

# Inhaltsverzeichnis

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

<b>A. Anhang</b>	<b>13</b>
A.1. Vollständige Fehlerliste . . . . .	13
A.2. Programmaufnahmen . . . . .	13

# **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

Lokal unter Visual Studio installierte Werkzeuge.

##### **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 Testdurchläufe**

Wir haben automatische Testdurchläufe, Berechnung von Statistiken, Berichterstellung und ein Benachrichtigungssystem bei Testfehlschlägen eingerichtet.

**OpenCover**

**Eigener HTML-Generator**

**Travis CI**

## **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

#### 3.2.1. Manuelle Unterstützung

#### 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**