

Test Protokol

Liam Hurwitz

August 1, 2020

Contents

1	Anleitung	3
2	Login Screen	3
2.1	Registrierung	3
2.1.1	falsche/erfolgreiche Registrierung	4
2.1.2	erfolgreiche Registrierung	5
2.2	Anmeldung	6
2.2.1	falsche Anmeldung	6
3	Menu Screen	7
4	Game options	9
5	Testfall Single Player	10
5.1	rooms test	11
5.2	andere Ships	12
5.3	Universe Schwierigkeit	13
5.4	Map	15
6	Geeingnissen	17
6.1	flee	18
7	Shop Screen	22
7.1	kaufen	22
7.1.1	gold kaufen	22
7.1.2	energie kaufen	24
7.1.3	Weapon kaufen	25
7.1.4	crewmember kaufen	26

1 Anleitung

Diese Test Protocoll basiert sich an der C4 test Abdekung, dann versuchen wir jedes Variantes an unsere Software zu testen.

2 Login Screen

2.1 Registrierung

Auf diesem Bildschirm kann sich der Benutzer anmelden, dazu ist es notwendig, dass der User eine Passwort und Name gibt.

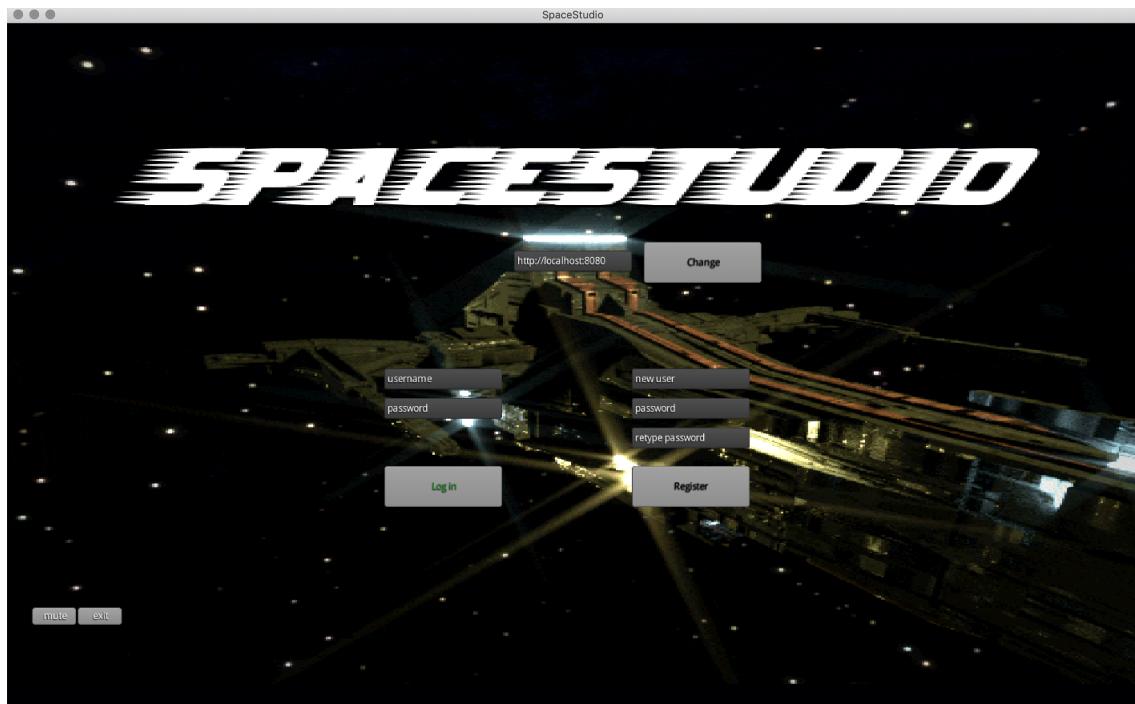


Figure 1: Start Screen

2.1.1 falsche/erfolgreiche Registrierung

Wenn der Benutzer die Felder korrekt eingegeben hat, erhält er eine grüne Nachricht, in der sich die Bestätigungsmitteilung des Servers für die Erstellung seiner Instanz befindet.

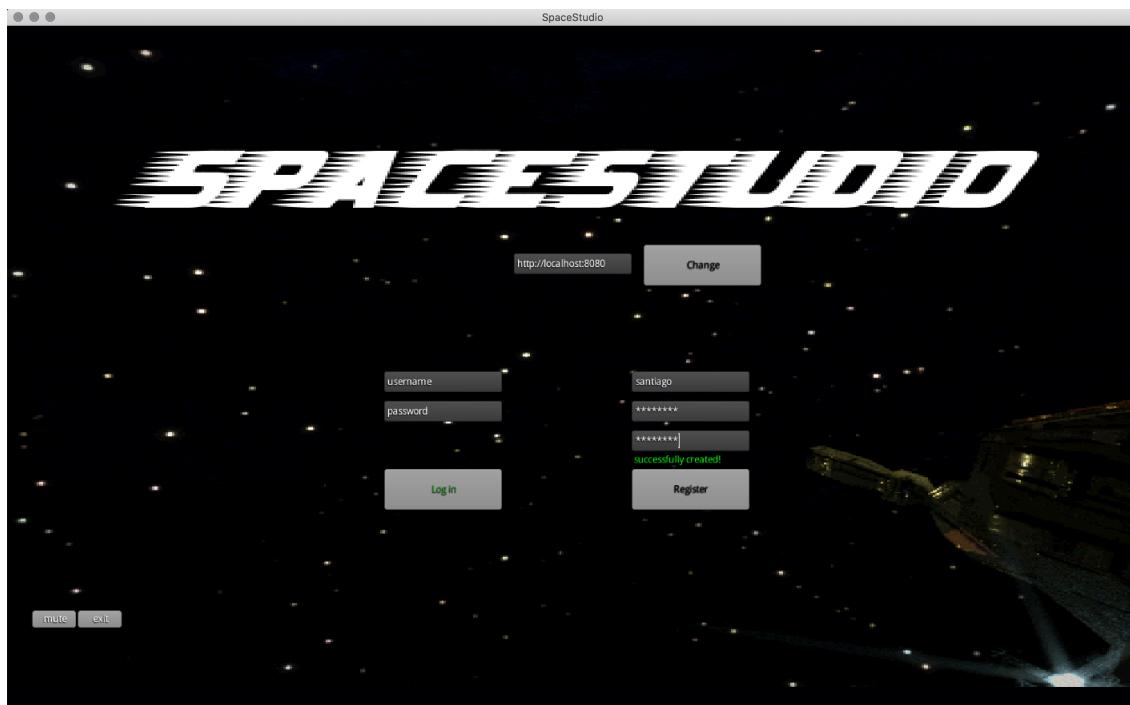


Figure 2: Erfolg Anmelden

Wenn der Benutzer fehlerhafte, wiederholte oder unvollständige Daten in den Registrierungsteil schreibt, erhält er eine negative Bestätigungsmitteilung, in der das Problem erläutert wird, auf das der Server beim Speichern der Daten gestoßen ist.

