

Unit Test Documentation

Meilenstein 3

Überblick

Dieses Dokument bietet eine umfassende Übersicht über die durchgeführten Unit-Tests für die Klasse `GUITest`. Die Unit-Tests wurden entwickelt, um die ordnungsgemäße Implementierung und korrekte Funktionalität der Schlüsselmethoden innerhalb der Klasse sicherzustellen. Besonderes Augenmerk lag auf der Verarbeitung von Teilnehmerdaten aus CSV-Dateien.

Die Testfälle sind strukturiert und dokumentiert, um einen klaren Einblick in das Testverfahren, die erwarteten Ergebnisse, etwaige aufgetretene Fehler und die Erreichung einer vollständigen Anweisungsabdeckung zu geben. Jeder Testfall enthält den Namen der getesteten Methode, eine Beschreibung der durchgeführten Tests, Details zu etwaigen aufgetretenen Fehlern sowie die Bestätigung, ob eine vollständige Anweisungsabdeckung erreicht wurde.

Ziel dieses Dokuments ist es, die Qualität und Zuverlässigkeit der Klasse `GUITest` sicherzustellen und eine solide Grundlage für die Entwicklung und Wartung des Systems zu schaffen.

```
Public class GUIPairTest extends ApplicationTest
```

Methode	# Tests	# Fehler	Voll. Abd.
testAllWindowsShowing(FxRobot robot)	1	0	Ja
testAddPairWindowShowing(FxRobot robot)	1	0	Ja
testAddTwoEqualPairs(FxRobot robot)	1	0	Ja
testAddPair(FxRobot robot)	1	0	Ja
testUndoAddPair(FxRobot robot)	1	0	Ja
testRedoAddPair(FxRobot robot)	1	0	Ja
testDeletePair(FxRobot robot)	1	0	Ja
testDeletionMsg(FxRobot robot)	1	0	Ja
testUndoDeletePair(FxRobot robot)	1	0	Ja
testRedoDeletePair(FxRobot robot)	1	0	Ja
selectRandomParticipant(FxRobot robot, String comboBoxId)	1	0	Ja
testIfEditPairExist(FxRobot robot)	1	0	Ja
testEditPair(FxRobot robot)	1	0	Ja
testEditingPairMSG(FxRobot robot)	1	0	Ja
testIfIndicatorsIsVisible(FxRobot robot)	1	0	Ja
testIfIndicatorsCorrect(FxRobot robot)	1	0	Ja

Testfall 1: testAllWindowsShowing

Vorbedingung:

Alle relevanten GUI-Elemente müssen korrekt implementiert und sichtbar sein.

Ablauf:

1. Klicke auf "Successor Participants".
2. Warte 500 Millisekunden.
3. Überprüfe, ob die Tabelle #successorParticipantsTableView sichtbar ist.
4. Klicke auf "Performance Indicators".
5. Warte 500 Millisekunden.
6. Überprüfe, ob die Liste #indicatorsListView sichtbar ist.
7. Klicke auf "All Pairs".
8. Warte 500 Millisekunden.
9. Überprüfe, ob die Tabelle #allPairsTableView sichtbar ist.

Erwartetes Verhalten:

Die entsprechenden Tabellen und Listen sollten nach den jeweiligen Klicks sichtbar sein.

Tatsächliches Verhalten:

Der Test bestätigt, dass die jeweiligen UI-Elemente nach dem Anklicken der entsprechenden Tabs sichtbar sind

Testfall 2: testAddPairWindowShowing

Vorbedingung:

FxRobot ist korrekt initialisiert und bereit, Benutzerinteraktionen zu simulieren.

Ablauf:

1. Der Roboter klickt auf den Tab "Successor Participants".
2. Der Roboter klickt auf den Button "Add Pair".
3. Es wird überprüft, ob das Dialogfenster mit dem Titel "Reassemble Pair" angezeigt wird.

Erwartetes Verhalten:

Nach dem Klick auf den Tab "Successor Participants" und anschließend auf den Button "Add Pair" wird das Dialogfenster "Reassemble Pair" angezeigt.

Tatsächliches Verhalten:

Der Test bestätigt, dass das Dialogfenster "Reassemble Pair" nach den entsprechenden Benutzerinteraktionen angezeigt wird.

