

WS 14/15

SW2

OSM

Online Sport Management

Ein Programm zum Verwalten von
Sportkursen - Testfall

Alexander Pöhlmann
Lothar Mödl
Tim Pohrer
Burak Erol
HOCHSCHULE HOF

1. TESTFALL KURSDetails

Im Folgenden wird die „Kursdetailseite“ GUI getestet.

In der Menüleiste hat der Nutzer die Möglichkeit, zur Startseite zurückzukehren. Er kann unter dem Menüpunkt „Kurse“ den Belegplan der Halle erreichen und die eigenen Kurse, in die sich der Benutzer schon eingeschrieben hat, einsehen. Außerdem ist noch eine Suche nach Kursen und Nutzern verfügbar. Mit Klick auf den Benutzernamen oder das Profilbild kann der Nutzer auf die Einstellungen seines Profils zugreifen, sowie zur Bewertung der Kurse, an denen er teilgenommen hat, gelangen, als auch sich ausloggen.

Auf der Seite selbst hat der Nutzer die Möglichkeit, sich für den ausgewählten Kurs einzuschreiben, die Liste der Teilnehmer anzuschauen und seine Freunde einzuladen. Im unteren Bereich der Seite werden die Vorschläge angezeigt. Sobald eine Sportart angeklickt wird, werden alle angebotenen Kurse der Dozenten mit dieser Sportart aufgelistet. Die Reihenfolge der Auflistung ist abhängig von der Kursbewertung, d. h. die am besten bewerteten Kurse werden ganz oben angezeigt, die schlechter bewerteten weiter unten. Mit Betätigen der Schaltfläche „Weiter“ werden zudem die Vorschläge für die Defizite des Nutzers angezeigt (falls vorhanden).

