

Software Qualitätssicherung der Programmierung von Hexchess

Anforderung	Merkmal	Untermerkmal	Mass/ Tests
Mehrere Spieler	Lobbies	Beitrittsfunktion	Eingabe: \$Lobbynummer
		3 Spieler pro Lobby	Bei 4tem Spielbeitritt einer Lobby erscheint Meldung: Lobby already full
		Austrittsfunktion	
		max. 3 Spieler in einer Lobby	Bei 4tem Spielbeitritt einer Lobby erscheint Meldung: Lobby already full
	Spielstart	Spiel startet sobald 3 Spieler einer Lobby beigetreten sind	Erlaubter Zug kann durchgeführt werden
	Farbzuweisung	Farbzuweisung nach Lobby-Beitrittsreihenfolge	Zugreihenfolge: schwarz, weiss, rot
Spielregeln	Figuren	richtig platziert	GUI zeigt Figurenposition an
	Spielbrett	richtige Form	GUI zeigt richtiges Spielfeld
		richtige Gesamtfeldanzahl	Anzahl Felder zählen mit Countvariable
		richtige Anzahl Felder pro Zeile	GUI zeigt richtige Anzahl Felder pro Zeile
		Felder richtig nummeriert	Überprüfung Zugeingabe richtig umgesetzt
	Zug	Kann ein Spieler nur seine Figuren bewegen	Eingabe eines Zuges mit einer fremden Figur
		Kann ein Spieler nur ziehen, wenn er am Zug ist	Zwei Züge nacheinander eingeben
		Überprüfung Zugwinkel und Zugweite	Berechneter Winkel ausgeben und überprüfen Schrittweite ausgeben und überprüfen
		Stimmen Spielregeln mit den möglichen Zügen überein	Eingabe etlicher Zugbefehle
		Wird der Zug richtig ausgeführt	Rückmeldung nach Zugausführung gesendet

		Verschwenden die geschlagenen Figuren vom Spielfeld	Zugeingabe mit letztem Zielfeld als neues Startfeld
		Werden die eigenen Figuren nicht geschlagen	Zugeingabe: Schlag auf eigene Figur
		Rückmeldung an Spieler	Richte und falsche (nicht erlaubte) Zugeingabe tätigen und Rückmeldung überprüfen
		Wird nach dem Zug die Zugfarbe gewechselt	Spiel(Farbe)reihendfolge ist schwarz, weiss, rot
Chat	GUI	Werden Sonderzeichen richtig dargestellt	Eingabe von Sonderzeichen → korrekte Darstellung Eingabe von Emoji → korrekte Darstellung Eingabe von Text → korrekte Darstellung
		Reagiert der Chat zur richtigen Zeit	
	Netzwerkprotokoll	Werden die Eingaben in den korrekten Netzwerkbehl umgewandelt	Eingabe erlaubter und unerlaubter Syntax und Netzwerkbehl ausgeben lassen und überprüfen
		Werden die Netzwerkbehle vom Server richtig verarbeitet	Jede Verarbeitungsmethode separat aufrufen und Ausgabe auf Richtigkeit überprüfen
		Gehen Informationen auf dem Weg verloren	Eingabe mit Rückmeldung vergleichen
		Werden Nachrichten an den richtigen Client gesendet	Eingabe von Message, Überprüfen, wer sie erhält