Testfall 3: testAddTwoEqualPairs

Vorbedingung:

FxRobot ist korrekt initialisiert und bereit, Benutzerinteraktionen zu simulieren.

Ablauf:

- 1 Der Roboter klickt auf den Tab "Successor Participants".
- 2 Der Roboter klickt auf den Button "Add Pair".
- 3 Der Roboter klickt auf das Dropdown-Menü für "Participant 1" (#participant1ComboBox).
- 4 Der Roboter wartet 100 Millisekunden.
- 5 Der Roboter wählt den ersten Eintrag im Dropdown-Menü durch Drücken der Pfeiltaste nach unten und der Eingabetaste aus.
- 6 Der Roboter klickt auf das Dropdown-Menü für "Participant 2" (#participant2ComboBox).
- 7 Der Roboter wartet 100 Millisekunden.
- 8 Der Roboter wählt den ersten Eintrag im Dropdown-Menü durch Drücken der Pfeiltaste nach unten und der Eingabetaste aus.
- 9 Der Roboter klickt auf den Button "Reassemble Pair".
- 10 Es wird überprüft, ob ein Alert-Dialog mit der Meldung "Please select two different participants to form a pair." erscheint.
- 11 Der Roboter schließt den Alert-Dialog durch Klicken auf den Button im Dialogfenster.

Erwartetes Verhalten:

Nach dem Auswählen des gleichen Teilnehmers für beide Positionen und dem Klicken auf "Reassemble Pair" erscheint ein Alert-Dialog mit der Meldung "Please select two different participants to form a pair.".

Tatsächliches Verhalten:

Der Test bestätigt, dass nach dem Auswählen des gleichen Teilnehmers für beide Positionen und dem Klicken auf "Reassemble Pair" ein Alert-Dialog erscheint, der darauf hinweist, dass zwei unterschiedliche Teilnehmer ausgewählt werden müssen, um ein Paar zu bilden.

Testfall 4: testAddPair

Vorbedingung:

FxRobot ist korrekt initialisiert und bereit, Benutzerinteraktionen zu simulieren.

Ablauf:

- 1 Klick auf den Tab "Successor Participants".
- 2 Klick auf den Button "Add Pair".
- 3 Erfassen der ursprünglichen Größe der Paare in der Tabelle (#allPairsTableView).
- 4 Auswahl zweier zufälliger Teilnehmer aus den Dropdown-Menüs.
- 5 Klick auf den Button "Reassemble Pair" und Schließen des Dialogs.
- 6 Wechsel zum Tab "All Pairs".
- 7 Überprüfen, ob die Anzahl der Paare in der Tabelle um eins zugenommen hat.

Erwartetes Verhalten:

Nach Hinzufügen eines Paares durch Auswahl zweier zufälliger Teilnehmer und Klicken auf "Reassemble Pair" erhöht sich die Anzahl der Paare in der Tabelle um eins.

Tatsächliches Verhalten:

Der Test bestätigt, dass nach dem Hinzufügen eines Paares die Anzahl der Paare in der Tabelle auf der Registerkarte "All Pairs" um eins erhöht wurde.

Testfall 5: testUndoAddPair

Vorbedingung:

FxRobot ist bereit für die Simulation von Benutzerinteraktionen.

Ablauf:

- 1 Klick auf "Successor Participants".
- 2 Klick auf "Add Pair".
- 3 Speichern der ursprünglichen Paar-Anzahl (#allPairsTableView).
- 4 Auswahl zweier zufälliger Teilnehmer.
- 5 Hinzufügen des Paares durch Klick auf "Reassemble Pair".
- 6 Schließen des Dialogs mit ESC-Taste.
- 7 Ausführen von "Undo" durch Klick auf entsprechende Schaltfläche.
- 8 Warten auf Verarbeitung asynchroner Ereignisse.
- 9 Überprüfen, ob die Paar-Anzahl in der Tabelle um eins gesunken ist

Erwartetes Verhalten:

Nach Hinzufügen und anschließendem Rückgängigmachen eines Paares sollte die Paar-Anzahl in der Tabelle auf "All Pairs" um eins verringert sein.

