**Testplan für das Spiel**

**1. Einleitung**

Dieser Testplan beschreibt die Testszenarien für das Spiel. Alle wesentlichen Funktionen werden getestet, einschließlich normaler Abläufe sowie Fehlerfälle durch ungültige Eingaben.

**Steuerung:**

* **W** = Bewegung nach vorne
* **A** = Bewegung nach links
* **S** = Bewegung nach hinten
* **D** = Bewegung nach rechts

**2. Testbereiche und Funktionen**

**Charaktere:**

* Es gibt drei spielbare Charaktere.
* Alle Charaktere kämpfen mit einem Schwert.
* Die Charaktere unterscheiden sich nicht wesentlich, nur der Name ist anders, um für Abwechslung zu sorgen.

Die folgenden Spielfunktionen werden getestet:

1. **Spielstart und Klassenauswahl**
2. **Bewegung des Spielers durch die Map**
3. **Interaktion mit Kisten und Gegenständen**
4. **Bosskämpfe und Rätselmechanik** (Bosse stellen Fragen über Deutschland)
5. **Wassermechanik (Eimer & brennender Wald)**
6. **Schlüssel- und Türen-Mechanik**
7. **Werkstatt-Zugang und Endboss**
8. **Easteregg-Mechanik (King Jumped dich, Itemverlust)**
9. **Fehlverhalten und ungültige Eingaben**
10. **Gesundheitssystem und Heilmechanik** (Spieler können durch Bossangriffe HP verlieren)
11. **Belohnungssystem und alternative Enden**

**3. Testszenarien mit detaillierten Schritten**

**3.1. Testszenario: Zugang zur Werkstatt mit Lebenslauf**

**Startbedingungen:**

* Der Spieler startet im „Spawn / Erscheinungsort“.
* Der Spieler muss sich durch das Spiel bewegen, um den „Lebenslauf“ zu erhalten.

**Testschritte:**

1. **Bewegung zur Verlassenen Hütte**
   * Tester gibt den Befehl ein: *Gehe zur Verlassenen Hütte*
   * Erwartete Ausgabe: *Du stehst vor der verlassenen Hütte. Die Tür ist offen, der Keller ist verschlossen.*
2. **Interaktion mit dem Garten, um Wasser zu erhalten**
   * Tester gibt den Befehl ein: *Gehe zu Remys Garten*
   * Erwartete Ausgabe: *Du findest eine Wasserquelle. Du kannst Wasser mit einem Eimer aufnehmen.*
3. **Bosskampf gegen Remy, um den Schlüssel zu erhalten**
   * Tester gibt den Befehl ein: *Kämpfe gegen Remy*
   * *Falls Niederlage, wird man Sterben und muss somit von vorne anfangen.*
   * Erwartete Ausgabe: *Du hast gewonnen! Du erhältst einen Schlüssel.*
4. **Öffnen des Kellers und Aufnahme des Eimers**
   * Tester gibt den Befehl ein: *Öffne Keller mit Schlüssel*
   * Erwartete Ausgabe: *Der Keller ist offen. Du findest einen Eimer.*
5. **Wasser mit Eimer aufnehmen und brennenden Wald löschen**
   * Tester gibt den Befehl ein: *Fülle Eimer mit Wasser*
   * Erwartete Ausgabe: *Eimer mit Wasser gefüllt.*
   * Tester gibt den Befehl ein: *Lösche den brennenden Wald mit Wasser*
   * Erwartete Ausgabe: *Der Wald ist gelöscht. Ein neuer Weg wird sichtbar.*
6. **Bosskampf gegen Malaga für den Lebenslauf**
   * Tester gibt den Befehl ein: *Kämpfe gegen Malaga*
   * *Falls Niederlage, wird man Sterben und muss somit von vorne anfangen.*
   * Erwartete Ausgabe: *Du hast gewonnen! Du erhältst den Lebenslauf.*
7. **Werkstatt betreten**
   * Tester gibt den Befehl ein: *Betrete die Werkstatt*
   * Erwartete Ausgabe: *Kontrolle überprüft deinen Lebenslauf. Zugang gewährt.*
8. **HP Steigerung durch Items testen**
   * Tester gibt den Befehl ein: *Nutze HP item (z. B. Schwert)*
   * Erwartete Ausgabe: *HP wurde um 20 erhöht.*

**Erwartetes Ergebnis:**

* Der Spieler hat nun Zugang zur Werkstatt und kann den Endboss erreichen.

**3.2. Testszenario: Fehlerhafte Antwort bei Boss-Rätsel**

**Startbedingungen:**

* Der Spieler hat den brennenden Wald gelöscht und steht vor dem Boss Malaga.

**Testschritte:**

1. **Boss fragt ein Rätsel über Deutschland**
   * Tester gibt den Befehl ein: *Spreche mit Malaga*
   * Erwartete Ausgabe: *Malaga stellt dir eine Frage: „Was ist die Hauptstadt von Deutschland?“*
2. **Eingabe einer falschen Antwort**
   * Tester gibt den Befehl ein: *Antwort: München*
   * Erwartete Ausgabe: *Falsch! Du wirst angegriffen.*
3. **Bosskampf beginnt**
   * Tester gibt den Befehl ein: *Kämpfe gegen Malaga*
   * Erwartete Ausgabe: *Der Kampf beginnt. Malaga greift dich an!*
4. **Spieler verliert den Kampf (HP = 0) durch Bossangriffe**
   * Tester gibt den Befehl ein: *Kämpfen bis HP = 0*
   * Erwartete Ausgabe: *Du bist gestorben. Respawn am Spawn-Punkt.*

**Erwartetes Ergebnis:**

* Wenn der Spieler eine falsche Antwort gibt, startet der Bosskampf.
* Falls der Spieler verliert, wird er zum Startpunkt zurückgesetzt.
* Falls der Spieler eine HP Item hat, kann er mehr HP-Punkte besitzen.

**4. Negative Tests (ungültige Eingaben & Fehlerfälle)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fehlerfall** | **Testeingabe** | **Erwartete Ausgabe** |
| Bewegung in nichtexistierende Richtung | *Gehe nach oben (wenn keine Option existiert)* | *Diese Richtung ist nicht möglich.* |
| Interaktion ohne Item | *Lösche den Wald ohne Wasser* | *Du hast kein Wasser!* |
| Bosskampf ohne Waffe | *Kämpfe gegen Remy ohne Schwert* | *Du kannst kämpfen, aber hast einen Nachteil!* |
| Öffnen einer verschlossenen Tür ohne Schlüssel | *Öffne Keller* | *Die Tür ist verschlossen.* |
| Eingabe von nicht erkannten Befehlen | *Springe in die Luft* | *Unbekannter Befehl.* |
| Nutzung eines Heilitems ohne Schaden | *Nutze Heil item bei voller HP* | *Du brauchst keine Heilung.* |
| Versuch, mit vollem Inventar ein weiteres Item aufzunehmen | *Nimm Item auf* | *Dein Inventar ist voll!* |