

Keyboard Hero

Testkonzept / Testprotokoll

Version 1.1, Mai 2021 | Raphael Blaauw

# Testing

## Testkonzept

Ich teste mein JavaFX Spiel mit manuellen User Acceptance Tests. Keyboard Hero wird von einer Testperson gestartet und diverse Funktionen überprüft.

Beschreib der Testumgebung

* Version 1.0 auf dem Gitlab
* OS: Windows 10 Home 1909
* Java 15.0

## User Acceptance Testfälle

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-01 |
| Anforderungen | US-1 |
| Vorbedingungen | Das Spiel wird gestartet und man klickt auf den Button «Blö – zweiunddreissigtausend» |
| Testdaten |  |
| Ablauf | Beobachtung der Spielfläche |
| Erwartetes Resultat | Der Button im Menu, die fünf Bahnen, die Buchstaben A,S,D,F,G, die verschieden farbigen Blöcke, der Score, die Zeit und der Seitentext werden richtig angezeigt. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-02 |
| Anforderungen | US-2 + US-3 |
| Vorbedingungen | T-01 |
| Testdaten |  |
| Ablauf | T-01 wird erneuert ausgeführt, der Tester klickt die Taste «A» im Rhythmus vom Lied und den grünen Blöcken |
| Erwartetes Resultat | Die Blöcke fahren richtig herunter und der User erhält Punkte wenn er im richtigen Moment die Taste drückt |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-03 |
| Anforderungen | US-4 |
| Vorbedingungen | Das Spiel wird gestartet und man klickt auf den Button «Blö – zweiunddreissigtausend» |
| Testdaten | - |
| Ablauf | Die Taste «A» wird ein Wenig zu spät im Rhythmus der grünen Blöcke gedrückt |
| Erwartetes Resultat | Der Tester bekommt weniger Punkte und den Seitentext «Too Late» |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-04 |
| Anforderungen | US-5 |
| Vorbedingungen | Das Spiel wird gestartet und man klickt auf den Button «Blö – zweiunddreissigtausend» |
| Testdaten | - |
| Ablauf | Die Taste «A» wird irgendwann gedrückt wenn keine grünen Blöcke im «Trigger»-Feld ist. |
| Erwartetes Resultat | Der Tester bekommt Minuspunkte und ein Seitentext der ihn darüber informiert wird eingeblendet |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-05 |
| Anforderungen | US-7 |
| Vorbedingungen | Das Spiel wird gestartet und man klickt auf den Button «Blö – zweiunddreissigtausend» |
| Testdaten | - |
| Ablauf | Der Tester wartet bis min. 10 Blöcke an der «Trigger-Zone» vorbeigezogen sind |
| Erwartetes Resultat | Nach 10 Blöcke die nicht mit einer Taste «getroffen» worden sind, wechselt das Spiel auf dem «GameOver-Screen» |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-06 |
| Anforderungen | US-8 |
| Vorbedingungen | Das Spiel wird gestartet und man klickt auf den Button «Blö – zweiunddreissigtausend» |
| Testdaten |  |
| Ablauf | Der Tester versucht alle Blöcke mit den jeweiligen Tasten zu treffen, bis das Lied vorbei ist (ca.180 Sekunden) |
| Erwartetes Resultat | Sobald das Lied fertig ist, wechselt das Spiel auf den «Winner-Screen» |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-07 |
| Anforderungen | US-9 |
| Vorbedingungen | Das Spiel wird gestartet und man klickt auf den Button «Blö – zweiunddreissigtausend» |
| Testdaten |  |
| Ablauf | Der Tester versucht alle Blöcke mit den jeweiligen Taste zu treffen und achtet sich auf die visuelle und akustische Synchronisation |
| Erwartetes Resultat | Die Notenblöcke sollten das Ende der Bahn erreichen synchron zu einem Element im Lied oder einem Ton. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-08 |
| Anforderungen | US-10 |
| Vorbedingungen | Das Spiel wird gestartet und man klickt auf den Button «Blö – zweiunddreissigtausend» |
| Testdaten |  |
| Ablauf | Der Tester versucht alle Blöcke mit den jeweiligen Tasten zu treffen, bis das Lied vorbei ist (ca.180 Sekunden). Sobald das Lied Fertig ist wechselt das Spiel auf den «Winner-Screen», hier klickt der Tester auf den «back to Menu» Button |
| Erwartetes Resultat | Im Menu wird neu das Lied/Button «Kryptogram – Sneak Away With Me» angezeigt |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-09 |
| Anforderungen | US-12 |
| Vorbedingungen | Der HighScore wird zurückgesetzt. Das Spiel wird gestartet und man klickt auf den Button «Blö – zweiunddreissigtausend» |
| Testdaten | Name: Testname |
| Ablauf | Der Tester versucht alle Blöcke mit den jeweiligen Tasten zu treffen, bis das Lied vorbei ist (ca.180 Sekunden). Sobald das Lied Fertig ist und ein neuen HighScore erreicht worden ist wird eine Eingabe angezeigt um seinen Name einzugeben. Der Tester gibt die Testdaten ein, klickt auf «Back to Menu» und wählt das gleiche Lied nochmals aus. |
| Erwartetes Resultat | Der Tester sieht neu unten rechts seinen High Score und den Name «Testname» |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-10 |
| Anforderungen |  |
| Vorbedingungen | Das Spiel wird gestartet und man klickt auf den Button «Blö – zweiunddreissigtausend» |
| Testdaten |  |
| Ablauf | Der Tester klickt im Spiel auf den Button «back to Menu» und danach klickt er nochmals auf den Button «Blö - zweiunddreissigtausen» |
| Erwartetes Resultat | Das Lied wird neugestartet. |

## Testprotokoll

Name des Testers: Raphael B.

Release: v0.1

Datum und Uhrzeit: 10:00 27.05.2021

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Erfolgreich | Bemerkungen |
| T-01 | Ja | - |
| T-02 | Ja | Bei zwei Blöcken gleichzeitig wird die Tasteneingabe nicht richtig registriert |
| T-03 | Ja | - |
| T-04 | Ja | - |
| T-05 | Ja | Im GameOver werden keine Punkte angezeigt |
| T-06 | Ja | - |
| T-07 | Ja | - |
| T-08 | Ja | Im WinnerScreen wird vorinformiert |
| T-09 | Ja | Der Kommentar wird sofort angezeigt |
| T-10 | Nein | Das Formular gibt eine Warnung aus. Jedoch «Passwort muss zwischen 3 und 20 Zeichen lang sein» |