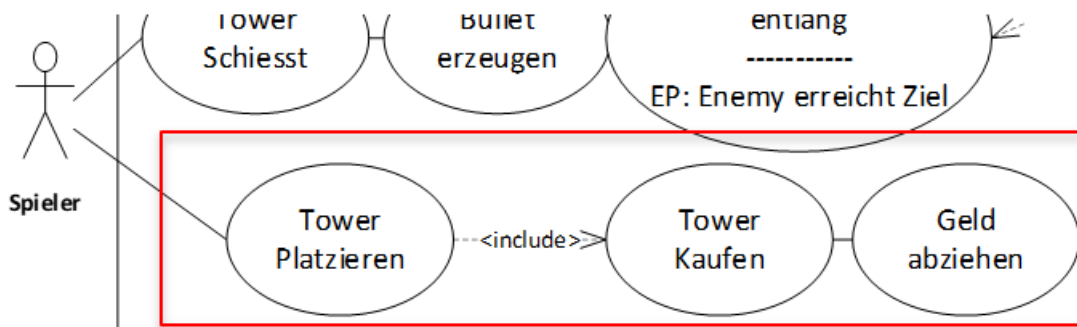
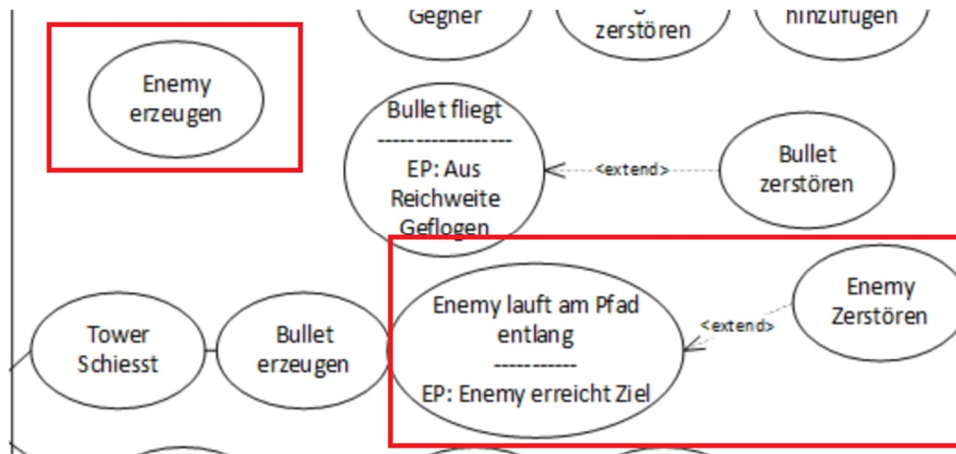


Projektname	Tower Defense
Version (getestetes Programm)	
Projekt-Code (Dateien)	
Fachlicher Ansprechpartner (Namen der Lehrperson)	
Autor des Testprotokolls	
Testdatum	
Name Tester	



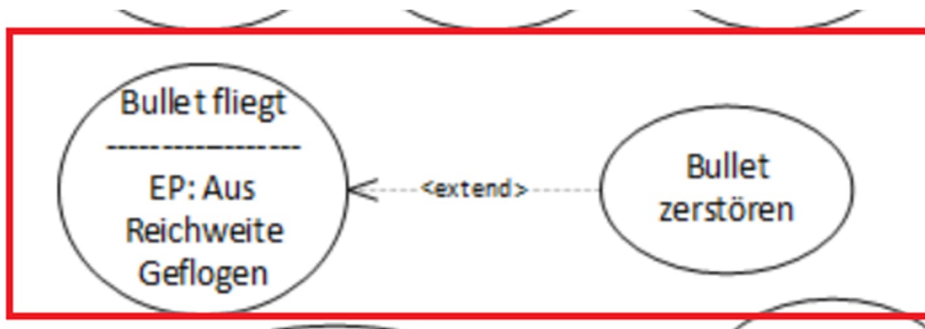
Use-Case		Testfall			
UC „Tower Kaufen“:		Test-Case “Tower Kaufen“: Der Tower wird gekauft nach dem er platziert wurden. Danach wird das Geld abgezogen.			
Akteure: Spieler Precondition: Spieler platziert Tower. Ereignis: Tower wird platziert und Geld wird abgezogen.		Trace 01: Keine Fehlerbehandlung oder Ausnahmesituation.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Buy Botton wird geklickt.	TempTower wird erstellt wenn genügend Geld vorhanden.	Nach dem Klicken auf dem Buybutton folgt ein Tower der Maus.		
2	Der TempTower wird bewegt.	TempTower setzt seine Position gleich der Maus.	Tower folgt der Maus.		
3	Der TempTower wird platziert.	TempTower wird angeklickt und somit platziert er einen Tower Falls die Maus nicht über dem Pfad ist.	Nach dem Klicken wird fangt der Tower an zu schiessen.		
4	Das Geld wird abgezogen.	Das Geld wird abgezogen und der TempTower gelöscht. Die Geldanzeige wird angepasst.	Die Geldanzeige wird reduziert.		
Postcondition: Tower schiesst.		Postcondition:			

