

SEP-Projekt

Explodingkitten.

Gruppe 06

Teilnehmer:

- Siyu Zhang
- Yirui Fu
- Manuela Kuaguim
- Florent Tandjune Tamoyem
- Thiemo Lachmund
- Alexander Nachtigall

Betreuer: Samir Bouchama

Dokumentation der Systemtests

1- Einführung

Die Systemtestfälle werden anhand des Pflichtenhefts geschrieben. Sie prüfen, ob es spezifizierte Anforderungen erfüllt (alle Produktfunktionen und Produktleistungen, die in dem Pflichtenheft-Dokument erwähnt worden sind).

In folgenden werden die Systemtestfälle beschrieben.

2- Systemtestfälle

Dieser Systemtest prüft, ob das gesamte System wie spezifiziert in dem Pflichtenheft richtig funktioniert (sowohl in Richtung Client als auch Server mit dem GUI). GUI wird nach Absprache mit dem Produkt-Owner nicht getestet, aber wir testen nur seine Funktionalitäten.

- **Testziel**
 - Test der Bereiche Server und Client, wenn die beiden zusammen funktionieren
- **Testumgebung**
 - Java-Klassen aus Server- und Client-Package müssen fehlerfrei kompilieren
 - Windows XP Home SP2 (oder höher), Mac OS, Linux... und Java1.5 (oder höher)
- **Vorbedingung**
 - SpielenServer und Main werden gestartet

- **Erklärung der Tabellen**

- **Aktion/Szenario:** beschreibt, welches Szenario oder welcher Fall des Systems zu testen ist.
- **Erwartung:** beschreibt, was wir als Ergebnis erwarten bzw. wünschen.
- **Ergebnis:** beschreibt, was zurückgeliefert wird, wenn der Test abgelaufen oder fertig ist
- **Besonderes Test der Produktleistungen:** beschreibt, was Besonderes das System in diesem Stand leisten sollte, wie in dem Pflichtenheft spezifiziert. Nicht alle Aktionen/Szenarien bzw. Funktionen des Systems haben eine besondere Produktleistung. Diese Leistungen sind nur an einigen spezifizierten Funktionen des Systems festgestellt, damit nicht unchecked Exceptionen auf das System auftreten können.
- **Test bestanden?** → JA, wenn der Fall ist (d.h. Erwartung = Ergebnis), sonst NEIN.

Test ID	/T10/
Aktion/Szenario	-Ein schon registrierter Spieler will sich anmelden bzw. abmelden
Erwartung	Der schon registrierte Spieler kann sich an- und abmelden
Ergebnis	Der Spieler wird erfolgreich Registriert
Test bestanden?	JA

Test ID	/T20/
Aktion/Szenario	Ein Spieler will sich anmelden
Besonderes Test der Produktleistungen	-Der Benutzername der Spielern ist eindeutig
Erwartung	Anmeldung erfolgreich
Ergebnis	Der Spieler ist registriert
Test bestanden?	JA

Test ID	/T30/
Aktion/Szenario	Ein angemeldeter Spieler will sein Daten ändern
Besonderes Test der Produktleistungen	-neuer Benutzername ist eindeutig
Erwartung	Daten werden erfolgreich geändert und in der Datenbank aktualisiert.
Ergebnis	Daten bearbeiten
Test bestanden?	JA

Test ID	/T40/
Aktion/Szenario	Ein angemeldeter Spieler will sein Account löschen
Besonderes Test der Produktleistungen	Der eingegebene anmelde Passwort soll richtig sein
Erwartung	Der User Account ist gelöscht
Ergebnis	Der User wird auf dem start Fenster geschickt und Account im Datenbank gelöscht.
Test bestanden?	JA

Test ID	/T50/
Aktion/Szenario	Spielraum erstellen/bearbeiten/entfernen
Erwartung	-Ein angemeldeter Spieler kann sich in einen Spielraum hinzufügen. -Er kann einen Spielraum verlassen und von dem Spielraum entfernt werden.
Besonderes Test der Produktleistungen	Ein Spieler kann ein Spielraum erstellen, bis zum 4 Spieler/Bots sind erlaubt.
Ergebnis	Der angemeldeter Spieler erstellt/betritt/verlässt den Spielraum.
Test bestanden?	JA

Test ID	/T60/
Aktion/Szenario	Bot hinzufügen
Erwartung	0 bis 4 Bots können eingefügt werden
Besonderes Test der Produktleistungen	Ein Bot darf in den Spielraum hinzugefügt werden, wenn dieser weniger als 5 Spieler/Bots enthält.
Ergebnis	Bot wird hinzugefügt
Test bestanden?	JA

