

# Testprotokoll:

Mit Hilfe des Testprotokolls soll gezeigt werden, was die Applikation mit dem iDroid leistet und wo noch Verbesserungen vorgenommen werden können.

Das Testprotokoll wird als Anhang an die Dokumentation bereitgestellt, aber die wichtigsten Erkenntnisse werden in der Dokumentation aufgeführt.

Die ID der Testfälle setzt sich aus der Kapitelnummer und einer hochgezählten Nummer zusammen, die durch einen Punkt getrennt sind. Zum Beispiel bedeutet 02.03, das der Test aus dem Bereich Senden kommt und der dritte Test ist.

Oberfläche: Diese Funktionen wurden in Quer- und Hochformat getestet!

Senden: Mehrere Android Versionen!

## Überblick Tabelle

ID	Name	Durchgeführt am	Ergebnis	Zusatzinformation
Oberfläche				
Oberfläche wurde in Quer- und Hochformat jeweils getestet! (Beachte Zusatzinformation)				
01.01	Aux Ausgang wählen	24.06.2013	Funktioniert	Quer- und Hochformat
01.02Q	Infoseite	24.06.2013	Funktioniert	Querformat
01.02H	Infoseite	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Hochformat
01.03	Infoseite Beenden	24.06.2013	Funktioniert	Quer- und Hochformat
01.04	Animierter Hintergrund	24.06.2013	Funktion nicht implementiert	Quer- und Hochformat
01.05	Lautstärkenregelung	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Quer- und Hochformat
01.06Q	Fisch in alle Richtungen bewegen (Kippen)	24.06.2013	Funktioniert (Achsen-Ausrichtung richtig)	Querformat
01.06H	Fisch in alle Richtungen bewegen (Kippen)	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Hochformat
01.07	Permanenter Modus (Kippen)	24.06.2013	Sendefunktion nicht implementiert	Quer- und Hochformat
01.08	Zurück zum Startbildschirm (Kippen)	24.06.2013	Funktioniert	Quer- und Hochformat
01.09Q	Fisch in alle Richtungen bewegen (Wischen)	24.06.2013	Funktioniert	Querformat
01.09H	Fisch in alle Richtungen bewegen (Wischen)	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Hochformat
01.10	Permanenter Modus (Wischen)	24.06.2013	Sendefunktion nicht implementiert	Quer- und Hochformat
01.11	Zurück zum Startbildschirm (Wischen)	24.06.2013	Funktioniert	Quer- und Hochformat
01.12	Alle Tastenkombinationen gehen (Tasten)	24.06.2013	Funktioniert	Quer- und Hochformat
01.13	Mehrere Tasten auf einmal Drücken	24.06.2013	Funktioniert	Quer- und Hochformat
01.14	Schneller Wechsel der Tasten	24.06.2013	Funktioniert	Quer- und Hochformat
01.15	Zurück zum Startbildschirm (Tasten)	24.06.2013	Funktioniert	Quer- und Hochformat
Senden				

Hier wurden drei verschiedene Android Versionen getestet:

- 3.2
- 4.0
- 4.2

(Beachte Zusatzinformation)

02.01(3.2)	Senden der Befehle an AirSwimmer (Kippen)	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Android Version 3.2
02.01(4.0)	Senden der Befehle an AirSwimmer (Kippen)	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Android Version 4.0
02.01(4.2)	Senden der Befehle an AirSwimmer (Kippen)	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Android Version 4.2
02.02	Senden der Befehle an AirSwimmer (Permanent-Kippen)	24.06.2013	Test wurde nicht durchgeführt, weil Funktion noch nicht implementiert ist	
02.03(3.2)	Senden der Befehle an AirSwimmer (Wischen)	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Android Version 3.2
02.03(4.0)	Senden der Befehle an AirSwimmer (Wischen)	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Android Version 4.0
02.03(4.2)	Senden der Befehle an AirSwimmer (Wischen)	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Android Version 4.2
02.04	Senden der Befehle an AirSwimmer (Permanent - Wischen)	24.06.2013	Test wurde nicht durchgeführt, weil Funktion noch nicht implementiert ist	
02.05(3.2)	Senden der Befehle an AirSwimmer (Tasten)	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Android Version 3.2
02.05(4.0)	Senden der Befehle an AirSwimmer (Tasten)	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Android Version 4.0
02.05(4.2)	Senden der Befehle an AirSwimmer (Tasten)	24.06.2013	Fehlerbeschreibung beachten	Android Version 4.2
Physikalische Werte				
03.01	Reichweite Bestimmung			
03.02	Winkel Bestimmung			

## Inhalt

Überblick Tabelle.....	2
1. Oberfläche .....	5
• Allgemeine Testes .....	5
• Kippen.....	6
• Wischen .....	8
• Tasten .....	9
2. Senden .....	11
• Kippen.....	11
• Wischen .....	12
• Tasten .....	13
3. Physikalische Werte .....	15

## 1. Oberfläche

Als erstes wird ein allgemeiner Test durchgeführt. Und danach werden die einzelnen Modi durch getestet.