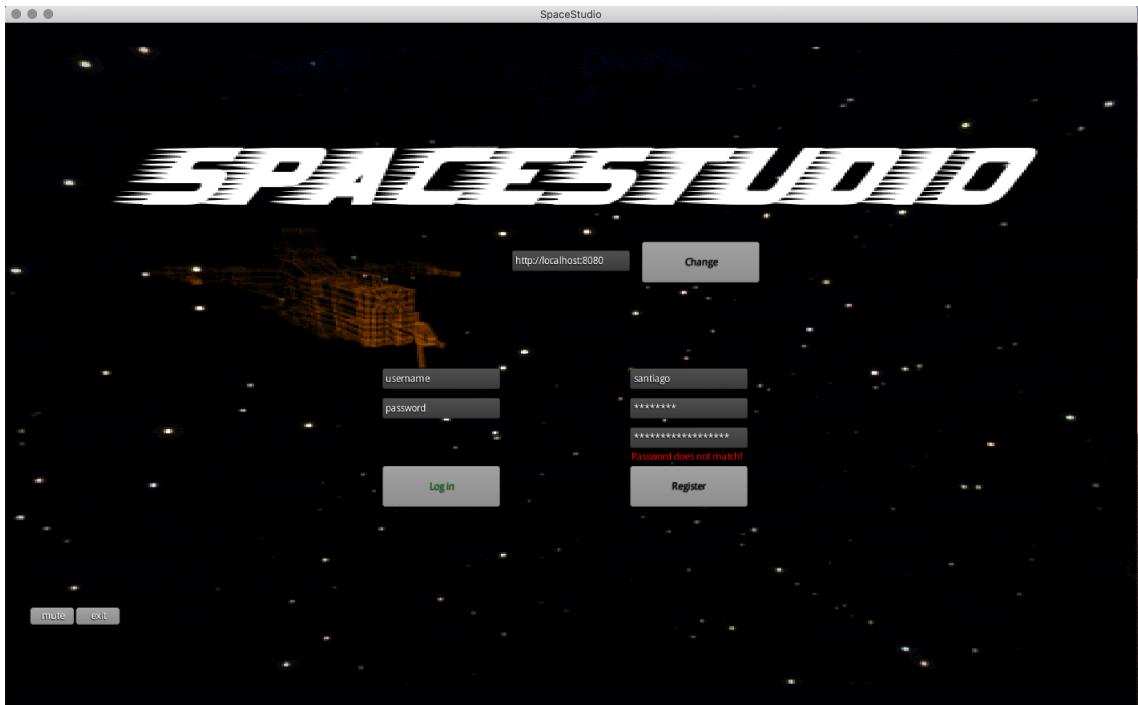


Figure 3: ungültiges Password order Name

2.1.2 erfolgreiche Registrierung

Wenn sich der Benutzer mit dem richtigen Namen und Passwort registriert hat, überprüft der Server die Daten und der Benutzer wird zum Menübildschirm gesendet.

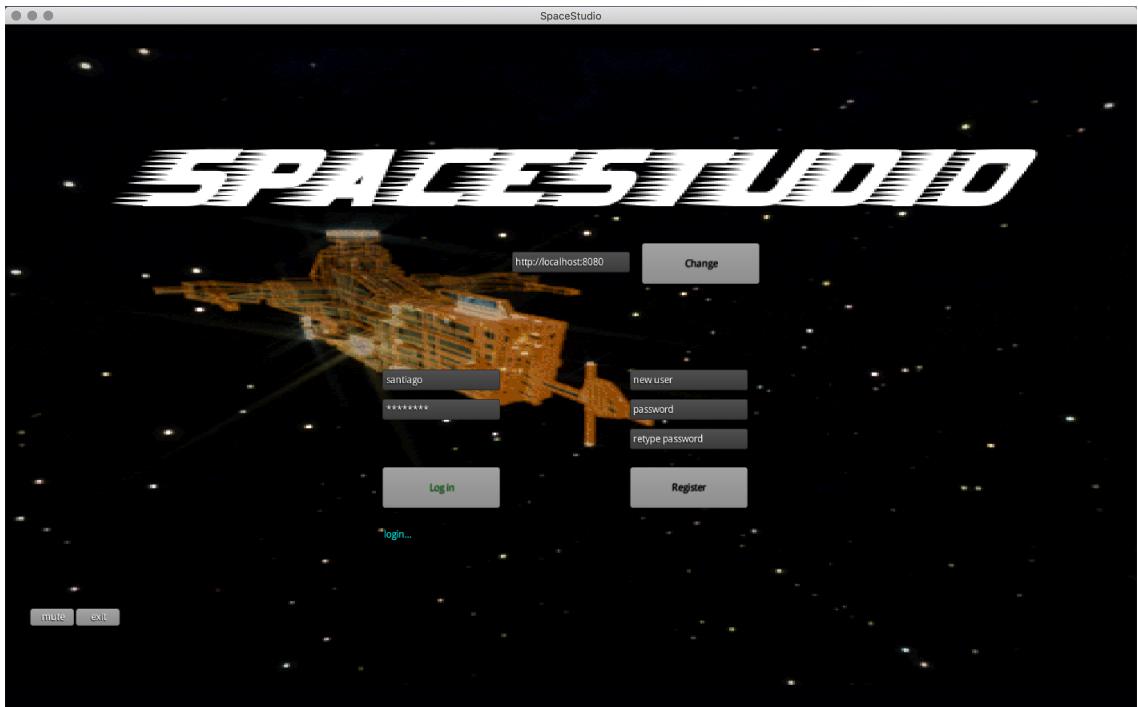


Figure 4: Login Erfolg

2.2 Anmeldung

2.2.1 falsche Anmeldung

Wenn sich der Benutzer mit falschen Daten angemeldet hat, kann der Server den Benutzer nicht validieren, sodass er nicht zum nächsten Bildschirm gesendet werden kann.

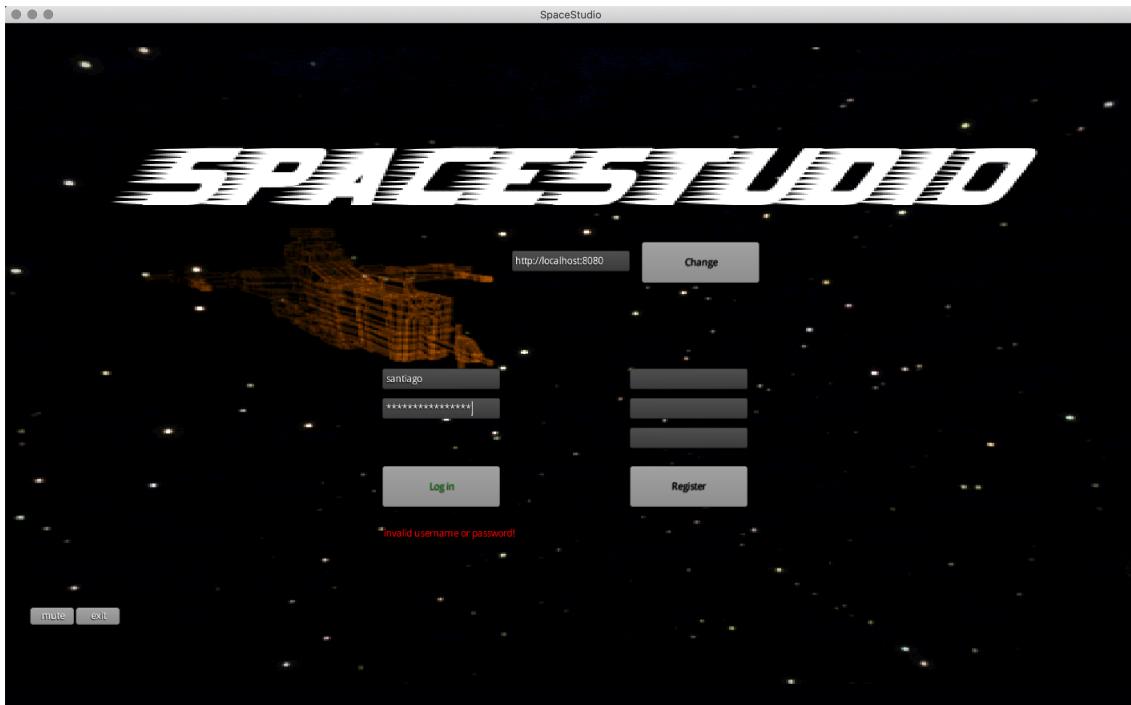


Figure 5: ungültiges Zugangsdaten

Wenn sich der Benutzer mit den richtigen Anmeldeinformationen anmeldet, wird der Benutzer zum Menübildschirm weitergeleitet.