Use-Case		Testfall			
UC „Tower Kaufen“:		Test-Case “Tower Kaufen“:			
Akteure: Spieler Precondition: Spieler platziert Tower. Ereignis: Butten wird gedrückt aber nichts passiert		Trace 02: Der Spieler hat nicht genügend Geld.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Buy Botton wird geklickt.	Spieler hat nicht genügend Geld deshalb wird kein TempTower erstellt.	Sieht Fehlermeldung das nicht genügen Geld vorhanden ist.		
Postcondition: Fehlermeldung wird entfernt.		Postcondition:			

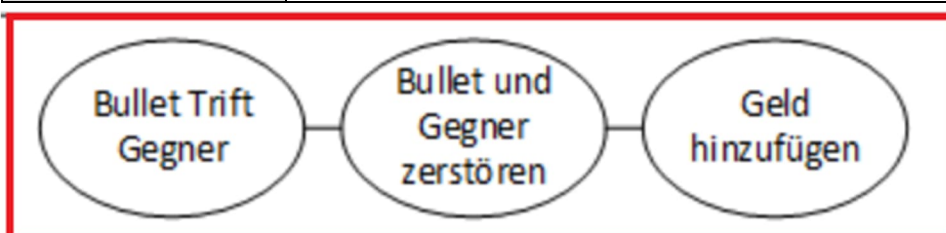


Use-Case		Testfall			
UC „Enemy läuft am Pfad entlang“:		Test-Case “Enemy läuft am Pfad entlang “:			
Akteure: Enemy Precondition: Ereignis: Ein Gegner läuft dem Pfad entlang		Trace 01: Keine Fehlerbehandlung oder Ausnahmesituation.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Gegner wird erstellt	Ein Gegner wird erzeugt nach den entsprechenden Timer.	Ein Gegner taucht auf.		
2	Gegner läuft dem Pfad entlang	Gegner bewegt sich am Pfad entlang und dreht sich, wenn er nicht mehr auf dem Pfad ist.	Der Gegner folgt dem Pfad.		
3	Gegner erreicht das Ziel	Der Gegner zieht leben ab und zerstört sich danach.	Der Gegner verschwindet.		

Postcondition: Getestet ob Leben noch über 0 sind.	Postcondition: Getestet ob Leben noch über 0 sind.
--	---



Use-Case		Testfall			
UC „Bullet fliegt“:		Test-Case “Bullet fliegt“:			
Akteure: Bullet Precondition: Tower schiesst Ereignis: Bullet fliegt und zerstört sich nach dem sie ausser Reichweite ist.		Trace 01: Keine Fehlerbehandlung oder Ausnahmesituation.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Bullet fliegt in die geschossene Richtung.	Bullet bewegt sich in die entsprechende Richtung.	Bullet fliegt.		
2	Bullet überwindet die Range des Towers und zerstört sich selber.	Bullet schaut, ob sie schon ausser Reichweite geflogen ist.	Bullet fliegt und verschwindet.		
Postcondition:		Postcondition:			



Use-Case		Testfall			
UC „Bullet fliegt “:		Test-Case “Bullet fliegt “:			
Akteure: Bullet Precondition: Tower schiesst Ereignis: Bullet fliegt und zerstört sich und Gegner.		Trace 01: Keine Fehlerbehandlung oder Ausnahmesituation.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Bullet fliegt in die geschossene Richtung.	Bullet bewegt sich in die entsprechende Richtung.	Bullet fliegt.		

2	Die Bullet trifft ein Gegner.	Die Bullet zerstört sich selbst und Gegner. Es wird Geld hinzugefügt.	Die Bullet verschwindet nach dem der Gegner auch es wird Geld hinzugefügt.		
Postcondition:		Postcondition:			

Use-Case		Testfall			
UC „Bullet fliegt “:		Test-Case “Bullet fliegt “:			
Akteure: Bullet Precondition: Tower schießt Ereignis: Bullet fliegt und zerstört sich und Gegner.		Trace 01: Gegner hat noch zu viel Leben.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Bullet fliegt in die geschossene Richtung.	Bullet bewegt sich in die entsprechende Richtung.	Bullet fliegt.		
2	Bullet überwindet die Range des Towers und zerstört sich selbst.	Bullet schaut, zieht am Gegner Leben ab Gegner hat noch Leben.	Bullet fliegt und verschwindet.		
Postcondition:		Postcondition:			