- Allgemeine Testes

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
01.01 Quer- und Hochformat	Aux Ausgang wählen	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Je nachdem an welcher Seite der Aux Ausgang ist, wird die Applikation im Hochformat oder Querformat angezeigt			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Aux Ausgang an der langen Seite → Applikation im Querformat Aux Ausgang an der kurzen Seite → Applikation im Hochformat			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktioniert			

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
01.02Querformat	Infoseite	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Die Infoseite soll alle Namen beinhalten. Der Text soll von unten nach oben durchlaufen.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Alle Namen vorhanden. Text läuft durch.			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktioniert			

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
01.02Hochformat	Infoseite	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Die Infoseite soll alle Namen beinhalten. Der Text soll von unten nach oben durchlaufen.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Alle Namen vorhanden. Text läuft durch.			
<b>Fehlerbeschreibung:</b> Bild wird nicht richtig angezeigt.			
<b>Ergebnis:</b> Funktioniert nicht richtig!			

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
-----	-------	------------------	-------------------

01.03 Quer- und Hochformat	Infoseite Beenden	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Nach dem Beenden der Infoseite soll die Applikation weiter Ausführbar sein.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Nach drücken der Zurücktaste soll die Applikation normal Ausführbar sein.			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktioniert			

<b>ID:</b>  01.04 Quer- und Hochformat	<b>Name:</b>  Animierter Hintergrund	<b>Durchgeführt am:</b>  24.06.2013	<b>Durchgeführt von:</b>  Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Im Hauptmenu sollen Fische im Hintergrund ein „schwimm“-verhalten simulieren.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Das im Hintergrund Fische schwimmen.			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktion noch nicht realisiert.			

<b>ID:</b>  01.05 Quer- und Hochformat	<b>Name:</b>  Lautstärkenregelung	<b>Durchgeführt am:</b>  24.06.2013	<b>Durchgeführt von:</b>  Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Der iDroid funktioniert nur mit einer bestimmten Lautstärke, die bei jedem Gerät anders ist. Dafür wurde extra eine Seite erstellt, diese jetzt getestet wird.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Lautstärke wird von 0 – 100 % hochgeregelt, wenn der AirSwimmer reagiert, drückt der Nutzer auf okay und der Wert wird gespeichert.			
<b>Fehlerbeschreibung:</b> Zeitabstände sind zu kurz, bis der Nutzer mit bekommt, das der AirSwimmer reagiert ist die Lautstärke um 1 Stufe höher. Abfrage sollte bei Applikationsstart abgefragt werden.			
<b>Ergebnis:</b> Zeitabstände müssen noch verbessert werden. Abfrage Zeitpunkt bei Applikationsstart.			

- Kippen

<b>ID:</b>	<b>Name:</b>	<b>Durchgeführt am:</b>	<b>Durchgeführt von:</b>
------------	--------------	-------------------------	--------------------------

01.06Querformat	Fisch in alle Richtungen bewegen (Kippen)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch das Kippen des Tablet soll der animierte Fisch sich in die jeweilige Richtung bewegen.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Kippen des Tablets nach vorne → Fisch bewegt sich nach oben Kippen des Tablets nach hinten → Fisch bewegt sich nach unten Kippen des Tablets nach rechts → Fisch bewegt sich nach rechts Kippen des Tablets nach links → Fisch bewegt sich nach links			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktioniert			

<b>ID:</b>  01.06Hochformat	<b>Name:</b>  Fisch in alle Richtungen bewegen (Kippen)	<b>Durchgeführt am:</b>  24.06.2013	<b>Durchgeführt von:</b>  Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch das Kippen des Tablet soll der animierte Fisch sich in die jeweilige Richtung bewegen.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Kippen des Tablets nach vorne → Fisch bewegt sich nach oben Kippen des Tablets nach hinten → Fisch bewegt sich nach unten Kippen des Tablets nach rechts → Fisch bewegt sich nach rechts Kippen des Tablets nach links → Fisch bewegt sich nach links			
<b>Fehlerbeschreibung:</b> Applikation hängt sich auf.			
<b>Ergebnis:</b> Funktioniert nicht.			

