

Qualitätssicherung



Ein 2D Top-Down Pixel Art Spiel

Autoren des Dokuments	: Adib Ghassani Waluya Minh Hoang Do Michael Reno
Letzte Änderung	: Berlin, 07.07.2020
Dateiname	: QS - Dungeorus
Version	: 2.0

Inhaltsverzeichnis

1	Testfälle	3
1.1	Charakter Bewegung	3
1.2	Anlegung von Spieleobjekten	4
1.3	APK Installation	5
1.4	Hauptmenü	5
1.5	Blabla	6
2	Testprotokoll	7

Versionshistorie

Version	Datum	Autoren	Bemerkung
0.1	31.05.2020	Michael Reno	Initiale Dokumenterstellung
0.2	05.06.2020	Michael Reno, Adib Ghassani Waluya, Minh Hoang Do	Erweiterung
0.3	08.06.2020	Minh Hoang Do, Michael Reno, Adib Ghassani Waluya	Erweiterung
1.0	10.06.2020	Adib Ghassani Waluya, Minh Hoang Do, Michael Reno	Erweiterung und Fertigung
1.1	03.07.2020	Adib Ghassani Waluya, Michael Reno, Minh Hoang Do	Erweiterung und Fertigung

Vorhandene Dokumente

Dokumente	Autoren	Datum
Lastenheft	Adib Ghassani Waluya, Michael Reno, Minh Hoang Do	29.04.2020
Projektplan	Prof. Dr.-Ing. Mohammad Abuosba, Adib Ghassani Waluya, Minh Hoang Do, Michael Reno	21.05.2020
Pflichtenheft	Adib Ghassani Waluya, Michael Reno, Minh Hoang Do	21.05.2020
Technische Spezifikation	Adib Ghassani Waluya, Michael Reno, Minh Hoang Do	07.07.2020

1 Testfälle

1.1 Charakter Bewegung

Testfall	Beschreibung
Testfall-Nummer	01
Testart	Funktionstest
zu testende Funktion	F4 - Charakter bewegen
Testziel	Man kann mit dem Joystick den Charakter nach oben/unten/links/rechts bewegen.
Testvoraussetzungen	Das Level wurde mit dem Charakter geladen.
Testablauf	Der Benutzer bewegt den Joystick.
erwartetes Verhalten	Der Charakter bewegt sich in die Richtung, in die der Joystick bewegt wird. Joystick nach links - Charakter bewegt sich nach links Joystick nach rechts- Charakter bewegt sich nach rechts Joystick nach links - Charakter bewegt sich nach oben Joystick nach links - Charakter bewegt sich nach unten

Tabelle 1: Testfall 1

1.2 Anlegung von Spieleobjekten

Testfall	Beschreibung
Testfall-Nummer	02
Testart	Funktionstest
zu testende Funktion	F9 - Charakter / Item / Gegner / Levels anlegen
Testziel	Wegen der implementierten Kollisionen kann der Charakter nicht durch die Hindernisse gehen und nur auf den Boden laufen.
Testvoraussetzungen	Verschiedene Collider (box, polygon collider) wurden für alle Assets und Designs implementiert.
Testablauf	Der Benutzer bewegt den Charakter gegen Wände und Objekte.
erwartetes Verhalten	Der Charakter kann sich nicht durch die Hindernisse bewegen.

Tabelle 2: Testfall 2

1.3 APK Installation

Testfall	Beschreibung
Testfall-Nummer	03
Teststart	Funktionstest
zu testende Funktion	Installation der APK
Testziel	Das Spiel kann mittels einer .APK Datei auf Android-Geräten installiert werden.
Testvoraussetzungen	Android-Gerät oder Emulator vorhanden.
Testablauf	Der Benutzer installiert die APK.
erwartetes Verhalten	Das Spiel wurde installiert und kann gestartet werden.

Tabelle 3: Testfall 3

1.4 Hauptmenü

Testfall	Beschreibung
Testfall-Nummer	04
Teststart	Funktionstest
zu testende Funktion	F1 - Neues Spiel starten
Testziel	Beim Starten der .APK Datei wird das Hauptmenü geöffnet. Davon wird der Benutzer zur Charakterauswahl weitergeleitet, als der Benutzer ein neues Spiel startet.
Testvoraussetzungen	.APK Datei bereits installiert.
Testablauf	Der Benutzer startet das Spielprogramm.
erwartetes Verhalten	Das Hauptmenü wird geöffnet und man kann davon ein neues Spiel starten.

Tabelle 4: Testfall 4

1.5 Blabla

Testfall	Beschreibung
Testfall-Nummer	05
Testart	Funktionstest
zu testende Funktion	
Testziel	
Testvoraussetzungen	
Testablauf	
erwartetes Verhalten	

Tabelle 5: Testfall 5

2 Testprotokoll

Testfall Nummer	Datum	Status	Schweregrad	Datum 2. Lauf	Status 2. Lauf
01	10.06.2020	Durchgeführt	Mittel	-	-
02	10.06.2020	Durchgeführt	Schwer	-	-
03	10.06.2020	Durchgeführt	Mittel	-	-
04	03.07.2020				
05	03.07.2020				