# Teilnehmer/in des Teams:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Name:  Miani | | Vorname:  Luca | |
|  | | | |
| Abgabedatum :  18.01.2021 | Klasse:  BI17a | | Team:  Team 04 |

# Testbeschrieb

## Ziel des Tests

Funktionalität unseres Spieles Goldminer testen

## Art des Tests

Systemtest auf Basis von unserem Usecase Diagramm.

## Verwendete Hilfsmittel

Java / Greenfoot Version 3.6.1

## Anforderung an das Testobjekt

Unser Szenario Goldminer soll geladen werden können

## Testvorgaben

Nichts weiter

## Abbruchkriterien

Greenfoot stürzt beim Laden des Szenarios ab

## Weiteres

Nichts weiter

# 

# Testprotokoll - Testvalidierung

|  |  |
| --- | --- |
| **Projektname** | *Goldminer* |
| **Version** *(getestetes Programm)* | *1.0* |
| **Projekt-Code** *(Dateien)* | *Goldminer* |
| **Fachlicher Ansprechpartner** *(Namen der Lehrperson)* | *Michael Kellenberger* |
| **Autor des Testprotokolls** | *Luca Miani* |
| **Testdatum** | 17.01.2021 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC «goldminer\_usecase.mdj»** | | **Test-Case „Controls“** | | | |
| **Akteur:** Hook  **Precondition:** Person versucht mit einem Tastendruck die Items hochzuziehen.  **Ereignis:**  Hook geht gerade nach unten und zieht bei Kollision Item hoch | | **Trace 01:** Keine Fehlerbehandlung oder Ausnahmesituation | | | |
| **#** | **Ablauf UseCase** | **Testaktivität (Input)** | **Erw. Resultat System/Benutzer** | **Tatsächliches Resultat** | **OK** |
| 1 | Zufällige Items erscheinen | Zufällige Items erscheinen | Items werden zufällig hinzugefügt. | ... |  |
| 2 | Hook fährt herunter | Hook fährt herunter (Pfeiltaste nach unten) | Der Hook fährt direkt nach drücken des Inputs herunter |  |  |
| 3 | Hook trifft ein Item | - | Hook kollidiert mit dem Item und es kriegt einen schnellen oder langsamen speed zugeteilt. |  |  |
| 4 | Hook zieht das Item hoch | - | Hook kommt mit dem Speed hoch |  |  |
| **Postcondition:** Das Item ist verschwunden und wurde zum Score dazugezählt. | | **Postcondition:**  Das Item ist verschwunden und wurde zum Score dazugezählt. Die richtigen Scores werden je nach Item gesetzt. | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC «goldminer\_usecase.mdj»** | | **Test-Case „Counter“** | | | |
| **Akteur:** Counter  **Precondition:** Hook zieht ein Item hoch  **Ereignis:**  Beim Empfang des Items wird der Counter hochgezählt. | | **Trace 01:** Keine Fehlerbehandlung oder Ausnahmesituation | | | |
| **#** | **Ablauf UseCase** | **Testaktivität (Input)** | **Erw. Resultat System/Benutzer** | **Tatsächliches Resultat** | **OK** |
| **1** | Das Item wird mit dem Wert zum Score dazugezählt | Item wird zum Score dazugezählt je nach Grösse des Objektes | Das Item wird mit dem Wert zum Score dazugezählt |  | - |
| **Postcondition:** Das Item ist verschwunden und wurde zum Score dazugezählt. | | **Postcondition:**  Das Item ist verschwunden und wurde zum Score dazugezählt. Die richtigen Scores werden je nach Item gesetzt. | | | |

A

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC «goldminer\_usecase.mdj»** | | **Test-Case „Sack“** | | | |
| **Akteur:** Sack  **Precondition:** Hook zieht ein Sack hoch  **Ereignis:**  Beim Empfang des Sack wird entweder eine Dynamite, ein Wert von einem Gold oder einem Diamant addiert. | | **Trace 01:** Keine Fehlerbehandlung oder Ausnahmesituation | | | |
| **#** | **Ablauf UseCase** | **Testaktivität (Input)** | **Erw. Resultat System/Benutzer** | **Tatsächliches Resultat** | **OK** |
| **1** | **Sack wird getroffen** | **Sack wird raufgezogen** | **Im Sack gibt es folgende Items:**  **Dynamite, Gold, Diamant. Eine von denen wird empfangen.** |  | - |
|  | **Sack wird geöffnet** | **Beim Empfang vom Sack wird es geöffnet** | **Der Inhalt vom Sack wird verwendet. Z.b. Eine Dynamite wird addiert.** |  |  |
| **Postcondition:** Das Item ist verschwunden und wurde zum Score dazugezählt. | | **Postcondition:**  Das Item ist verschwunden und wurde zum Score dazugezählt. Die richtigen Scores werden je nach Item gesetzt. | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Use-Case** | | **Testfall** | | | |
| **UC «goldminer\_usecase.mdj»** | | **Test-Case „Dynamite“** | | | |
| **Akteur:** Dynamite  **Precondition:** Miner verwendet eine Dynamite  **Ereignis:**  Wenn der Miner eine Stein trifft, kann er mit der Dynamite es in die Luft springen. | | **Trace 01:** Keine Fehlerbehandlung oder Ausnahmesituation | | | |
| **#** | **Ablauf UseCase** | **Testaktivität (Input)** | **Erw. Resultat System/Benutzer** | **Tatsächliches Resultat** | **OK** |
| **1** | **Eine Stein wird getroffen** | **Ein Stein wird raufgezogen** | **Hook zieht die Stein herauf.** |  | - |
|  | **Die Stein wird in die Luft gesprengt.** | **Dynamite wird verwendet** | **Stein wird explodiert.** |  |  |
| **Postcondition:** Das Item ist verschwunden und wurde zum Score dazugezählt. | | **Postcondition:**  Das Item ist verschwunden und wurde zum Score dazugezählt. Die richtigen Scores werden je nach Item gesetzt. | | | |

## Review des Tests durch den Tester:

|  |
| --- |
|  |

# Sign-Off

|  |
| --- |
| **Mängelliste: - - - -** |
| **Der Test**  () wird **erfolgreich** abgenommen.  () wird eingeschränkt abgenommen (Mängel siehe oben).   Der Test wird **trotzdem als erfolgreich** abgenommen erklärt.  () wird **nicht** abgenommen (aufgetretene Mängel siehe oben)  Bis zum angegebenen Zeitpunkt werden alle oben beschriebenen Mängel beseitigt.  () Datum:  **Test ist beendet und wurde korrekt durchgeführt**  **Ja () Nein ( ) Unterschrift (Datum, Name** *Tester)***)**  **Ja () Nein ( ) Unterschrift (Datum, Name** *Autor)*  **Validierung Ja () Nein ( ) Unterschrift (Datum, Name** *Experte***)** |