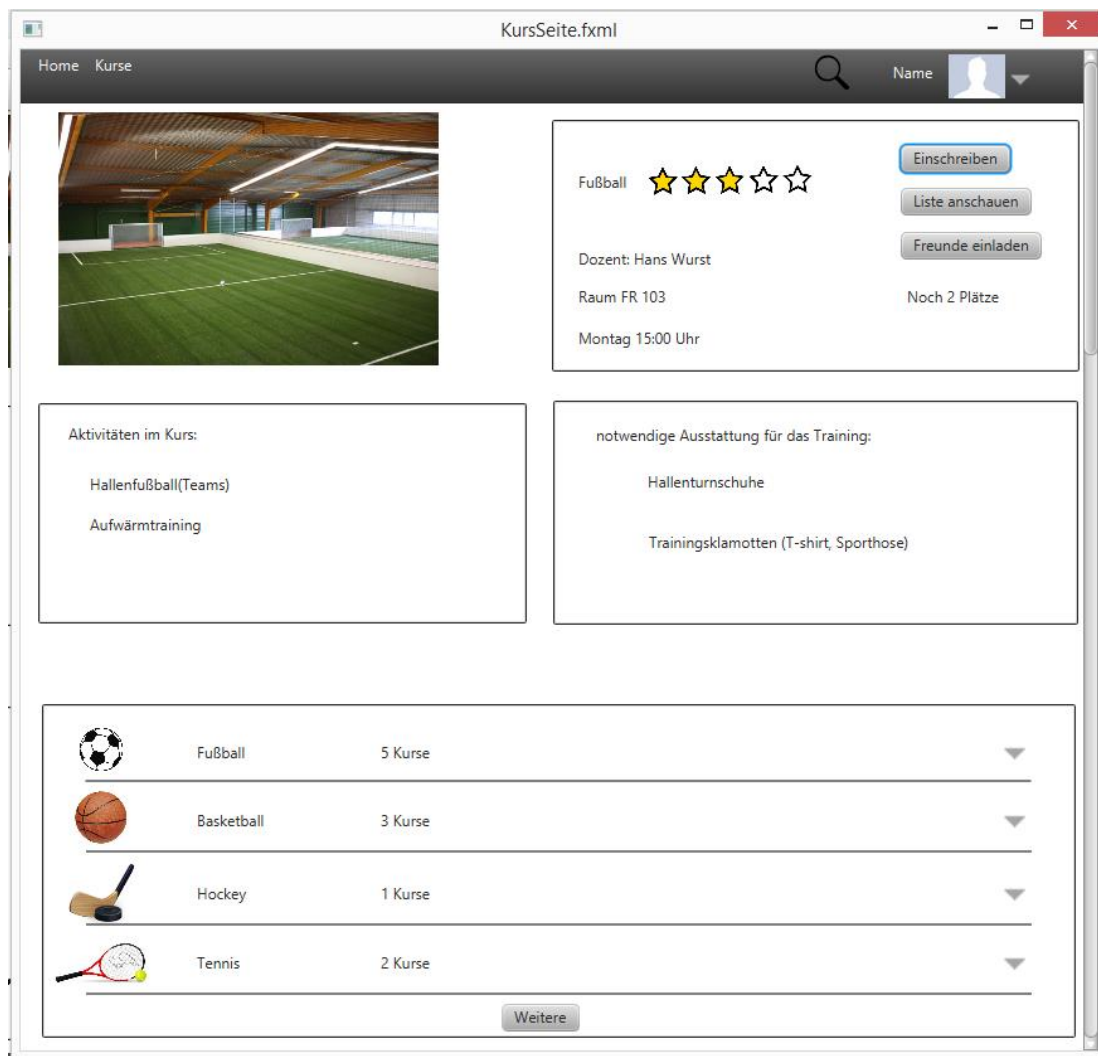


Abb. 1: Maske Kursdetailseite

1.1 TESTFALL „ALLGEMEINE FUNKTIONEN“

Bei allen Menüpunkten, bei denen eine neue Seite aufgerufen wird (Home, Belegplan, Meine Kurse, Einstellungen, Bewertung, Logout), kann es passieren, dass der Server abstürzt. Dann wird eine browserspezifische Fehlermeldung ausgegeben. Stürzt ein Modul des Servers ab, so wird der Serverfehler „404“ ausgegeben.

1.2 TESTFALL „EINSCHREIBEN“

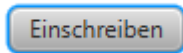


Abb. 2: Einschreiben-Button

Sind keine freien Plätze im Kurs verfügbar, so ist die Schaltfläche gesperrt und der Nutzer kann die Schaltfläche nicht betätigen. Sobald der Nutzer sich erfolgreich eingeschrieben hat, wird der Zähler für die Teilnehmer dekrementiert und die Schaltfläche zum „Einschreiben“ ändert sich zu „Abmelden“.

1.3 TESTFALL „LISTE ANSCHAUEN“

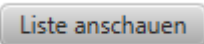


Abb. 3: "Liste anschauen"-Button

Betätigt der Nutzer diese Schaltfläche, so werden alle Teilnehmer in einem Pop-Up angezeigt, die in diesem Moment angemeldet sind. Die Liste der Teilnehmer ist nach deren Namen alphabetisch sortiert. Meldet sich, während das Pop-Up geöffnet ist, ein Nutzer an oder ab, so wird die Liste on-the-fly aktualisiert. Durch die Schaltfläche „Schließen“ wird das Pop-Up ausgeblendet.

1.4 TESTFALL „FREUNDE EINLADEN“

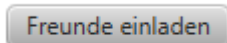


Abb. 4: "Freunde einladen"-Button

Mit Betätigen der Schaltfläche „Freunde einladen“ erscheint ebenfalls ein Pop-Up, in dem der Nutzer die E-Mail-Adresse der einzuladenden Person eintragen kann, und durch Betätigen der Schaltfläche „Einladung senden“ wird diese Einladung verschickt. Die E-Mail-Adresse wird nur auf die Endung „@hof-university.de“ geprüft. Wenn der Nutzer zum Beispiel folgende Eingabe tätigt: „peter.stoehr@hof-

university.de“, wird die E-Mail-Adresse akzeptiert und an den Server geschickt. Bei folgender Eingabe beispielsweise wird vom „clientCtrl“ eine Fehlermeldung ausgegeben, da die Endung nicht übereinstimmt: „peter.stoehr@t-online.de“. Ebenfalls wird eine Fehlermeldung ausgegeben, diesmal jedoch vom „eMailCtrl“, wenn der Nutzer zum Beispiel folgende Eingaben tätigt: „stoehr.peter@hof-university.de“ (diese Adresse ist im System nicht vorhanden) oder „juergen.heyman@hof-university.de“ (da dieser Nutzer auf einer Liste der Personen steht, die keine Einladungen erhalten möchte).

1.5 TESTFALL „WEITERE“

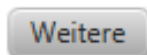


Abb. 5: "Weitere"-Button

Wird die Schaltfläche „Weitere“ betätigt, erweitert sich die Liste der Vorschläge nach unten, und die Defizite des Nutzers werden angezeigt. Diese Defizite werden visuell kenntlich gemacht. Hat der Nutzer keine Defizite, so werden zwei weitere Sportarten vorgeschlagen.

1.6 TESTFALL „SUCHE“



Abb. 6: Suche

Da der allgemein gültige Zeichensatz (UTF-8) verwendet wird, können jegliche über die Tastatur erzeugbare Zeichen eingegeben werden (zum Beispiel auch: „!“`\$`%&/()=?). Es kann vorkommen, dass keine Suchergebnisse gefunden werden, wenn der gesuchte Inhalt im System nicht vorhanden ist.