
|---|---|
| ○ | ○ |
| ○ | ○ |



|   |   |
|---|---|
| ○ |   |
|   | ○ |


Glauben Sie das? (j/n)n
Tatsächlich hat Alice Mäxchen geworfen:


|   |   |
|---|---|
| ○ |   |
| ○ |   |
|   | ○ |



|  |   |
|--|---|
|  | ○ |
|  |   |
|  |   |


Alice hat gelogen!
Alice hat 2 Punkte verloren und damit nur noch 6 Punkte.
Möchten Sie einen Cheat aktivieren?
  h für Hamburger,
  m für Mäxchen,
  g für God Mode,
  jede andere Eingabe, um keinen Cheat zu aktivieren.

```

4.
 - Es wird getestet, ob die Spieler zu Beginn gemischt werden und der Computergegner aktivierbar ist.
 - Es wird erwartet, dass die Spielerreihenfolge nicht der eingegebenen Reihenfolge (Alice, Bob, Computer-Gegner) entspricht und der Computer mitspielt
 - Die Spieler wurden gemischt und der Computer spielt mit.

```

Die Spielerreihenfolge ist ['Alice', 'Computer', 'Bob']
Alice ist an der Reihe.
Bestätigen, um die Runde zu beginnen

```

5.
 - Es wird getestet, ob die Spielerreihenfolge bei einem Hamburger umgekehrt wird und der Computer einen Zug erfolgreich durchführt.
 - Es wird erwartet, dass die Spielerreihenfolge nach einem aufgedeckten Hamburger umgekehrt wird und der Zug des Computers fehlerfrei durchläuft.
 - Der Computer glaubt Alice nicht. Dadurch wird der Hamburger aufgedeckt und die Spielerreihenfolge umgekehrt. Weiterhin werden die zu schlagenden Würfel zurückgesetzt.

```

Computer ist an der Reihe.
Der Computer glaubt Alice nicht.
Der Computer hat 3 Punkte verloren und damit nur noch 7 Punkte.
Zu schlagende Würfel zurückgesetzt.
Die Reihenfolge der Spieler wurde umgekehrt.
Alice ist an der Reihe.
Bestätigen, um die Runde zu beginnen

```

6.
 - Es wird getestet, ob am Ende Des Spiels die Punktetabelle korrekt erstellt wird.
 - Es wird erwartet, dass am Ende des Spiels ein Tabelle erstellt wird, die den Punktestand jedes Spielers in jeder Runde zeigt.
 - Die Tabelle wird korrekt erstellt.

Round	Bob	Alice	Computer
1	10	10	10
2	10	10	10
3	10	10	10
4	10	10	10
5	10	10	10
6	10	10	7
7	10	10	7
8	10	9	7
9	10	9	6
10	10	9	6
11	10	8	6
12	10	8	3
13	9	8	3
14	9	8	3
15	9	8	3
16	8	8	3
17	8	8	3
18	8	8	3
19	6	8	3
20	6	8	3
21	6	7	3
22	6	7	3
23	6	7	3
24	6	7	3
25	3	7	3
26	3	7	3
27	3	7	3
28	3	7	3
29	2	7	3
30	2	7	3
31	2	7	3
32	1	7	3
33	1	7	3
34	0	7	3
35	0	7	3
36	0	7	3
37	0	7	3
38	0	7	3
39	0	7	2
40	0	7	2
41	0	6	2
42	0	6	2
43	0	6	1
44	0	6	1
45	0	4	1
46	0	4	0

7.
 - Es wird getestet, ob ein Spieler noch am Spiel teilnimmt, wenn er ausgeschieden ist.
 - Es wird erwartet, dass ein Spieler nicht mehr zum Zug kommt, nachdem er 0 Punkte erreicht hat.
 - Der Spieler Bob hat 0 Punkte erreicht und das Spiel wird anschließend nur noch zwischen Alice und dem Computer fortgeführt.
8.
 - Es wird getestet, ob ein Spieler nur gültige Eingaben machen kann (ob nur Würfel-paare eingegeben werden können ,die auch normal vorkommen könnten).
 - Es wird erwartet, dass bei einer falschen Eingabe diese nicht akzeptiert wird.
 - Nachdem der Spieler eine falsche Eingabe gemacht hat, erscheint auf dem Bildschirm 'Eingabe ungültig.' und er wird zur erneuten Eingabe aufgefordert.

Eingabe ungültig.
Auf welchen Wert sollen die Würfel geändert werden? (2 Zahlen mit Komma getrennt eingeben)