3 Menu Screen

Auf dem Menübildschirm sind die Optionen:

- New Game: Mit dieser Option kann der Benutzer ein neues Spiel starten
- About: In dieser Option können Informationen zu den Entwicklern gefunden werden.
- Exit: Mit dieser Option kann der Benutzer das Spiel beenden.

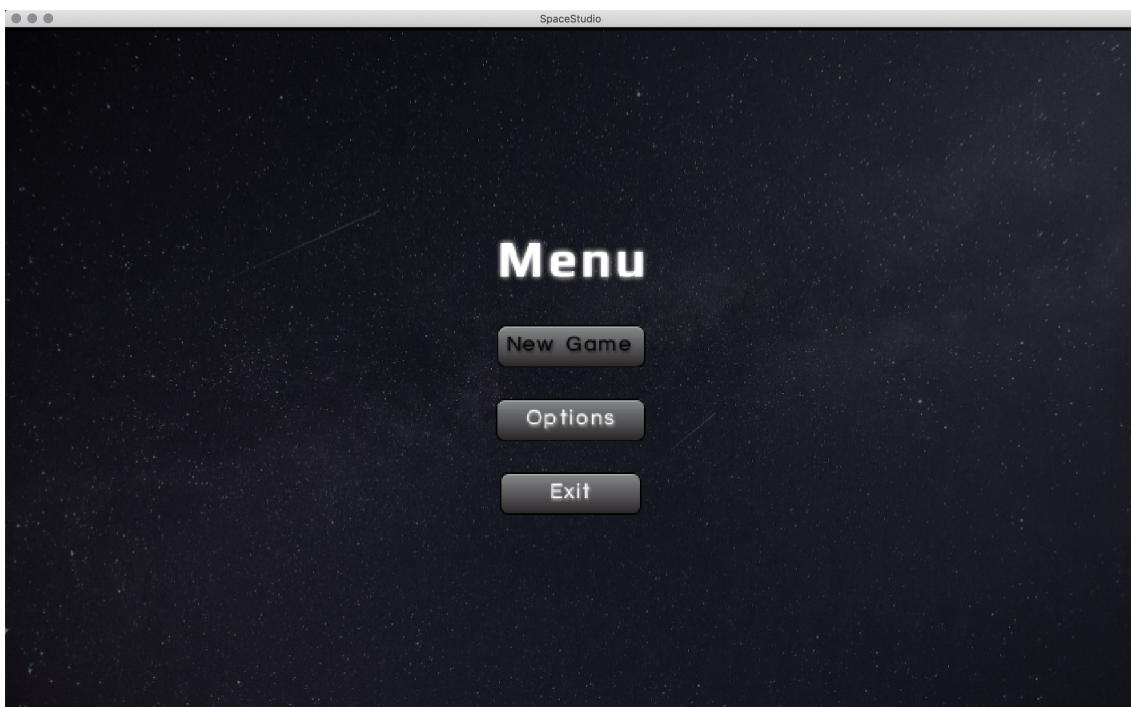


Figure 6: Menu Spiel

4 Game options

Im zweiten Menübildschirm können Sie die Optionen sehen, die der Benutzer spielen muss.

- Single Player: Mit dieser Option kann der Benutzer individuell im Universum spielen.
- Multiplayer: Diese Option ermöglicht es dem Benutzer, mit einem anderen Spieler im Universum zu spielen und gegeneinander zu kämpfen.
- Back to Menu: Diese Option ermöglicht es Ihnen, zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

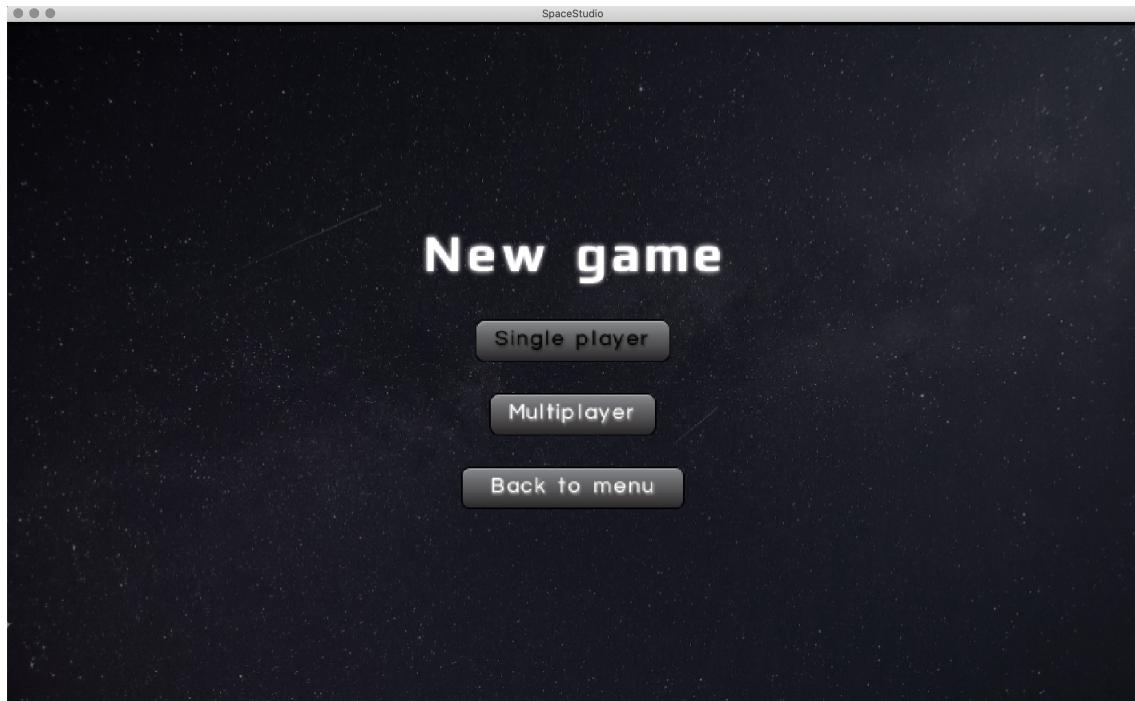


Figure 7: Optionen zur Spielen

5 Testfall Single Player

Auf diesem Bildschirm wurde jede Schaltfläche getestet, beginnend mit der Taste Single Player.