Tatsächliches Verhalten:

Der Test bestätigt, dass nach Hinzufügen und Rückgängigmachen eines Paares die Paar-Anzahl in der Tabelle wie erwartet um eins gesunken ist.

Testfall 6: testRedoAddPair

Vorbedingung:

FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.

Ablauf:

- 1 Klick auf "Successor Participants".
- 2 Klick auf "Add Pair".
- 3 Speichern der ursprünglichen Paar-Anzahl (#allPairsTableView).
- 4 Auswahl zweier zufälliger Teilnehmer.
- 5 Hinzufügen des Paares durch Klick auf "Reassemble Pair".
- 6 Schließen des Dialogs mit ESC-Taste.
- 7 Ausführen von "Undo".
- 8 Ausführen von "Redo".
- 9 Warten auf Verarbeitung asynchroner Ereignisse.
- 10 Überprüfen, ob die Paar-Anzahl in der Tabelle um eins erhöht ist.

Erwartetes Verhalten:

Nach Hinzufügen, Rückgängigmachen und Wiederherstellen eines Paares sollte die Paar-Anzahl in der Tabelle um eins erhöht sein.

Tatsächliches Verhalten:

Der Test bestätigt, dass nach Hinzufügen, Rückgängigmachen und Wiederherstellen eines Paares die Paar-Anzahl in der Tabelle wie erwartet um eins erhöht ist.

Testfall 7: testDeletePair

Vorbedingung:

FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.

Ablauf:

- 1 Klick auf den Tab "All Pairs".
- 2 Warten, bis die Tabelle sichtbar und geladen ist.
- 3 Auswahl der ersten Zeile in der Tabelle.
- 4 Speichern des Textes des ausgewählten Paares.
- 5 Klick auf den Button "Remove".
- 6 Überprüfen, ob das ausgewählte Paar aus der Tabelle entfernt wurde.

Erwartetes Verhalten:

Nach dem Entfernen sollte das ausgewählte Paar nicht mehr in der Tabelle vorhanden sein.

Tatsächliches Verhalten:

Der Test bestätigt, dass das ausgewählte Paar wie erwartet aus der Tabelle entfernt wurde.

Testfall 8: testDeletionMsg

Vorbedingung:

FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.

Ablauf:

- 1 Klick auf den Tab "All Pairs".
- 2 Warten, bis die Tabelle sichtbar und geladen ist.
- 3 Auswahl der ersten Zeile in der Tabelle.
- 4 Klick auf den Button "Remove".
- 5 Bestätigung der Löschung durch Klick auf "OK".
- 6 Warten auf das Erscheinen der Erfolgsmeldung.
- 7 Überprüfen, ob die Erfolgsmeldung den erwarteten Text anzeigt.
- 8 Schließen der Erfolgsmeldung durch Klick auf "OK".

Erwartetes Verhalten:

Nach dem Entfernen eines Paares wird eine Erfolgsmeldung angezeigt, die bestätigt, dass das Paar erfolgreich gelöscht wurde.

Tatsächliches Verhalten:

Der Test bestätigt, dass nach dem Entfernen eines Paares die Erfolgsmeldung wie erwartet angezeigt wird und den richtigen Text enthält.

Testfall 9: testUndoDeletePair

Vorbedingung:

FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.

Ablauf:

- 1 Ermitteln der ursprünglichen Anzahl der Paare in der Tabelle (#allPairsTableView).
- 2 Klick auf den Tab "All Pairs".
- 3 Warten, bis die Tabelle sichtbar und geladen ist.
- 4 Auswahl der ersten Zeile in der Tabelle.
- 5 Klick auf den Button "Remove".
- 6 Bestätigung der Löschung durch Klick auf "OK".
- 7 Warten auf das Erscheinen der Erfolgsmeldung.
- 8 Schließen der Erfolgsmeldung durch Klick auf "OK".
- 9 Ausführen der Undo-Funktionalität durch Klick auf "Undo".
- 10 Warten auf die Verarbeitung asynchroner Ereignisse.
- 11 Überprüfen, ob die Paar-Anzahl in der Tabelle wieder der ursprünglichen Anzahl entspricht.

Erwartetes Verhalten:

Nach dem Löschen und anschließendem Rückgängigmachen eines Paares sollte die Paar-Anzahl in der Tabelle wieder der ursprünglichen Anzahl entsprechen.