<b>ID:</b>  01.07 Quer- und Hochformat	<b>Name:</b>  Permanenter Modus (Kippen)	<b>Durchgeführt am:</b>  24.06.2013	<b>Durchgeführt von:</b>  Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Hier soll der Fisch gerade ausfliegen (Flosse rechts/links). Zusätzlich funktioniert die Steuerung weiterhin.			
<b>Erwartete Funktionsweise :</b> Kippen des Tablets nach vorne → Fisch bewegt sich nach oben Kippen des Tablets nach hinten → Fisch bewegt sich nach unten Kippen des Tablets nach rechts → Fisch bewegt sich nach rechts Kippen des Tablets nach links → Fisch bewegt sich nach links			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Oberfläche funktioniert, aber Sendefunktionen noch nicht implementiert.			

<b>ID:</b> 01.08	<b>Name:</b> Zurück zum Startbildschirm (Kippen)	<b>Durchgeführt am:</b> 24.06.2013	<b>Durchgeführt von:</b> Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Wechsel zu dem Startbildschirm.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b>			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktioniert.			

• Wischen

<b>ID:</b> 01.09Querformat	<b>Name:</b> Fisch in alle Richtungen bewegen (Wischen)	<b>Durchgeführt am:</b> 24.06.2013	<b>Durchgeführt von:</b> Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch bewegen des Fisches auf dem Tablet soll sich der animierte Fisch in die jeweilige Richtung bewegen.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Wischen des Fisches nach vorne → Fisch bewegt sich nach oben Wischen des Fisches nach hinten → Fisch bewegt sich nach unten Wischen des Fisches nach rechts → Fisch bewegt sich nach rechts Wischen des Fisches nach links → Fisch bewegt sich nach links			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktioniert			

<b>ID:</b> 01.09Hochformat	<b>Name:</b> Fisch in alle Richtungen bewegen (Wischen)	<b>Durchgeführt am:</b> 24.06.2013	<b>Durchgeführt von:</b> Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch bewegen des Fisches auf dem Tablet soll sich der animierte Fisch in die jeweilige Richtung bewegen.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Wischen des Fisches nach vorne → Fisch bewegt sich nach oben Wischen des Fisches nach hinten → Fisch bewegt sich nach unten Wischen des Fisches nach rechts → Fisch bewegt sich nach rechts Wischen des Fisches nach links → Fisch bewegt sich nach links			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			



Nur sehr langsame Bewegungen gehen. Schnelle Bewegungen gehen nicht.

**Ergebnis:**

Funktion noch verbesserungsbedürftig.

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
01.10 Quer- und Hochformat	Permanenter Modus (Wischen)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Hier soll der Fisch gerade ausfliegen (Flosse rechts/links). Zusätzlich funktioniert die Steuerung weiterhin.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Wischen des Fisches nach vorne → Fisch bewegt sich nach oben Wischen des Fisches nach hinten → Fisch bewegt sich nach unten Wischen des Fisches nach rechts → Fisch bewegt sich nach rechts Wischen des Fisches nach links → Fisch bewegt sich nach links			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktion noch nicht implementiert.			

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
01.11 Quer- und Hochformat	Zurück zum Startbildschirm (Wischen)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Wechsel zu dem Startbildschirm			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b>			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktioniert.			

• Tasten

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
01.12 Quer- und Hochformat	Alle Tastenkombinationen gehen (Tasten)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Bei diesem Test, werden alle Tasten nacheinander durchgedrückt, um zu schauen, ob sich die Applikation auflöst.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Applikation funktioniert weiterhin.			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			

<b>Ergebnis:</b> Funktioniert.

<b>ID:</b>  01.13 Quer- und Hochformat	<b>Name:</b>  Mehrere Tasten auf einmal Drücken	<b>Durchgeführt am:</b>  24.06.2013	<b>Durchgeführt von:</b>  Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Bei diesem Test, werden mehrere Tasten auf einmal gedrückt.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Applikation funktioniert weiterhin.			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktioniert.			

<b>ID:</b>  01.14 Quer- und Hochformat	<b>Name:</b>  Schneller Wechsel der Tasten	<b>Durchgeführt am:</b>  24.06.2013	<b>Durchgeführt von:</b>  Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Bei diesem Test, werden mehrere Tasten auf schnell auf einmal bzw. nacheinander gedrückt.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Applikation funktioniert weiterhin.			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktioniert.			

