

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Tests	4
2.1. Übersicht	4
2.2. Werkzeuge	4
2.2.1. Manuelle Unterstützung	4
2.2.2. Automatische Tests	5
2.3. Pflichtenheft-Verweise	7
2.4. Protokolle	8
2.4.1. Funktionstests	8
2.4.2. Komponententests	9
2.4.3. Negativtests	10
2.4.4. Extremtests	10
2.4.5. Abnahmetests	10
2.4.6. Nicht durchgeführte Tests	10
2.5. Statistik	10
2.5.1. Testabdeckung durch Komponententests	10
3. Programmfehler	11
3.1. Übersicht	11
3.1.1. Klassifizierung	11
3.2. Werkzeuge	11
3.2.1. Manuelle Unterstützung	11
3.2.2. Automatisierte Prüfung	12
3.3. Statistik	12
4. Änderungen	13
4.1. Protokoll	13
4.1.1. Behobene Probleme	13
4.1.2. Nicht behobene Probleme	13
4.1.3. Verschönerungen	13
5. Ausnahmen	14
5.1. Behandlungen	14
5.2. Meldungen	14
6. Abschluss	15
6.1. Bewertung	15

A. Anhang	16
A.1. Vollständige Fehlerliste	16
A.2. Programmaufnahmen	16

1. Einleitung

2. Tests

2.1. Übersicht

2.2. Werkzeuge

Zur Testdurchführung nutzen wir einige Werkzeuge. Wichtig bei deren Wahl waren uns diese Kriterien:

- Für Studenten kostenlos, da es hier um ein studentisches Projekt geht.
- Aktuelle Open-Source-Software.
- Lokale Integrierbarkeit in unsere Entwicklungsumgebung.
- Verwendbarkeit zusammen mit dem Versions-Management-System Git über GitHub / Online ...

2.2.1. Manuelle Unterstützung

Eine Anleitung über die Integration und Verwendung der Werkzeuge haben wir auf GitHub im Wiki unseres Projekts geschrieben und weitere hilfreiche Links zusammengestellt. Lokal unter Visual Studio installierte Werkzeuge sind:

NUnit , *V. 2.6.3*

NUnit ist ein Framework für Komponententests für alle .NET-Sprachen.

Internetseite: <http://www.nunit.org/>

OpenCover , *V. 4.5.1923*

OpenCover ermittelt die Testabdeckung unter .NET-Sprachen ab Version 2.0. Wir nutzen es, um die Testabdeckung durch NUnit-Komponententests zu berechnen.

Internetseite: <http://opencover.codeplex.com/>

ReportGenerator , V. 1.9.1.0

ReportGenerator erstellt zu den von OpenCover produzierten XML-Daten einen übersichtlichen Bericht. Es sind verschiedene Formate möglich. Wir erzeugen z.B. eine HTML-Ausgabe des Berichts.

Internetseite: <http://reportgenerator.codeplex.com/>

Für die Integration in Visual Studio sind NuGet Pakete für NUnit, OpenCover und ReportGenerator verfügbar.

Um die drei Werkzeuge in Visual Studio verwenden zu können, müssen sie zunächst aufeinander abgestimmt werden. Dazu sind Build-Skripte nötig. Unter Windows übernimmt diese Aufgabe bei uns eine einfache Stapelverarbeitungsdatei (Batch-Datei/.bat-Dateiendung).

Einerseits ist es uns wichtig die Werkzeuge lokal bei jedem Entwickler verfügbar zu machen. Andererseits ist die individuelle Erstellung und Ausführung von Tests alleine noch zu zeitaufwendig.

2.2.2. Automatische Tests

Zusätzlich verwenden wir serverseitige, automatisierte Dienste für Testdurchläufe und Berichterstellung, die so ständig auf den neuesten Stand gebracht werden. Die Ergebnisse sind online abrufbar (s. u.). Über bestandene und fehlgeschlagene Tests werden zudem durch einen Benachrichtigungsservice bei jeder Änderung E-Mails an die Entwickler versandt.

OpenCover und ein eigener HTML-Generator

Während unser Projekt läuft ist der automatisch erstellte Bericht über die Testabdeckung unter der Internetadresse

<http://www.knot3.de/development/coverage.php>

erreichbar.

Travis Continuous Integration (TCI)

Für private GitHub-Repositories gibt es mit TCI die Möglichkeit nach jedem Commit Tests laufen zu lassen. Führt eine Änderung zu Fehlern in bereits vorhandenen Testfällen wird dies in einer E-Mail über die Testzustände nach dem Commit an den Entwickler mitgeteilt.

2.3. Pflichtenheft-Verweise

2.4. Protokolle

2.4.1. Funktionstests

FT_001 *Einstellung der Grafikauflösung.*

Die möglichen Einstellungen werden dynamisch vom Betriebssystem angefordert. D.h. die Werte, welche dem Spieler zur Auswahl stehen sind bereits vom Betriebssystem auf Gültigkeit überprüft worden (siehe: Microsoft.Xna.Framework.Graphics.SupportedDisplayModes).

FT_010 *Gültige Knoten-Transformationen.*

Wir definieren eine Liste möglicher Transformationen ausgehend vom Startknoten. Jede Transformation ist einzeln ausführbar.

