|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Gruppenr. |  | **Matrikelnummer und Nachname** | **Punkte** |
| **StudentIn 1** | |  |  |
| **StudentIn 2** | |  |  |
| **StudentIn 3** | |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Automatisierte Tests (10 Punkte) | | | | | | | |
| 1 | | A1 | Mehrere Anwender können gleichzeitig spielen. | |  | | |
| 1 | | A2 | Keine HTML/CSS Validierungsfehler enthalten. | |  | | |
| 1 | | A3 | Keine WAI Fehler enthalten. | |  | | |
| ½ | | A4 | Spieldaten werden zu Beginn des Spiels richtig angezeigt.  ***Schlägt dieser Test fehl, sollte der Mehrbenutzer-Test A1 manuell durchgeführt werden.*** | |  | | |
| 1 | | A5 | Die Wurfergebnisse liegen zwischen 1 und 3. | |  | | |
| 1 | | A6 | Die Bewegungen der Autos entsprechen den Wurfergebnissen der Spieler und den Regeln des Spiels. | |  | | |
| ½ | | A7 | Spieldaten werden während des Spiels richtig angezeigt. | |  | | |
| 1 | | A8 | Das Spiel kann neu gestartet werden.  ***Schlägt dieser Test fehl, sollten die nachfolgenden Tests A9-A11, wenn diese auch fehlschlagen, manuell durchgeführt werden.*** | |  | | |
| 1 | | A9 | Während der Tests wurde mindestens einmal ein Auto zurückgesetzt weil der Zug auf einem Ölfleck endete. | |  | | |
| 1 | | A10 | Während der Tests konnte der Spieler mindestens  einmal gewinnen. | |  | | |
| A11 | Während der Tests konnte der Computer mindestens einmal gewinnen. | |  | | |
| 1 | | A12 | Servlet Mapping & Welcome File im web.xml File konfiguriert. | |  | | |
| Implementierung (8 Punkte) | | | | | | | |
| 2 | Verantwortlichkeiten gut getrennt: Controller im Servlet, View in JSP, Logik über API  *(Trennung Bean – API ist nicht streng zu bewerten)* | | |  | | | |
| 2 | Es werden Sessions verwendet. | | |  | | | |
| 2 | Es werden Beans verwendet. | | |  | | | |
| 1 | JSP-Seiten greifen nur lesend auf die Beans zu. | | |  | | | |
| 1 | Die Bewegung der Autos erfolgt mittels Javascript (Ein- und Ausblendung). | | |  | | | |
| WAI (2 Punkte) | | | | | | | |
| 2 | Alternativtexte Für das Spielfeld und das Würfelergebnis des Spielers wurden passende, menschenlesbare Alternativtexte vergeben, z.B.: "Feld 2: Spieler 1“. | | |  | | | |
| Theorie (5 Punkte) | | | | | | | |
| 5 | Der Student versteht die eingesetzten Technologien. | | |  |  |  |  |