Figure 8: Select Ship screen

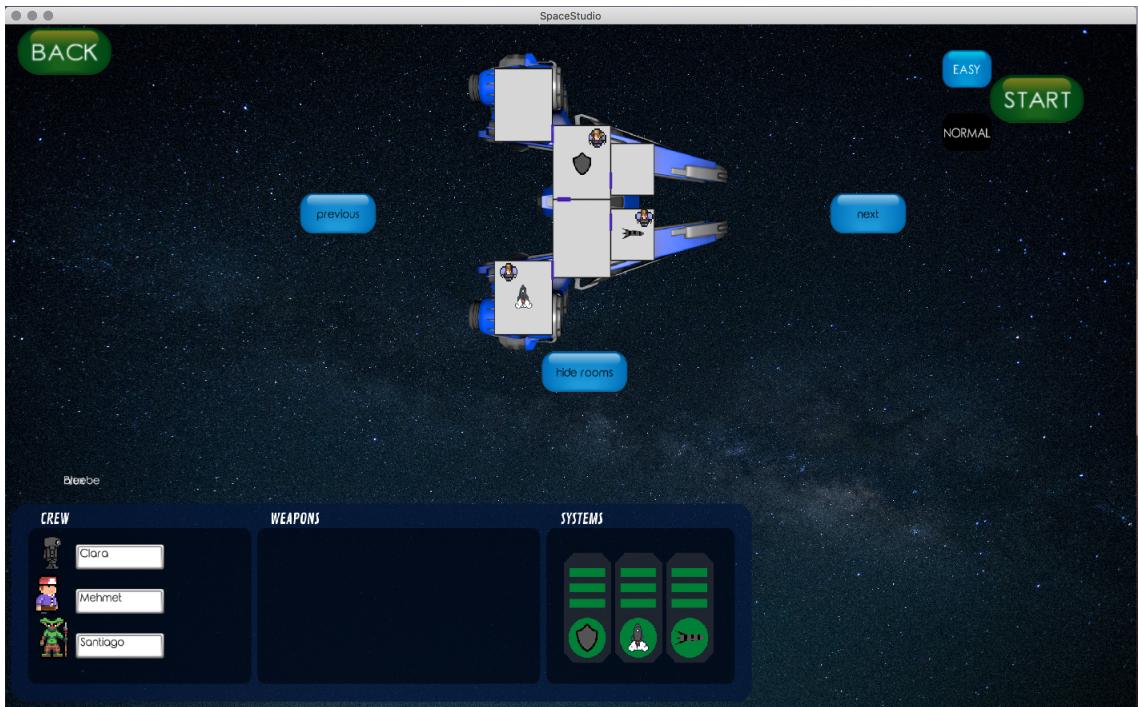


Figure 9: rooms of the ship

5.1 rooms test

Mit dieser Taste wurde getestet, ob die Abschnitte des Bootes sichtbar sind.
Wenn Sie erneut drücken, verschwinden die Abschnitte



Figure 10: possible other ships

5.2 andere Ships

Mit der nächsten Schaltfläche kann der Benutzer die möglichen Schiffe für das Spiel sehen



Figure 11: easy and normal mode

5.3 Universe Schwierigkeit

Diese Testschaltfläche ermöglicht die Schaffung eines größeren Universums, in dem es mehr Planeten mit unterschiedlichen Eigenschaften gibt

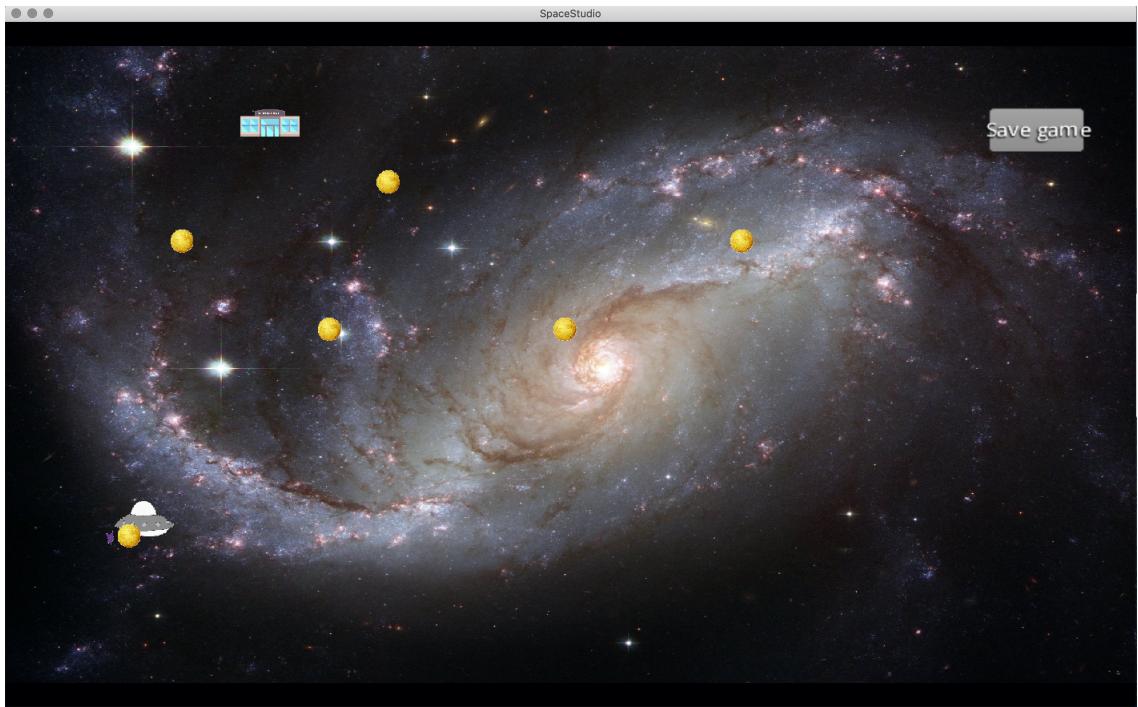


Figure 12: universe normal mode

Das Universum mit einer komplexeren Schwierigkeit wird korrekt erstellt.

Die Schaltfläche, die das Beenden des Universums erleichtert, wurde ebenfalls getestet.

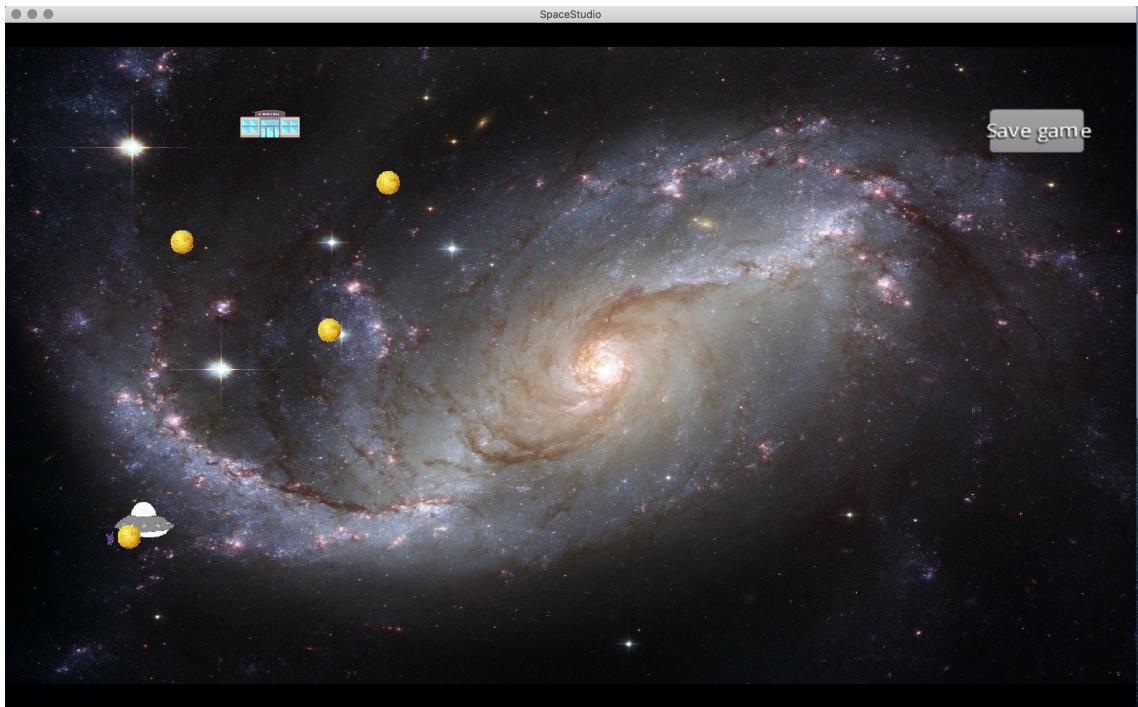


Figure 13: universe in ease mode

5.4 Map

Hier wurden jeder Planet und jede Station getestet, die Schaltflächen sind und den Zugang zum Geeignise-Bildschirm ermöglichen.

