

Projekt: Rupert  
  
Systemtestprotokoll  
(16.04.2015)

Daunicht Nils (ndaunich@hsr.ch)

Fröhlich Adrian (a1froehl@hsr.ch)

Hochreutener Joel(jhochreu@hsr.ch)

Peisker Dominic(dpeisk@hsr.ch)

# Zweck

*Dieses Dokument dient zur Durchführung der Tests. Grundlegende Informationen (Vorbedingungen, Vorbereitungen, Beschreibung der einzelnen Tests, usw.) werden in separatem Dokument beschrieben (SystemtestspezifikationTemplate.docx).*

# Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 15.04.2015 | 1.0 | Erstellung | Dominic Peisker |
| 09.05.2015 | 1.1 | Testdurchführung zu M4 | Dominic Peisker |
|  |  |  |  |

# Quellen

Dokument SystemtestspezifikationRupert

# Inhalt

[Zweck 2](#_Toc308188732)

[Änderungsgeschichte 2](#_Toc308188733)

[Quellen 2](#_Toc308188734)

[Inhalt 3](#_Toc308188735)

[1. Angaben zur Durchführung 4](#_Toc308188736)

[2. Protokoll 4](#_Toc308188737)

[3. Verbesserungsmöglichkeiten 4](#_Toc308188738)

[3.1 Bekannte Einschränkungen 4](#_Toc308188739)

[3.2 Mögliche Detailverbesserungen 4](#_Toc308188740)

# Angaben zur Durchführung

Getestet wurde das gesamte Spiel im Zusammenhang mit dem Meilenstein 4, Feature Freeze.

# Protokoll

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Use Case | implementiert | Fehler/Unschönheit | Status |
| <UseCase> | <ja oder nein> | <Beschreibung zu möglichen Fehlern/Unschönheiten> | <Beschreibung des Status> |
| Spiel erstellen | Ja |  | Funktioniert |
| Lobby suchen | Nein |  | Verworfen |
| Spiel beitreten | Ja |  | Funktioniert |
| Spiel starten | Ja |  | Funktioniert |
| Einheiten platzieren | Nein | Wurde aus Zeitgründen statisch im Code realisiert. | Verworfen |
| Runde durchführen | Ja | Es gibt während dem Spiel noch Exceptions und gewisse Funktionen sind noch nicht fertig implementiert. | In Arbeit |
| Spiel beenden | Nein |  | In Arbeit |

# Verbesserungsmöglichkeiten

Beim Durchführen einer Runde treten noch diverse kleine Bugs auf.

## Bekannte Einschränkungen

Wir haben auf Zeitgründen darauf Verzichtet, die Lobby und das Platzieren der Einheiten durch den Spieler zu implementieren.

## Mögliche Detailverbesserungen

Fertig Implementieren aller relevanter Funktionen. Sicherstellen, dass das Spiel ohne Fehlern durchgespielt werden kann (im Sunny-Case, nicht mit Ausnahmefällen). Entscheiden, inwieweit die Zeit reicht das beenden des Spieles fertig zu implementieren.