

Projekt: Rupert  
  
Systemtestspezifikation

Daunicht Nils (ndaunich@hsr.ch)

Fröhlich Adrian (a1froehl@hsr.ch)

Hochreutener Joel(jhochreu@hsr.ch)

Peisker Dominic(dpeisk@hsr.ch)

# Zweck

*Dieses Dokument dient als Grundlage für die einzelnen Testdurchführung(en). Da es mehrere Durchführungen geben wird, werden diese in separaten Dokumenten beschrieben und mit einem Datum versehen (SystemtestprotokollTemplate.docx).*

# Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 15.04.2015 | 0.1 | Erstellung | Dominic Peisker |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Quellen

<Liste aller verwendeten und referenzierten Dokumente, Bücher, Links, usw.>

<Referenz auf ein Glossar Dokument, wo alle Abkürzungen und unklaren Begriffe erklärt werden>

<Die Quellen / Referenzen sollten mit dem Word Tool automatisch erstellt werden>

# Inhalt

[Zweck 2](#_Toc308188764)

[Änderungsgeschichte 2](#_Toc308188765)

[Quellen 2](#_Toc308188766)

[Inhalt 3](#_Toc308188767)

[1. Voraussetzungen 4](#_Toc308188768)

[2. Vorbereitungen 4](#_Toc308188769)

[3. Systemtest 4](#_Toc308188770)

# Voraussetzungen

Alle vorher ablaufenden Use Cases bzw. Systemtests sind bereits fehlerfrei abgeschlossen.

# Vorbereitungen

Die Anwendung muss ordnungsgemäss Installiert sein und es muss eine Verbindung zum lokalen Netzwerk erstellt worden sein.

# Systemtest

## Rupert

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Beschreibung |
| Spiel erstellen | Es kann ein Spiel erstellt werden. Der Server startet automatisch beim Erstellen und ein zweiter Client kann dem Spiel beitreten. |
| Lobby suchen | In der Lobby werden korrekt alle verfügbaren Spiele angezeigt. Den Spielen kann auch beigetreten werden und die Liste wird in regelmässigen Abständen von 30 Sekunden aktualisiert. |
| Spiel beitreten | Es kann einem Spiel (aus der Lobby) beigetreten werden. Sobald sich 2 Clients in einem Spiel befinden ist der Server für weitere Spieler nicht mehr zugänglich. |
| Spiel starten | Das Spiel kann nur gestartet werden, wenn 2 Clients auf den Server verbunden sind. Die Voreinstellungen werden korrekt vom Server geladen und die Map korrekt dargestellt. |
| Einheiten platzieren | Die Einheiten können nur auf den als Startfeldern markierten Feldern platziert werden. Auf einem Feld kann maximal eine Einheit stehen. Beim Klick auf „bereit“ durch einen Spieler wird der Timer gestartet und das Spiel nach Ablauf des Timers oder durch klicken auf „bereit“ durch den 2. Spieler gestartet. |
| Runde durchführen | Die Runde besteht korrekt aus 2 Zügen. Es kann nicht gegen eine Spielregel verstossen werden (Reichweite einer Einheit / nicht mehr als eine Einheit pro Feld/…). In jeder Phase können nur die der Phase entsprechenden Aktionen durchgeführt werden. |
| Spiel beenden | Das Spiel beendet korrekt. Das Spiel wird beendet, wenn ein Spieler nicht mehr reagiert und der entsprechende Timer abläuft, wenn ein Spieler keine Einheit mehr hat oder wenn ein Spieler das Spiel beendet. |

## Architekturprototyp

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | Beschreibung |
| Spiel erstellen | Es kann ein Client als Host und mit ihm ein Server gestartet werden. |
| Spiel beitreten | Ein zweiter Client kann auf den Server des Hosts connecten. |
| Einheiten auswählen | Es kann nur jeweils ein Feld aufs Mal ausgewählt werden. Dieses wird als ausgewählt gekennzeichnet. |
| Client-Server kommunikation | Durch Drücken wird eine Anfrage an den Server gesendet. Dieser Antwortet auf diese Anfrage. Beide Clients erhalten die Antwort. Die Anfrage sowie die Antwort werden bei allen korrekt auf der Konsole angezeigt. |