1. Jede einzelne Kante des Startknotens ist selektierbar.
2. Mehrere Kanten (zwei, drei oder vier) des Startknotens sind selektierbar.
3. Jede einzelne Kante des Startknotens ist in jede Richtung des dreidimensionalen Raumes um einen Schritt durch direktes Anklicken und anschließendes Ziehen mit der Maus verschiebbar.
4. Jede einzelne Kante des Startknotens ist in jede Richtung des dreidimensionalen Raumes um mehrere (mindestens zehn) Schritte durch direktes Anklicken und anschließendes Ziehen mit der Maus verschiebbar.
5. Mehrere (mindestens zwei) selektierte Kanten sind um einen Schritt durch direktes Anklicken und anschließendes Ziehen mit der Maus verschiebbar.
6. Mehrere (mindestens zwei) selektierte Kanten sind um mehrere (mindestens zehn) Schritte durch direktes Anklicken und anschließendes Ziehen mit der Maus verschiebbar.
7. Jede einzelne Kante des Startknotens ist in jede Richtung des dreidimensionalen Raumes um einen Schritt durch Anklicken der Navigationspfeile und anschließendes Ziehen mit der Maus verschiebbar.
8. Jede einzelne Kante des Startknotens ist in jede Richtung des dreidimensionalen Raumes um mehrere (mindestens zehn) Schritte durch Anklicken der Navigationspfeile und anschließendes Ziehen mit der Maus verschiebbar.
9. Mehrere (mindestens zwei) selektierte Kanten sind um einen Schritt durch Anklicken der Navigationspfeile und anschließendes Ziehen mit der Maus verschiebbar.

10. Mehrere (mindestens zwei) selektierte Kanten sind um mehrere (mindestens zehn) Schritte durch Anklicken der Navigationspfeile und anschließendes Ziehen mit der Maus verschiebbar.
11. Der in ?? abgebildete, Knoten „Schlaufe“ ist erstellbar.
12. Der in ?? abgebildete, Knoten „Überleger“ ist erstellbar.
13. Jede einzelne Kante des Startknotens lässt sich nach ihrer Verschiebung in die vorige Position durch direktes Anklicken und anschließendes Ziehen zurücksetzen.
14. Jede einzelne Kante des Startknotens lässt sich nach ihrer Verschiebung in die vorige Position durch Anklicken des „Undo“-Buttons zurücksetzen.
15. Jede einzelne Kante des Startknotens lässt sich nach ihrer Verschiebung in die vorige Position durch Anklicken des „Undo“-Buttons zurücksetzen und der „Redo“-Button macht die Aktion des „Undo“-Buttons rückgängig.

FT_020 *Eine neue Challenge aus zwei im Creative-Mode erzeugten Knoten erstellen.*

1. Im Hauptmenü auf den Text „NEW Creative“ klicken.
2. Im folgenden Menü auf den Text „NEW Challenge“ klicken.
3. Im folgenden Menü in der linken Auswahlliste einen Zielknoten
4. In der rechten Liste einen Startknoten auswählen.
5. Im rechteckigen Eingabefeld einen Namen für die Challenge eingeben und mit bestätigen.

2.4.2. Komponententests

Wir führen für fast jede Komponente Tests durch. Davon ausgenommen sind:

Grafik-Komponenten

Daten

Zur Strukturierung der Test spiegeln wir das Projekt welches den Programmcode enthält. D.h. zu jeder Komponente die wir testen gibt es eine Testklasse im Tests-Projekt. Eine Statistik zur Testabdeckung durch Komponententests ist verfügbar (siehe 2.5.1).

2.4.3. Negativtests

2.4.4. Extremtests

2.4.5. Abnahmetests

2.4.6. Nicht durchgeführte Tests

2.5. Statistik

2.5.1. Testabdeckung durch Komponententests

3. Programmfehler

3.1. Übersicht

3.1.1. Klassifizierung

Bug Fehler im Programm.

Design Fehler in der Darstellung.

Missing Fehlender Bestandteil.

Question Frage zu einem möglichen Problem die zu diskutieren ist.

3.2. Werkzeuge

Bei der Fehlersuche unterstützen uns mehrere Programme. Je nach Fehlerklasse (s. 3.1.1) sind verschiedene Werkzeuge hilfreich.

3.2.1. Manuelle Unterstützung

FastStone Capture , V. 7.7

FastStone Capture hilft bei der Aufnahme des Bildschirms. Damit lassen sich Screenshots und Videos von mehreren Fenstern erstellen. Gerade bei Fehlern, die sich durch grafisches Fehlverhalten äußern und um diese zu dokumentieren, kommt es zum Einsatz. Die Screenshots helfen bei der Fehlerbeschreibung. Zudem lassen sich die Videos - deren Größe wenige MB beträgt - einfach ins GIF-Format konvertieren. Das ist besonders hilfreich, da sich bis jetzt unter GitHub nur GIF-Animationen in die textuelle Beschreibung direkt einfügen lassen. Im Gegensatz zu den anderen Werkzeugen ist diese Software Shareware.

Internetseite: <http://www.faststone.org>

3.2.2. Automatisierte Prüfung

3.3. Statistik

4. Änderungen

4.1. Protokoll

4.1.1. Behobene Probleme

4.1.2. Nicht behobene Probleme

4.1.3. Verschönerungen

5. Ausnahmen

5.1. Behandlungen

5.2. Meldungen

6. Abschluss

6.1. Bewertung

A. Anhang

A.1. Vollständige Fehlerliste

A.2. Programmaufnahmen