Test ID	/T70/
Aktion/Szenario	Ein angemeldeter Spieler will den Spiel starten
Besonderes Test der Produktleistungen	Der Spieler muss sich im Spielraum befinden und der Anzahl von Spielern größer 1.
Erwartung	Der Spieler kann den Spielraum starten
Besonderes Test der Produktleistungen	<i>Spiel starten, genug Spieler</i>
Ergebnis	Spiel ist gestartet
Test bestanden?	JA

Test ID	/T80/
Aktion/Szenario	Bestenliste
Erwartung	Die Bestenliste aufsteigende sortiert mit Parameter punkte
Besonderes Test der Produktleistungen	<i>Bestenliste anzeigen, mindestens ein Spiel abgeschlossen</i>
Ergebnis	Die Bestenliste
Test bestanden?	JA

Test ID	/T90/
Aktion/Szenario	Chatten
Erwartung	Der angemeldete Spieler kann mit anderen Spielern in seinem Spielraum Spielern chatten. In Lobby kann jeder angemeldete Benutzer Nachrichten austauschen.
Besonderes Test der Produktleistungen	Den Chat funktioniert einwandfrei
Ergebnis	Nachrichten werden zwischen Spielern in demselben Spielraum gesendet und empfangen.
Test bestanden?	JA

Test ID	/T100/
Aktion/Szenario	Spieler punkte
Erwartung	Ein angemeldeter Spieler kann seine punkte im Bestenliste prüfen.
Besonderes Test der Produktleistungen	Die angezeigte Punkte sollte immer aktuell sein.
Ergebnis	Aktuelle Punkte werden angezeigt
Test bestanden?	JA

Test ID	/T110/
Aktion/Szenario	Spielart
Erwartung	<i>Spiel wird erfolgreich gestartet.</i>
Besonderes Test der Produktleistungen	-Jeder Spieler hat genau 8 Karten vor beginn der Spiel. -keiner hat Explodingkitten karte im Hand -jeder hat einer Entschärfung karte im Hand
Ergebnis	Spielart ist regulär
Test bestanden?	JA

Test ID	/T120/
Aktion/Szenario	Karte legen
Erwartung	Benutzer am Zug soll eine Karte legen
Besonderes Test der Produktleistungen	Karte wird gelegt indem den Benutzer auf den Karte klicke
Ergebnis	Ein Karte wird gelet
Test bestanden?	JA

Test ID	/T130/
Aktion/Szenario	Zug beenden
Erwartung	Benutzer am Zug hat eine Karte gelegt
Besonderes Test der Produktleistungen	Karteneffekt wird ausgeführt und Karte wird auch den Ablagestapel gelegt
Ergebnis	Ein Karte wird gelegt
Test bestanden?	JA

Test ID	/T140/
Aktion/Szenario	Entschärfen
Erwartung	Testet, ob die Entschärfung funktioniert
Besonderes Test der Produktleistungen	Spieler legt Entschärfung auf den Ablagestapel und Explodingkitten in den Spielstapel. Spieler bleibt im Spiel.
Ergebnis	Spieler bleibt am Spiel
Test bestanden?	JA

Test ID	/T150/
Aktion/Szenario	Gewinnen
Erwartung	Ein Spieler am Ende der Spiel gewinnt
Besonderes Test der Produktleistungen	<i>Nach dem ausscheiden eines Spielers ist nur noch ein Spieler übrig</i>
Ergebnis	Nur Ein Spieler kann gewinnen
Test bestanden?	JA

3- Systemtestverfahren

Folgende Aufgaben sind für die Vorbereitung und Durchführung des Systemtests erforderlich:

- Planung mit den Systemtestfällen
- Sicherstellen, dass alle Umwelanforderungen für das Systemtest erfüllt sind
- Die Vollendung des Java Unit Tests
- Durchführen der Systemtestfälle
- Schreiben einen Prüfbericht und ggf. Problemberichte, falls es wichtig ist.

4- Umgebungsbedürfnisse (Environmental needs)

Keine besondere Umgebung für den Systemtest wird benötigt. Wir brauchen nur einen Standard-Computer mit den Eigenschaften wie spezifiziert in dem Pflichtenheft/Lastenheft.

5- Tester

Der Systemtest wird von jedem Teilnehmer der Gruppe durchgeführt, unabhängig von der Reihenfolge der Systemtestfälle bzw. der Systemumgebung.

6- Test Report

Da alle Systemtestfälle bestanden sind, ist der Systemtest erfolgreich abgeschlossen.