

Teststrategie

Kathrin Holzmann 20228

22.5.2011

Inhalt

Inhaltsverzeichnis

1	Teststrategie	3
2	Black-Box-Test	4

1 Teststrategie

Der Test des Gesamtsystems wird mehrere Phasen durchlaufen. Zum einen wird ein unbeteiligter Dritter einen Black-Box-Test des Gesamtsystems vornehmen. Durch die Entwickler selbst wird ein White-Box-Test vorgenommen.

Dieser gestattet gegenüber dem Black-Box-Test den Blick in den Quellcode und die Entwicklung von Testwerkzeugen direkt im vorhandenen Quellcode.

Zum aktuellen Zeitpunkt ist ein Black-Box-Test noch nicht sinnvoll, er wird daher nur vorbereitet und am Ende der Entwicklungsphase durchgeführt. Der White-Box-Test betrachtet vorerst nur die vorhandenen Programmmodule und wird dann zur gegebenen Zeit erweitert. Wird beim White-Box-Test ein Fehler auftreten kann dieser direkt im Quellcode als „To-Do“ markiert werden. Eine Beschreibung für den Entwickler kann als Kommentar eingefügt werden.

2 Black-Box-Test

Voraussetzungen: Zwei Rechner die über ein Netzwerk verbunden sind. Auf einem der PCs sind die Dateien für den Server vorhanden auf dem anderen die für den Client.

Spielphase	Vorgehen	erwartetes Ergebniss	Testergebniss
Login 01	Starten des Clients, ohne den Server vorher zu starten	Fehlermeldung durch den Client ausgegeben.	•
Login 02	Server starten, bei den nachfolgenden Testfällen läuft der Server bereits. Starten des Clients ohne Parameter	Fehlermeldung durch den Client, wegen Fehlender Parameter	•
Login 03	Starten des Clients mit angabe des parameters -h	Anzeigen der Hilfe	•
Login 04	Starten des Clients mit angabe des Namens	Spiel vorbereitungsfenster wird angezeigt. Spieler ist Spielleiter. Liste der Kataloge ist angezeigt. Spielernamen wird korrekt in der Spielerliste angezeigt	•
Login 05	Test Login 04 ist voraussetzung. Weiteren Client anmelden	Spiel vorbereitungsfenster wird angezeigt. Katalogliste wird angezeigt. Spielernamen aller Spieler werden sowohl beim neuen Spieler als auch beim Spielleiter angezeigt.	•
Login 06	Test Login 05 ist voraussetzung. Der Spielleiter wählt einen anderen Katalog aus	Der Spieler bekommt die änderung der Auswahl angezeigt	•
Login 07	Der Spielleiter beendet das Spiel	Der Mitspieler bekommt eine Fehlermeldung und das Spiel beendet sich.	•
Login 08	Der Spieler beendet das Spiel	Die Benutzerliste des Spielleiters wird aktualisiert.	•

Voraussetzungen: Der Server läuft bereits. Der Spielleiter ist bereits angemeldet.

Spielphase	Vorgehen	erwartetes Ergebnis	Testergebnis
Spiel 01	Der Spielleiter klickt auf starten	Fehlermeldung	•
Spiel 02	mindestens ein Weiterer Spieler ist nun angemeldet. Der Spielleiter klickt auf Start	Die erste Frage wird auf allen Clients angezeigt	•
Spiel 03	Der Spieler lässt die Zeit ablaufen	Der Spieler bekommt keine Punkte. Der Spieler bekommt eine neue Frage	•
Spiel 04	Der Spieler beantwortet die Frage vor ablauf der zeit: richtig	Der Spieler erhält einen Punktestand * verbleibender Zeit und eine neue Frage.	•
Spiel 05	Der Spieler beantwortet eine Frage vor ablauf der zeit: Falsch	Der Spieler bekommt keine Punkte und eine neue Frage.	•
Spiel 06	Der Spieler verlässt vorzeitig das Spiel	Die Rangliste aller Spieler wird aktualisiert	•
Spiel 07	Ein anderer Spieler hat eine Frage richtig beantwortet.	Die Rangliste auf allen Clients wird aktualisiert.	•
Spiel 08	Der Spielleiter verlässt das Spiel	Das Spiel wird mit einer Fehlermeldung abgebrochen	•
Spiel 09	Ein weiterer Mitspieler versucht sich anzumelden	Der Client erhält eine Fehlermeldung und wird nicht angemeldet	•

Voraussetzungen: Mehrere Spieler sind angemeldet und unterschiedlich weit im Beantworten der Fragen fortgeschritten.

Spielphase	Vorgehen	erwartetes Ergebnis	Testergebnis
Ende 01	Der Spieler hat die letzte Frage beantwortet.	Es erscheint das Ende Fenster. Die Rangliste verändert sich noch	•
Ende 02	Der Spieler hat die meisten Punkte	Es erscheint ein Fenster "Sie haben gewonnen"	•