<b>ID:</b>  01.15 Quer- und Hochformat	<b>Name:</b>  Zurück zum Startbildschirm (Tasten)	<b>Durchgeführt am:</b>  24.06.2013	<b>Durchgeführt von:</b>  Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Wechsel zu dem Startbildschirm			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b>			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktioniert.			

## 2. Senden

Reaktion des Fisches auf gesendete Befehle.

- Kippen

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
02.01 Android Version 3.2 Android Version 4.2	Senden der Befehle an AirSwimmer (Kippen)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch das Kippen des Tablet soll der AirSwimmer sich in die jeweilige Richtung bewegen bzw. der Schlitten.			
<b>Erwartete Funktionsweise :</b> Kippen des Tablets nach vorne → Schlitten fährt Richtung Heck Kippen des Tablets nach hinten → Schlitten fährt Richtung Front Kippen des Tablets nach rechts → Flosse bewegt sich nach rechts Kippen des Tablets nach links → Flosse bewegt sich nach links			
<b>Fehlerbeschreibung:</b> Applikation hängt sich auf.			
<b>Ergebnis:</b> Funktion funktioniert nicht.			

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
02.01 Android Version 4.0	Senden der Befehle an AirSwimmer (Kippen)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch das Kippen des Tablet soll der AirSwimmer sich in die jeweilige Richtung bewegen bzw. der Schlitten.			
<b>Erwartete Funktionsweise :</b> Kippen des Tablets nach vorne → Schlitten fährt Richtung Heck Kippen des Tablets nach hinten → Schlitten fährt Richtung Front Kippen des Tablets nach rechts → Flosse bewegt sich nach rechts Kippen des Tablets nach links → Flosse bewegt sich nach links			
<b>Fehlerbeschreibung:</b> Applikation hängt sich auf, wenn Tablet in 2 Richtungen bewegt wird.			
<b>Ergebnis:</b> Funktion funktioniert, aber nur wenn das Tablet in 1 Richtung bewegt wird.			

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
02.02 Android Version 3.2 Android Version 4.0 Android Version 4.2	Senden der Befehle an AirSwimmer (Permanent-Kippen)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch das Kippen des Tablet soll der AirSwimmer sich in die jeweilige Richtung bewegen bzw. der Schlitten. Zusätzlich soll der AirSwimmer gerade aus fliegen.			

<b>Erwartete Funktionsweise :</b> Kippen des Tablets nach vorne → Schlitten fährt Richtung Heck Kippen des Tablets nach hinten → Schlitten fährt Richtung Front Kippen des Tablets nach rechts → Flosse bewegt sich nach rechts Kippen des Tablets nach links → Flosse bewegt sich nach links Unabhängig vom Kippen soll der Fisch gerade aus fliegen.
<b>Fehlerbeschreibung:</b>
<b>Ergebnis:</b> Funktion ist noch nicht implementiert.

- Wischen

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
02.03 Android Version 3.2 Android Version 4.2	Senden der Befehle an AirSwimmer (Wischen)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch bewegen des Fisches auf dem Tablet soll sich der AirSwimmer in die jeweilige Richtung bewegen bzw. der Schlitten.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Wischen des Fisches nach vorne → Schlitten fährt Richtung Heck Wischen des Fisches nach hinten → Schlitten fährt Richtung Front Wischen des Fisches nach rechts → Flosse bewegt sich nach rechts Wischen des Fisches nach links → Flosse bewegt sich nach links			
<b>Fehlerbeschreibung:</b> Steuerung geht nicht mit dem Wischen			
<b>Ergebnis:</b> Funktion funktioniert nicht.			

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
02.03 Android Version 4.0	Senden der Befehle an AirSwimmer (Wischen)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch bewegen des Fisches auf dem Tablet soll sich der AirSwimmer in die jeweilige Richtung bewegen bzw. der Schlitten.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Wischen des Fisches nach vorne → Schlitten fährt Richtung Heck Wischen des Fisches nach hinten → Schlitten fährt Richtung Front Wischen des Fisches nach rechts → Flosse bewegt sich nach rechts Wischen des Fisches nach links → Flosse bewegt sich nach links			
<b>Fehlerbeschreibung:</b> Der animierte Fisch muss mindestens 10 Mal in eine Richtung bewegt werden (der Befehl muss 10-mal gesendet werden) bis der AirSwimmer reagiert.			
<b>Ergebnis:</b> Ungenügend.			