Tatsächliches Verhalten:

Der Test bestätigt, dass nach dem Löschen und Rückgängigmachen eines Paares die Paar-Anzahl in der Tabelle wie erwartet wieder der ursprünglichen Anzahl entspricht..

Testfall 10: selectRandomParticipant

Vorbedingung:
FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
Ablauf:
<ol style="list-style-type: none">1 Klick auf das ComboBox-Element mit der angegebenen ID.2 Warten, bis das Dropdown-Menü geöffnet und gefüllt ist.3 Ermitteln der Anzahl der Elemente im Dropdown-Menü.4 Auswahl eines zufälligen Elements aus dem Dropdown-Menü durch Navigation und Auswahl.
Erwartetes Verhalten:
Ein zufälliges Element aus dem ComboBox-Dropdown wird ausgewählt und angewählt.
Tatsächliches Verhalten:
Die Methode wählt ein zufälliges Element aus der ComboBox aus, indem sie die Liste der verfügbaren Elemente durchläuft und ein zufälliges Element auswählt.

Testfall 11: testIfEditPairExist

Vorbedingung:
FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
Ablauf:
<ol style="list-style-type: none">1 Klick auf den Tab "All Pairs".2 Auswahl eines Paares durch Klick auf die Tabelle (#allPairsTableView).3 Navigation zum ersten Element mit der Pfeiltaste nach unten.4 Klick auf den Button "Edit".5 Überprüfen, ob das Dialogfenster "Edit Pair" angezeigt wird.
Erwartetes Verhalten:
Nach dem Klicken auf den Button "Edit" sollte das Dialogfenster "Edit Pair" angezeigt werden.
Tatsächliches Verhalten:
Der Test bestätigt, dass nach dem Klicken auf den Button "Edit" das Dialogfenster "Edit Pair" wie erwartet angezeigt wird.

Testfall 12: testEditPair

Vorbedingung: FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
Ablauf: 1 Auswahl des ersten Paares in der Tabelle (#allPairsTableView). 2 Klick auf den Button "Edit". 3 Bearbeitung der Teilnehmernamen und weiterer Details. 4 Speichern der Änderungen. 5 Bestätigung der Änderungen durch Klick auf "OK". 6 Überprüfen, ob die Änderungen korrekt in der Tabelle aktualisiert wurden.
Erwartetes Verhalten: Die Details des ersten Paares sollten entsprechend der vorgenommenen Änderungen aktualisiert und korrekt in der Tabelle angezeigt werden.
Tatsächliches Verhalten: Der Test bestätigt, dass die Änderungen an den Details des ersten Paares korrekt in der Tabelle angezeigt werden.

Testfall 13: testEditingPairMSG

Vorbedingung: FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
Ablauf: 1 Navigieren zum Tab "All Pairs" und Auswahl des ersten Paares. 2 Öffnen des Bearbeitungsdialogs durch Klick auf den "Edit" Button. 3 Bearbeiten des Namens von Participant1 und Speichern der Änderungen. 4 Überprüfen, ob eine Erfolgsmeldung angezeigt wird, die die erfolgreiche Aktualisierung des Paares bestätigt. 5 Schließen der Erfolgsmeldung durch Klick auf "OK".
Erwartetes Verhalten: Nach dem Speichern der Änderungen sollte eine Erfolgsmeldung mit dem Text "The pair 1 has been successfully updated." erscheinen.
Tatsächliches Verhalten: Der Test bestätigt, dass nach dem Speichern der Änderungen die erwartete Erfolgsmeldung korrekt angezeigt wird und dass diese erfolgreich geschlossen werden kann.

Testfall 14: testIfIndicatorsIsVisible

Vorbedingung: FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
Ablauf: 1 Navigieren zum Tab "Performance Indicators". 2 Warten, bis die Liste (#indicatorsListView) sichtbar und gefüllt ist. 3 Überprüfen, ob die Liste existiert und nicht leer ist.
Erwartetes Verhalten: Der Test bestätigt, dass der Tab "Performance Indicators" korrekt angezeigt wird und dass die Liste mit Indikatoren (#indicatorsListView) sowohl existiert als auch nicht leer ist.
Tatsächliches Verhalten: Der Test verifiziert erfolgreich, dass der "Performance Indicators" Tab und die dazugehörige Liste sichtbar und gefüllt sind.