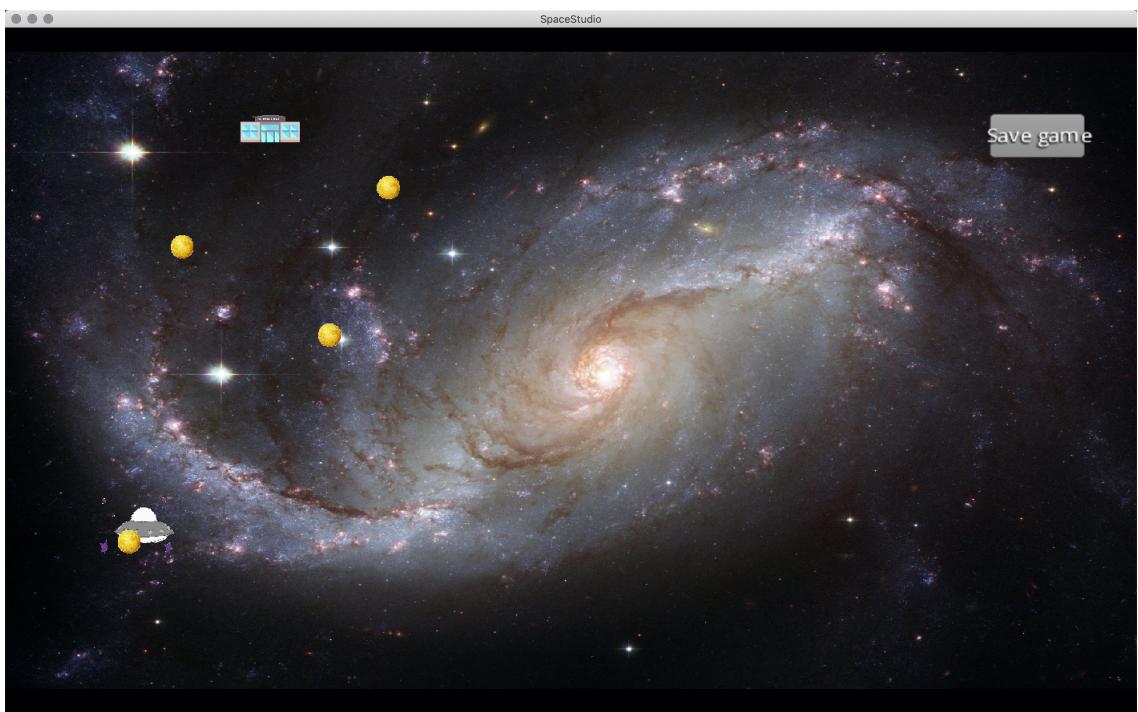


Figure 14: Game Map

6 Geeingnissen

Nach dem Drücken eines Planeten wird ein PopUp-Menü angezeigt und die Sprungfunktion getestet. Nach Auswahl der Sprungfunktion sieht der Benutzer auf dem Bildschirm eine Fahrzeit von 4 Sekunden. button flee test,

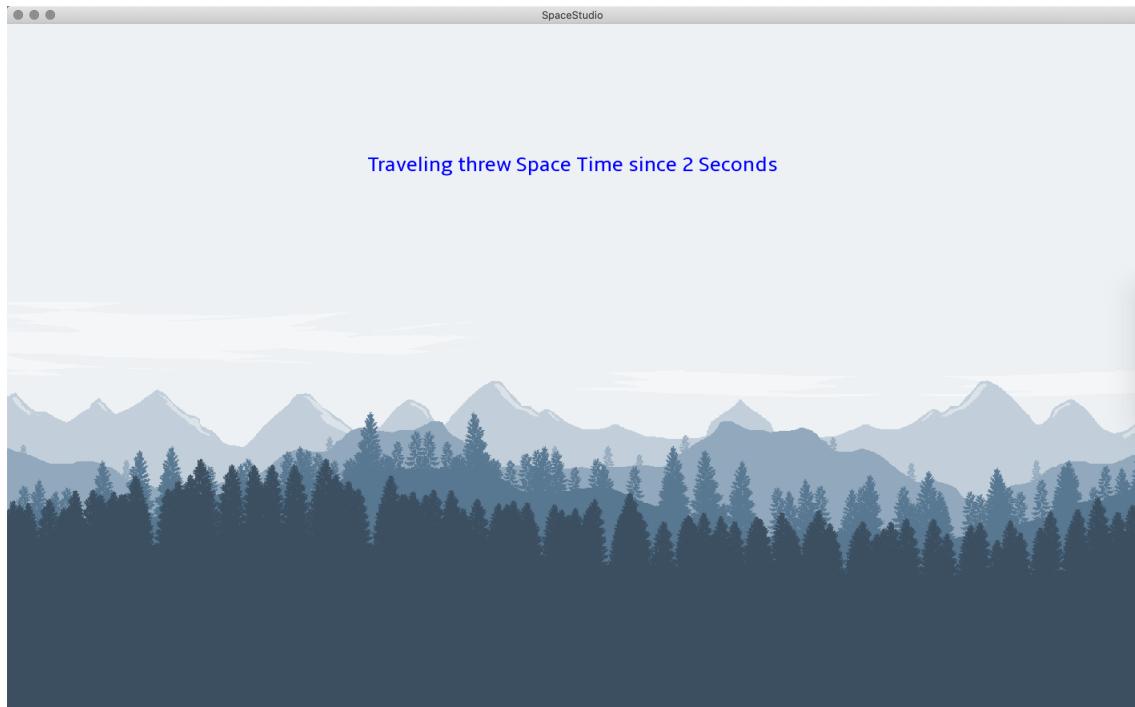


Figure 15: Traveling Screen

dann man kann wieder an der Map Jump Springen.

6.1 flee

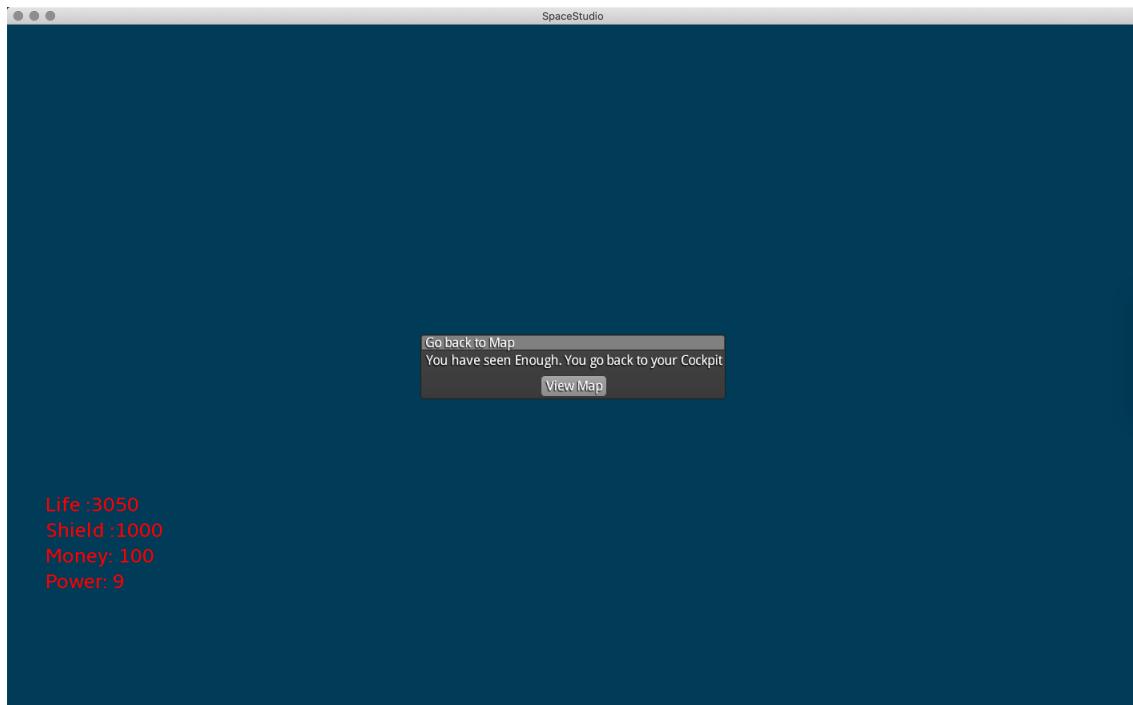


Figure 16: Traveling Screen

Es wurde getestet, dass nach dem Reisebildschirm der erste Teil der Ereignisse angezeigt wird.