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
02.04 Android Version 3.2 Android Version 4.0 Android Version 4.2	Senden der Befehle an AirSwimmer (Permanent - Wischen)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch bewegen des Fisches auf dem Tablet soll sich der AirSwimmer in die jeweilige Richtung bewegen bzw. der Schlitten. Zusätzlich soll der AirSwimmer gerade aus fliegen.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Wischen des Fisches nach vorne → Schlitten fährt Richtung Heck Wischen des Fisches nach hinten → Schlitten fährt Richtung Front Wischen des Fisches nach rechts → Flosse bewegt sich nach rechts Wischen des Fisches nach links → Flosse bewegt sich nach links Unabhängig vom Kippen soll der Fisch gerade aus fliegen.			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b> Funktion wurde noch nicht implementiert.			

- Tasten

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
02.05 Android Version 3.2	Senden der Befehle an AirSwimmer (Tasten)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch Drücken der jeweiligen Taste soll der AirSwimmer sich in die jeweilige Richtung bewegen bzw. der Schlitten.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Taste Climb → Schlitten fährt Richtung Heck Taste Dive → Schlitten fährt Richtung Front Taste Rechts → Flosse bewegt sich nach rechts Taste Links → Flosse bewegt sich nach links			
<b>Fehlerbeschreibung:</b> AirSwimmer reagiert nicht auf Tastendruck.			
<b>Ergebnis:</b> Funktion funktioniert nicht.			

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
02.05 Android Version 4.0	Senden der Befehle an AirSwimmer (Tasten)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch Drücken der jeweiligen Taste soll der AirSwimmer sich in die jeweilige Richtung bewegen bzw. der Schlitten.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Taste Climb → Schlitten fährt Richtung Heck Taste Dive → Schlitten fährt Richtung Front Taste Rechts → Flosse bewegt sich nach rechts Taste Links → Flosse bewegt sich nach links			

<b>Fehlerbeschreibung:</b> Die Tasten müssen lange gedrückt werden und der AirSwimmer reagiert sehr schlecht.
<b>Ergebnis:</b> Ungenügend.

ID:	Name:	Durchgeführt am:	Durchgeführt von:
02.05 Android Version 4.2	Senden der Befehle an AirSwimmer (Tasten)	24.06.2013	Melanie Knappe, Andreas Weber
<b>Kurzbeschreibung:</b> Durch Drücken der jeweilige Taste soll der AirSwimmer sich in die jeweilige Richtung bewegen bzw. der Schlitten.			
<b>Erwartete Funktionsweise:</b> Taste Climb → Schlitten fährt Richtung Heck Taste Dive → Schlitten fährt Richtung Front Taste Rechts → Flosse bewegt sich nach rechts Taste Links → Flosse bewegt sich nach links			
<b>Fehlerbeschreibung:</b> Die Tasten müssen 5-Mal gedrückt werden, aber der AirSwimmer bewegt sich.			
<b>Ergebnis:</b> Ungenügend.			

### 3. Physikalische Werte

Hier werden „Randdaten“ getestet, wie weit kann der Fisch weg sein? Und wie gut reagiert er.

<b>ID:</b>	<b>Name:</b>	<b>Durchgeführt am:</b>	<b>Durchgeführt von:</b>
03.01	Reichweite Bestimmung		
<b>Kurzbeschreibung:</b> Mit diesem Test soll überprüft werden, wie weit der Sender (iDroid) vom Fisch weg sein kann.			
<b>Testdurchführung:</b> In 1 Meter Schritten wird das gleiche Signal an den Fisch gesendet und geschaut, ab welcher Reichweite er nicht mehr reagiert.			
<b>Erwartete Funktionsweise :</b>			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b>			

<b>ID:</b>	<b>Name:</b>	<b>Durchgeführt am:</b>	<b>Durchgeführt von:</b>
03.02	Winkel Bestimmung		
<b>Kurzbeschreibung:</b> Mit diesem Test soll überprüft werden, in welchem Winkel der Sender zum Fisch sich befinden darf, damit der Fisch noch reagiert.			
<b>Testdurchführung:</b> Innerhalb der gemessenen Reichweite, wird der Winkel zum Fisch variiert, um aussagen über den maximalen Winkel zwischen Sender und Fisch zu erhalten.			
<b>Erwartete Funktionsweise :</b>			
<b>Fehlerbeschreibung:</b>			
<b>Ergebnis:</b>			