Testfall 15: testIfIndicatorsCorrect

Vorbedingung: FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit. Eine Methode <code>getExpectedIndicators()</code> ist vorhanden, die die erwarteten Indikatoren zurückgibt.
Ablauf: 1 Navigieren zum Tab "Performance Indicators". 2 Warten, bis die Liste (#indicatorsListView) sichtbar und gefüllt ist. 3 Abrufen der angezeigten Indikatoren aus der UI. 4 Abrufen der erwarteten Indikatoren durch Aufruf von <code>getExpectedIndicators()</code> . 5 Überprüfen, ob alle erwarteten Indikatoren in der UI vorhanden sind.
Erwartetes Verhalten: Der Test bestätigt, dass alle erwarteten Indikatoren korrekt in der Liste (#indicatorsListView) angezeigt werden.
Tatsächliches Verhalten: Der Test verifiziert erfolgreich, dass alle erwarteten Indikatoren in der UI vorhanden sind und mit den berechneten Werten übereinstimmen.

```
public class GUICriteriaTest extends ApplicationTest
```

Methode	# Tests	# Fehler	Voll. Abd.
testCriteria(FxRobot robot)	1	0	Ja

Testfall 1: testCriteria

Vorbedingung:

- FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
- Es gibt vorhandene Gruppen in der Tabelle #allGroupsTable.

Ablauf:

- 1 Navigieren zum Tab "Groups" und speichern der Tabelle #allGroupsTable.
- 2 Navigieren zum Tab "Criteria".
- 3 Festlegen der Kriterien für die erste, zweite und dritte Priorität für Paarbildung und Gruppierung.
- 4 Klicken auf "Set" zur Bestätigung der Kriterienänderungen.
- 5 Zurückkehren zum Tab "Groups" und speichern der aktualisierten Tabelle #allGroupsTable.
- 6 Überprüfen, ob sich die Tabelle #allGroupsTable nach der Änderung der Kriterien geändert hat.

Erwartetes Verhalten:

Der Test bestätigt, dass sich die Tabelle #allGroupsTable nach dem Festlegen der Kriterien für Paarbildung und Gruppierung geändert hat.

Tatsächliches Verhalten:

Der Test verifiziert erfolgreich, dass die Tabelle #allGroupsTable nach dem Festlegen der Kriterien für Paarbildung und Gruppierung aktualisiert wurde.

```
public class GUIGroupTest extends ApplicationTest
```

Methode	# Tests	# Fehler	Voll. Abd.
<code>testReassembleGroupWindowShowing(FxRobot robot)</code>	1	0	Ja
<code>testInitialData(FxRobot robot)</code>	1	0	Ja
<code>testDeleteGroup(FxRobot robot)</code>	1	0	Ja
<code>testUndoRemove(FxRobot robot)</code>	1	0	Ja
<code>testRedoRemove(FxRobot robot)</code>	1	0	Ja
<code>testAllSideButton(FxRobot robot)</code>	1	0	Ja
<code>testAddGroup(FxRobot robot)</code>	1	0	Ja
<code>testInvalidReassembleGroup(FxRobot robot)</code>	1	0	Ja
<code>testGroupSideButton(FxRobot robot)</code>	1	0	Ja

Testfall 1: testReassembleGroupWindowShowing

Vorbedingung:

- FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
- Tabelle #allGroupsTable im Tab "Groups" sichtbar und gefüllt.

Ablauf:

- 1 Navigieren zum Tab "Groups".
- 2 Klicken auf den "Add" Button, um eine neue Gruppe hinzuzufügen.
- 3 Überprüfen, ob das Dialogfenster "Reassemble Group" angezeigt wird.

Erwartetes Verhalten:

Der Test bestätigt, dass nach dem Klicken auf den "Add" Button das Dialogfenster "Reassemble Group" angezeigt wird.

Tatsächliches Verhalten:

Der Test verifiziert erfolgreich, dass das Dialogfenster "Reassemble Group" nach dem Klicken auf den "Add" Button angezeigt wird.