Dieser Bildschirm war für die Einführung des Benutzers in die Ereignisse

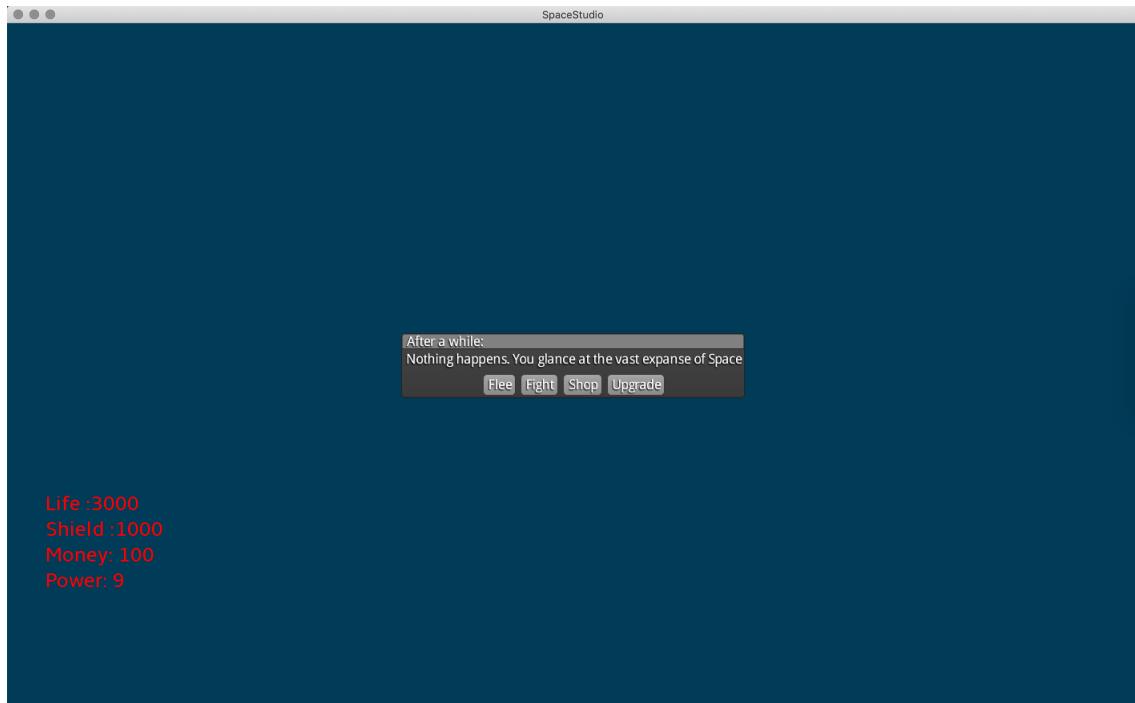


Figure 17: First Ereignisse

gedacht.

Andere Arten von Ereignissen wurden getestet, insgesamt gibt es fünf verschiedene Arten von Ereignissen pro Universum. Sobald Sie den Einkauf-

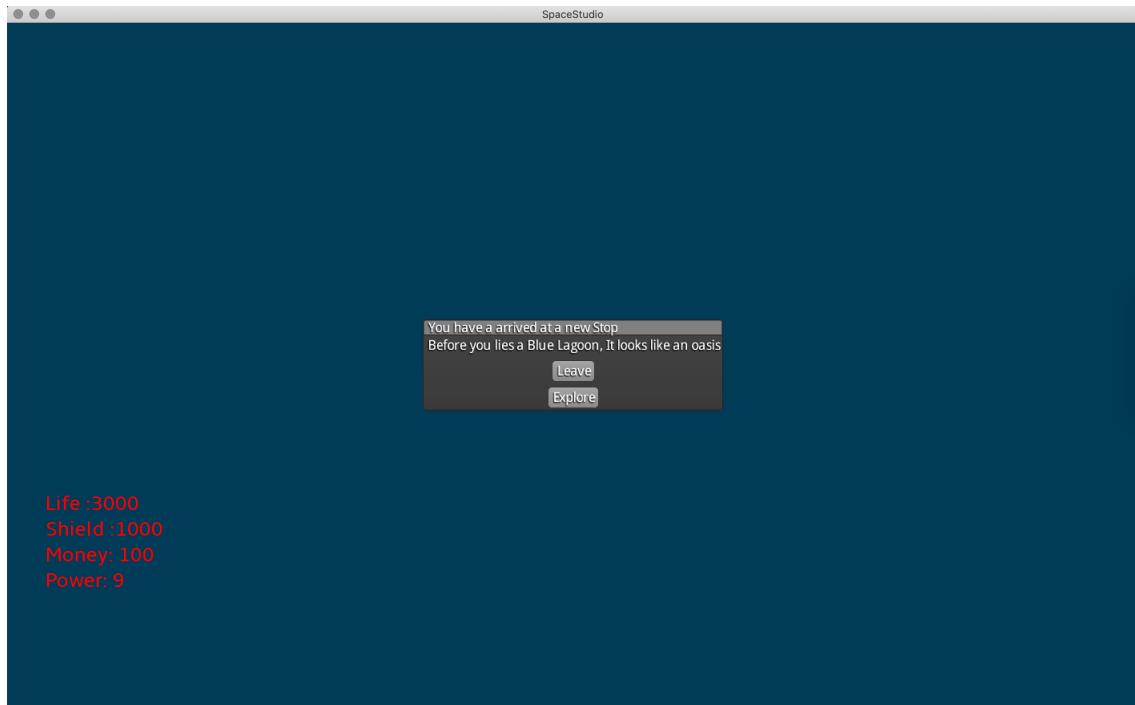


Figure 18: andere Typ von Ereignisse

steil des Spiels betreten, können Sie die in diesem Teil verfügbaren Dinge kaufen.

