# Qualitätssicherung

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr. | User Story | Beschreibung | Soll |
| 1 | Keyboard Inputs Lesen | Der Benutzer gibt auf dem Client Computer **eine** Tasteneingabe ein.  Es besteht keine Verbindung zum Server. | Die Tasteneingabe wird auf dem Client temporär zwischengespeichert. |
| 2 | Keyboard Inputs lesen | Der Benutzer gibt auf dem Client Computer **mehrere** (> 1KB) Tasteneingaben ein.  Es besteht keine Verbindung zum Server. | Alle Tasteneingaben werden auf dem Client zwischengespeichert. |
| 3 | Keyboard Inputs lesen | Der Benutzer gibt auf dem Client Computer **eine** Tasteneingabe ein.  Es besteht eine Verbindung zum Server. | Die Tasteneingabe wird auf dem Client zwischengespeichert. Nach dem Senden ist der temporäre Speicher wieder leer. |
| 4 | Keyboard Inputs lesen | Der Benutzer gibt auf dem Client Computer **mehrere** (> 1KB) Tasteneingaben ein.  Es besteht eine Verbindung zum Server | Die Tasteneingaben werden auf dem Client zwischengespeichert. Nach dem Senden ist der temporäre Speicher wieder leer. |
| 5 | Keyboard Inputs lesen | Der Benutzer gibt auf dem Client einen Grossbuchstaben ein | Die Tasteneingabe wird so zwischengespeichert, dass daraus folgend wiederum ein Grossbuchstabe reproduziert werden kann. |
| 6 | Keyboard Inputs lesen | Der Benutzer gibt auf dem Client ein CTRL + Alt + Delete ein. | Die Tasteneingabe wird so zwischengespeichert, dass daraus folgend wiederum ein Ctrl + alt + Delete reproduziert werden kann. |
| 7 | Verbindung herstellen | Der Client wird gestartet, während keine Verbindung zum Server hergestellt werden kann. | Der Client wird gestartet und liest die Tasteneingaben in den temporären Speicher ein. |
| 8 | Verbindung herstellen | Der Client wird gestartet, während eine Verbindung zum Server möglich ist. | Der Client wird gestartet und stellt eine Verbindung zum Server her. Die Tasteneingaben werden auf dem Client zwischengespeichert und danach an den Server geschickt. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 9 | Verbindung herstellen | Der Client wird gestartet und er stellt eine Verbindung zum Server her. Der Server wird währenddessen heruntergefahren. | Der Client wird nach dem Verbindungsabbruch die Daten temporär Speichern und weiterhin funktionieren. |
| 10 | Verbindung herstellen | Der Client wird ohne Verbindung gestartet. Der Server wird danach gestartet, wobei die Konfiguration des Client mit dem des Servers übereinstimmt. | Der Client wird nachdem der Server erreichbar ist die Verbindung mit dem Server herstellen. |
| 11 | Verbindung herstellen | Testfall 10 ausführen, wobei im Zwischenspeicher Daten vorhanden sind. | Der Client schickt dem Server die gespeicherten Daten. |
| 12 | Verbindung herstellen | Der Server wird gestartet ,ohne dass ein Client die Verbindung herstellt | Der Server zeigt an, dass kein Client verbunden ist. |
| 13 | Verbindung herstellen | Der Server wird gestartet, während ein Client die Verbindung herstellen will. (Gegenstück zu Testfall 10) | Der Server stellt die Verbindung mit dem Client her, sobald der Client eine Anfrage schickt. |
| 14 | Verbindung herstellen | Der Server läuft ohne Verbindung. Anschliessend wird ein Client gestartet. | Der Server stellt die Verbindung mit dem Client her. |
| 15 | Verbindung herstellen | Der Server läuft mit einer (oder mehreren) Clientverbindung. Ein weiterer Client stellt die Verbindung her. | Der Server stellt die Verbindung mit dem weiteren Client her. Die Clients sind in der Ausgabe der Servers zu unterscheiden. |
| 16 |  |  |  |