Testfall 2: testInitialData

Vorbedingung: <ul style="list-style-type: none">• FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
Ablauf: <ol style="list-style-type: none">1 Navigieren zum Tab "Groups".2 Überprüfen, ob die Tabelle #allGroupsTable sichtbar und mit Daten gefüllt ist.
Erwartetes Verhalten: <ul style="list-style-type: none">- Der Test bestätigt, dass nach dem Navigieren zum "Groups" Tab die Tabelle #allGroupsTable sichtbar ist.-Die Tabelle sollte fünf Spalten enthalten, wie erwartet.
Tatsächliches Verhalten: <p>Der Test verifiziert erfolgreich, dass die Tabelle #allGroupsTable nach dem Navigieren zum "Groups" Tab sichtbar ist und genau fünf Spalten enthält.</p>

Testfall 3: testDeleteGroup

Vorbedingung: <ul style="list-style-type: none">• FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
Ablauf: <ol style="list-style-type: none">1 Navigieren zum Tab "Groups".2 Selektieren eines Gruppenmodells in der Tabelle #allGroupsTable.3 Klicken auf den "Remove" Button, um die Gruppe zu entfernen.
Erwartetes Verhalten: <p>Nach dem Entfernen der Gruppe wird erwartet, dass die Anzahl der Elemente in der Tabelle #allGroupsTable um eins kleiner ist.</p>
Tatsächliches Verhalten: <p>Der Test verifiziert erfolgreich, dass nach dem Entfernen einer Gruppe die Anzahl der Elemente in der Tabelle #allGroupsTable um eins reduziert wurde.</p>

Testfall 4: testUndoRemove

Vorbedingung: <ul style="list-style-type: none">• FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
Ablauf: <ol style="list-style-type: none">1 Navigieren zum Tab "Groups".2 Selektieren eines Gruppenmodells in der Tabelle #allGroupsTable.3 Klicken auf den "Remove" Button, um die Gruppe zu entfernen.4 Klicken auf den "Undo" Button, um die Entfernung rückgängig zu machen.
Erwartetes Verhalten: <p>Nach dem Klicken auf "Undo" wird erwartet, dass die Gruppe erfolgreich wiederhergestellt wird, und die Anzahl der Elemente in der Tabelle #allGroupsTable entspricht wieder der ursprünglichen Anzahl.</p>
Tatsächliches Verhalten: <p>Der Test verifiziert erfolgreich, dass nach dem Klicken auf "Undo" die zuvor entfernte Gruppe wiederhergestellt wird und die Anzahl der Elemente in der Tabelle #allGroupsTable wieder der ursprünglichen Anzahl entspricht.</p>

Testfall 5: testRedoRemove

Vorbedingung: <ul style="list-style-type: none">• FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
Ablauf: <ol style="list-style-type: none">1 Navigieren zum Tab "Groups".2 Selektieren eines Gruppenmodells in der Tabelle #allGroupsTable.3 Klicken auf den "Remove" Button, um die Gruppe zu entfernen.4 Klicken auf den "Undo" Button, um die Entfernung rückgängig zu machen.5 Klicken auf den "Redo" Button, um die Entfernung erneut durchzuführen.
Erwartetes Verhalten: <p>Nach dem Klicken auf "Redo" wird erwartet, dass die zuvor entfernte Gruppe erfolgreich erneut entfernt wird, und die Anzahl der Elemente in der Tabelle #allGroupsTable entspricht der ursprünglichen Anzahl minus eins.</p>
Tatsächliches Verhalten: <p>Der Test verifiziert erfolgreich, dass nach dem Klicken auf "Redo" die zuvor entfernte Gruppe erneut entfernt wird, und die Anzahl der Elemente in der Tabelle #allGroupsTable entsprechend der ursprünglichen Anzahl minus eins ist.</p>

Testfall 6: testAddGroup

Vorbedingung:

- FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.

Ablauf:

- 1 Navigieren zum Tab "Groups".
- 2 Selektieren eines Gruppenmodells in der Tabelle #allGroupsTable.
- 3 Klicken auf den "Remove" Button, um die Gruppe zu entfernen.
- 4 Klicken auf den "Add" Button, um eine neue Gruppe hinzuzufügen.
- 5 Auswahl von Teilnehmern für die neue Gruppe über ComboBoxen (#participant1ComboBox, #participant2ComboBox, #participant3ComboBox).
- 6 Klicken auf den "Reassemble Group" Button, um die Gruppe zusammenzustellen.