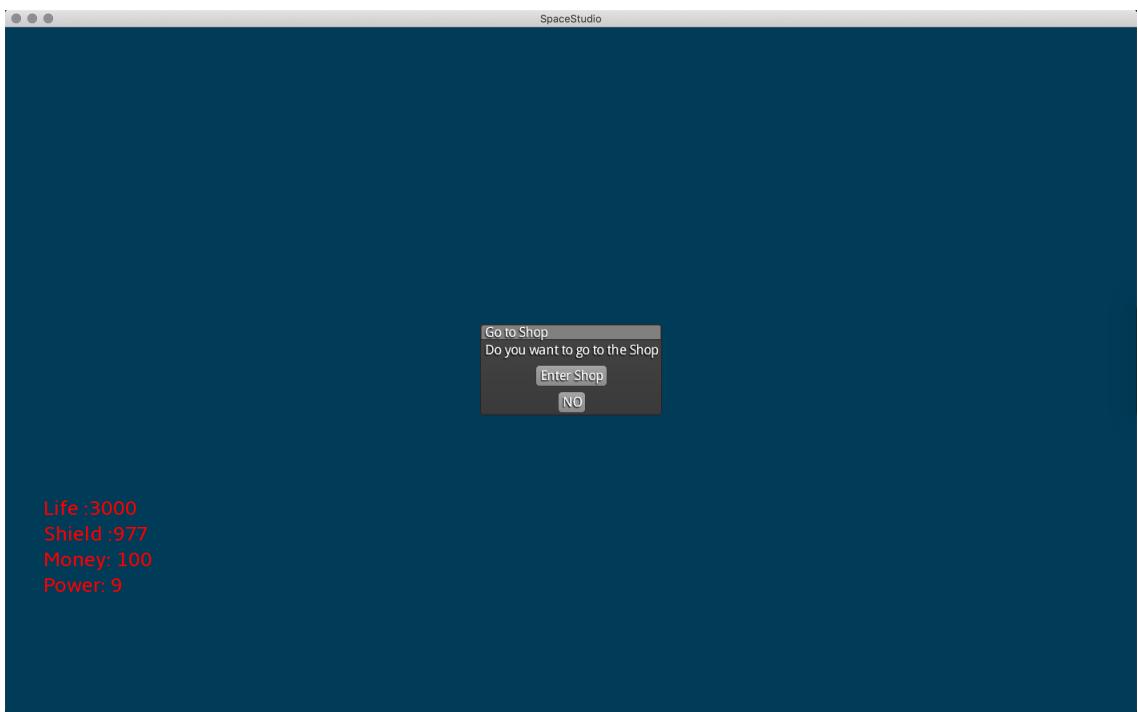


Figure 19: jump to shop planet

7 Shop Screen

Wenn der Benutzer den Shop-Bildschirm betritt, kann er die zu kaufenden Knopf und die verfügbaren Ressourcen sehen.

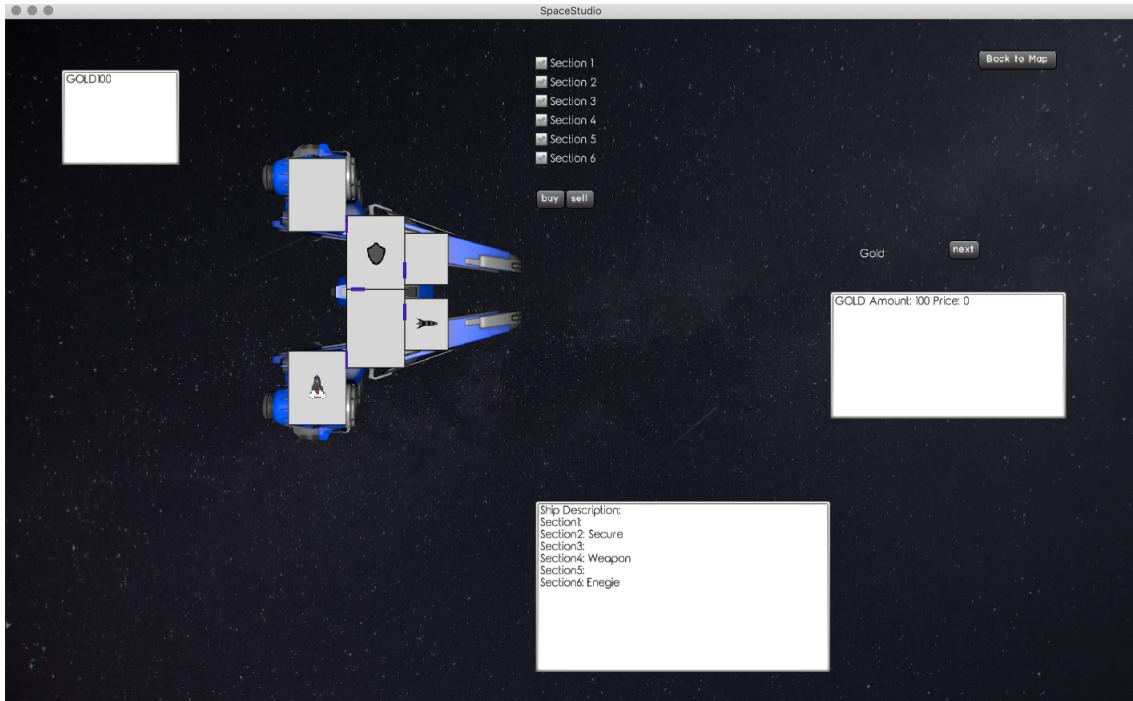


Figure 20: shop Screen

7.1 kaufen

Als nächstes wurde der Kauf jedes Objekts sowie das Ergebnis des verbleibenden Geldes des Spielers getestet.

7.1.1 gold kaufen

Dies ist das Ergebnis nach dem Kauf von Gold, was sich direkt auf das Geld des Benutzers auswirkt.

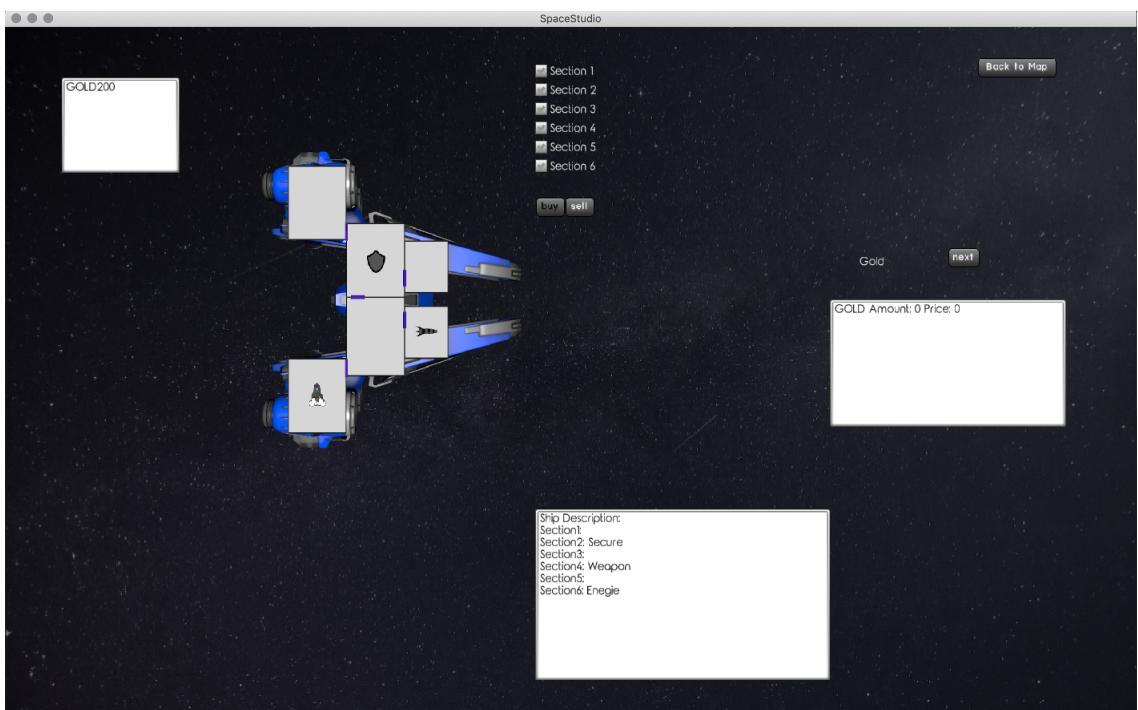


Figure 21: andere Typ von Ereignisse

7.1.2 energie kaufen

Dies ist das Ergebnis nach dem Kauf von Energie. Dieser Kauf wirkt sich auf das Boot aus und es ist nur möglich, die Reduzierung von Gold auf dem Boot zu sehen.

