

AT.T1 : Abnahmetests - Prototyp Sprint 1

Zana Salih Hama
Paula Krasnovska

11. Februar 2024

1 Voraussetzung

Dieser Test wird auf Grundlage der Prototyp-Version 1.0 durchgeführt.

Vor Start des Tests wird vorausgesetzt, dass keine andere Anwendung den Port 8080 benutzt und eine fehlerfreie Initialisierung des Prototyps vorliegt.

2 Test AT.T1

Ausgeführt durch:

Name	Rolle	Datum/Zeit	Resultat
HLF	Backend Entwickler	11.02.2024/16:50	Pass

Ziel des Tests:

Korrekte Funktionalitäten aller Interaktionsmöglichkeiten garantieren; Existenz der Registrierungsseite, Login-Seite und dem Projekt-Manager und angedachtes Design auf Korrektheit prüfen Testet:

1. Optische Differenzierbarkeit zwischen Login-Seite und Registrierungsseite
2. Die Input-Felder der Login- und Registrierungseite sind Pflichtfelder
3. Nach dem Login durch den Submit Button unter Verwendung korrekter Anmeldedaten befindet man sich auf dem Projekt-Manager
4. Nach dem Registrieren durch den Submit Button unter Verwendung korrekter Registrationsdaten (E-Mail ohne Account) befindet man sich auf der Login-Seite.
5. Die Buttons zur Bestätigung der Daten zum anmelden und registrieren existieren und ihre Funktion ist dem Nutzer visuell verständlich
6. Die Hyperlinks zur Weiterleitung auf die Registrieren bzw. Login-Seite sind für den Nutzer verständlich und existieren
7. Klare Angabe der benötigten Daten innerhalb der Input-Felder für den Nutzer
8. Korrekte Anzeige der Seiten bei Weiterleitung auf andere Seiten wie Registrierung und Login nach Betätigung eines Hyperlinks
9. Der Button zum hinzufügen von User-Stories existieren und ihre Funktion ist dem Nutzer visuell verständlich
10. Der Button zum editieren von User-Stories existieren und ihre Funktion ist dem Nutzer visuell verständlich
11. Der Button zum speichern von veränderten User-Stories existieren und ihre Funktion ist dem Nutzer visuell verständlich
12. Visuelle Veränderung des Mauszeigers und Schaltfläche bei dem Eintritt eines Events (Mauszeiger über Schaltfläche fahren lassen)
13. Erscheinen eines Bearbeitungsmenüs kurz nach dem Klicken der Editier-Schaltfläche oder "User-Story erste" Schaltfläche

14. Visuelle Änderung einer User-Story nach Eingabe der Eigenschaften und drücken der Speichern-Schaltfläche über das Bearbeitungsmenü
15. Nach Betätigung der “User-Story erstellen“-Schaltfläche, Eingabe der Eigenschaften einer User-Story und Drücken des Speichern-Buttons, erscheint eine neue User-Story im Projekt-Manager
16. Es ist zu erkennen, dass genau eine Priorität gewählt wurde und welche es war
17. Alle bisher existierenden Input-/Textfelder [außer das Suchfeld] sind Pflichtfelder
18. Verschwinden des Bearbeitungsmenüs bei Betätigung der 'Speichern“-Schaltfläche
19. Eindeutige visuelle Abgrenzung von User-Stories, keine Überlappung der Positionen