Erwartetes Verhalten:

Nach dem Hinzufügen einer neuen Gruppe wird erwartet, dass die Größe der Elemente in der Tabelle #allGroupsTable unverändert bleibt, was darauf hindeutet, dass die neue Gruppe erfolgreich hinzugefügt wurde.

Tatsächliches Verhalten:

Der Test überprüft erfolgreich, dass nach dem Hinzufügen einer neuen Gruppe die Größe der Elemente in der Tabelle #allGroupsTable unverändert bleibt, was darauf hinweist, dass die neue Gruppe erfolgreich dem System hinzugefügt wurde.

Testfall 7: testInvalidReassembleGroup

Vorbedingung:

- FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.

Ablauf:

- 1 Navigieren zum Tab "Groups".
- 2 Selektieren eines Gruppenmodells in der Tabelle #allGroupsTable.
- 3 Klicken auf den "Remove" Button, um die Gruppe zu entfernen.
- 4 Klicken auf den "Add" Button, um eine neue Gruppe hinzuzufügen.
- 5 Auswahl desselben Teilnehmers für alle drei Positionen über ComboBoxen (#participant1ComboBox, #participant2ComboBox, #participant3ComboBox).
- 6 Klicken auf den "Reassemble Group" Button, um die Gruppe zusammenzustellen.

Erwartetes Verhalten:

Nach dem Versuch, eine Gruppe mit derselben Teilnehmersauswahl für alle drei Positionen zu erstellen, wird erwartet, dass ein Alert-Dialog angezeigt wird, der darauf hinweist, dass drei verschiedene Teilnehmer ausgewählt werden müssen, um eine Gruppe zu bilden.

Tatsächliches Verhalten:

Der Test überprüft erfolgreich, dass nach dem Klicken auf den "Reassemble Group" Button ein Alert-Dialog mit dem Titel "Invalid Selection" angezeigt wird, was darauf hinweist, dass die Auswahl der Teilnehmer für die Gruppe ungültig ist.

Testfall 8: testAllSideButton

Vorbedingung: <ul style="list-style-type: none">• FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
Ablauf: <ol style="list-style-type: none">1 Klicken auf den "Groups" Button in der Seitenleiste.2 Überprüfen, ob die Tabelle #allGroupsTable sichtbar ist.3 Klicken auf den "Criteria" Button in der Seitenleiste.4 Überprüfen, ob das Kriterienformular, spezifisch #pairingFirstPriority, sichtbar ist.5 Klicken auf den "Pairs" Button in der Seitenleiste.6 Überprüfen, ob die Tabelle #allPairsTableView sichtbar ist.
Erwartetes Verhalten: <p>Nach jedem Klick auf einen Seitenbutton wird erwartet, dass die entsprechenden UI-Elemente (Tabelle oder Formular) sichtbar sind.</p>
Tatsächliches Verhalten: <p>Der Test überprüft erfolgreich, dass nach dem Klicken auf jeden der Seitenbuttons ("Groups", "Criteria" und "Pairs") die zugehörigen UI-Elemente wie erwartet sichtbar sind.</p>

Testfall 9: testAllSideButton

Vorbedingung: <ul style="list-style-type: none">• FxRobot für Benutzerinteraktionen bereit.
Ablauf: <ol style="list-style-type: none">1 Klicken auf den "Groups" Button in der Seitenleiste.2 Warten auf eine kurze Zeitspanne, um sicherzustellen, dass die Tabelle #allGroupsTable vollständig geladen und sichtbar ist.3 Überprüfen, ob die Tabelle #allGroupsTable sichtbar ist.
Erwartetes Verhalten: <p>Nach dem Klicken auf den "Groups" Button wird erwartet, dass die Tabelle #allGroupsTable, die die Gruppen in der Anwendung darstellt, sichtbar ist.</p>
Tatsächliches Verhalten: <p>Der Test überprüft erfolgreich, dass nach dem Klicken auf den "Groups" Button die Tabelle #allGroupsTable wie erwartet sichtbar ist.</p>