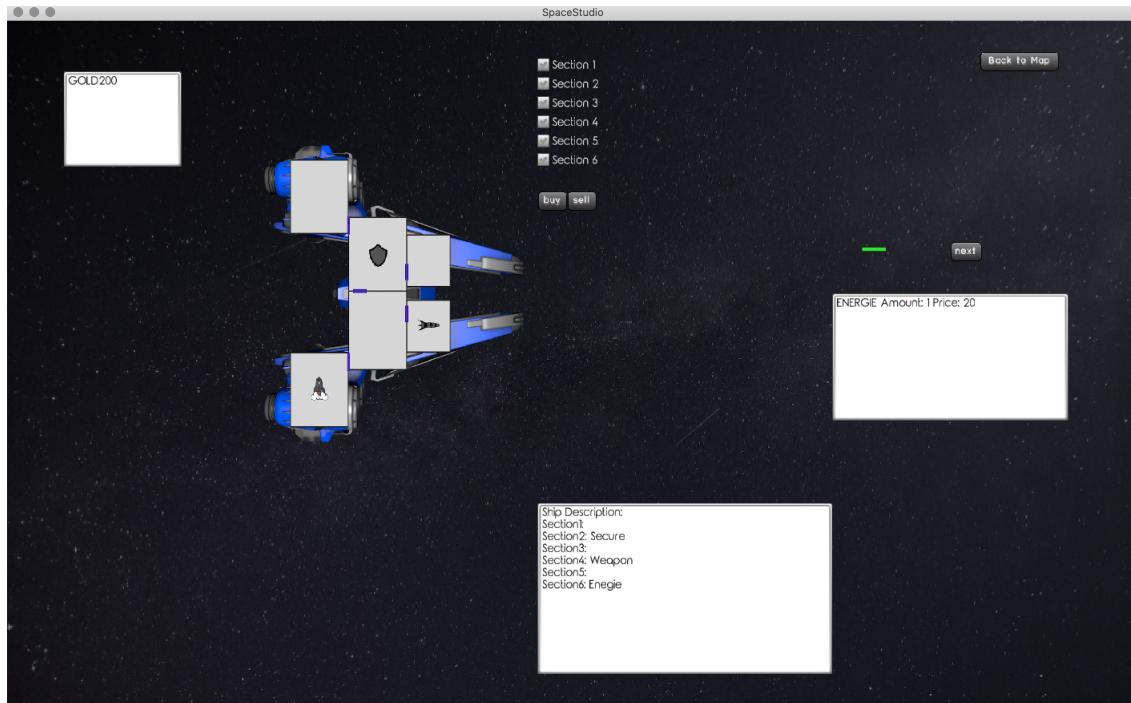


Figure 22: andere Typ von Ereignisse

7.1.3 Weapon kaufen

Der Kauf von Waffen wurde getestet, diese Aktion verringert das Gold des Spielers.

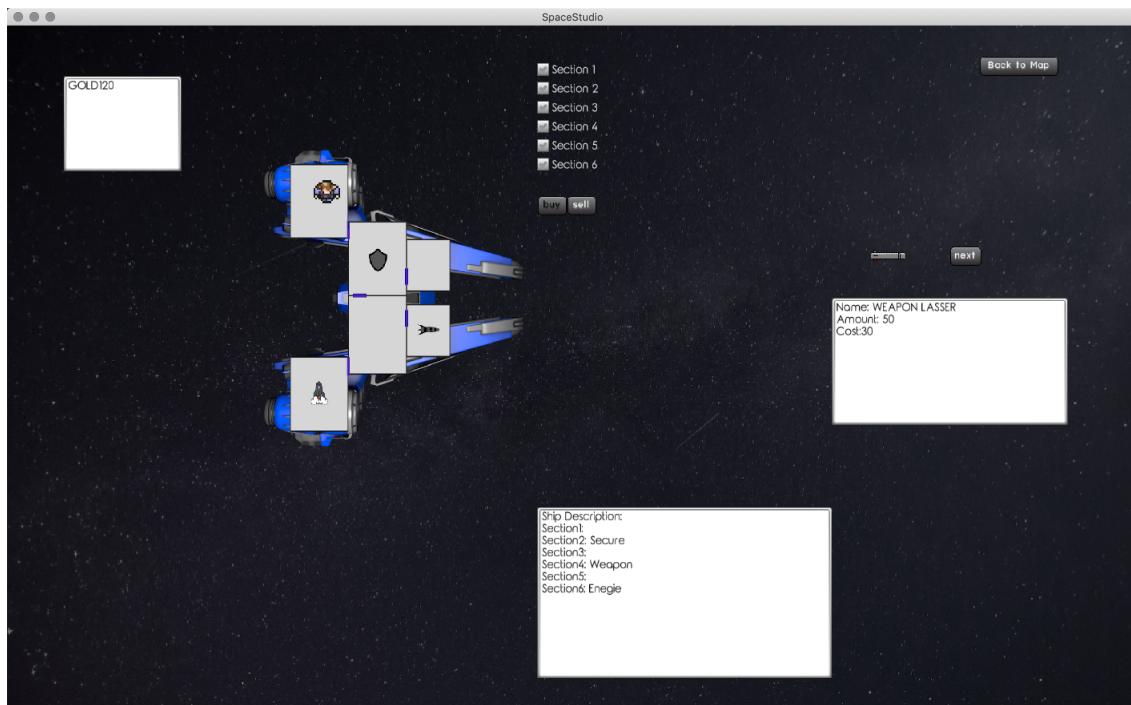


Figure 23: andere Typ von Ereignisse

7.1.4 crewmember kaufen

Beim Kauf von Mitgliedern wurde getestet, dass zuerst ein Abschnitt ausgewählt werden muss, in dem dieses Mitglied positioniert werden muss. dann, wenn der Kauf getätigigt werden kann.

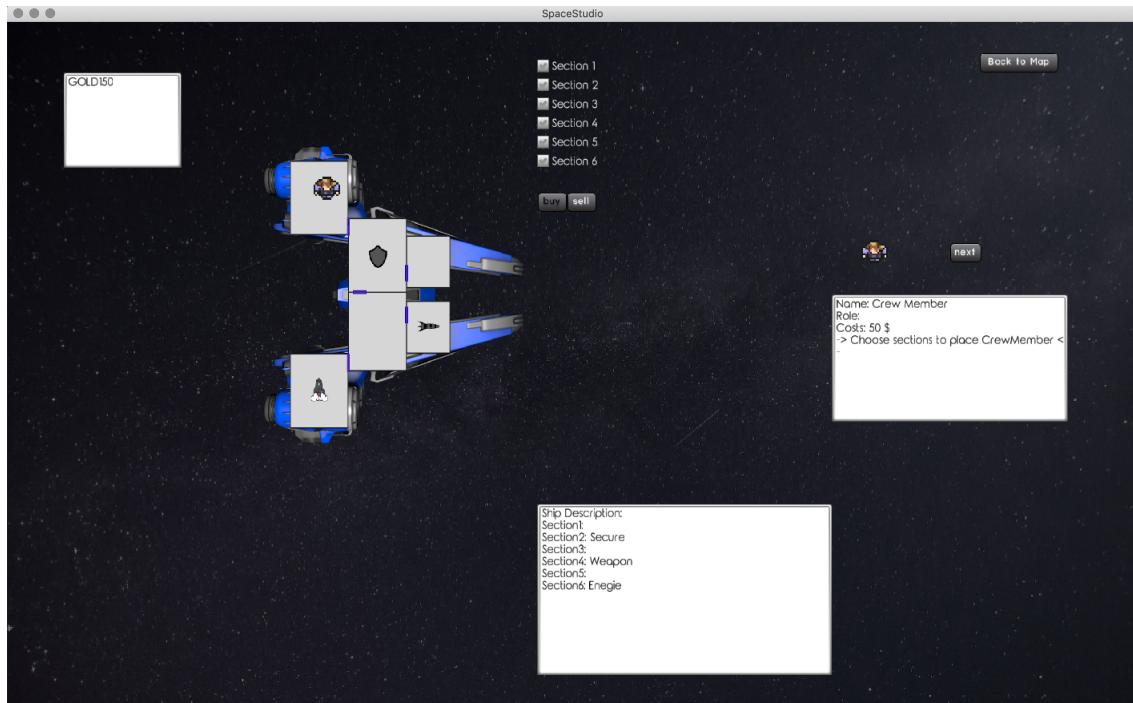


Figure 24: andere Typ von Ereignisse