Testdrehbuch und Protokoll

**Team: Team 1**

Mitglied 1: (Michael Hauser ,01267565)

Mitglied 2: (Angela Todhri, 11815296)

Mitglied 3: (Ismail Üner, 11721981)

Mitglied 4: (Flaminia Anselmi, 11934695)

Mitglied 5: (Sebastian Hepp, 01015083)

Mitglied 6: (Maximilian Heine, 01317323)

**Proseminargruppe: Gruppe 6**

**Datum: 11.05.2021**

**Hinweis:** Dieses Dokument versteht sich als Guideline und dient der Strukturierung des Testdrehbuchs und zugehörigen Testprotokolls. Dieses Dokument definiert die Testdurchführung für die Integrationstests (und ist ein Vorschlag für die Abnahmetests). Zielgruppe sind die Verantwortlichen für die Durchführung der Integrationstest. Dieses Dokument kann durch Ergänzung der Kapitel 3 und 4 auch als Testprotokoll verwendet werden.

Änderungshistorie

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Datum** | **Status** | **Autor** | **Änderung** | **Abnahme durch (Name)** | **Abnahmedatum** |
| 0.1 | 14.4.2020 | In Arbeit | Michael Breu | Initiale Beispiele | - | - |
|  |  |  |  |  |  |  |

Inhaltsverzeichnis

[1. Testvorbereitung 4](#_Toc38789019)

[1.1. Testdaten 4](#_Toc38789020)

[1.2. Testeingangskriterien 4](#_Toc38789021)

[2. Testprotokoll 4](#_Toc38789022)

[3. Testfälle 5](#_Toc38789023)

[3.1. Testfälle Login 5](#_Toc38789024)

[3.2. Testfälle weitere Use Cases 7](#_Toc38789025)

[3.3. Weitere nichtfunktionale Testfälle 7](#_Toc38789026)

[4. Anhang 7](#_Toc38789027)

[4.1. Glossar 7](#_Toc38789028)

[4.2. Referenzierte Dokument 7](#_Toc38789029)

* 1. Available Games

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.1 zu Use-Case Available Games(#10)** | |
| Use Case: | **Aktuelle und vergangene Spiele einsehen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Available Games“ Seite in der Weboberfläche auf. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht eine Aufstellung aller bisher erstellter Spiele. |
| beobachtete Abweichung | - |

|  |
| --- |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.2 zu Use-Case Available Games(#10)** | |
| Use Case: | **Spiel erstellen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) befindet sich im Bereich „Available Games“. |
| Aktion | 1. Der Nutzer klickt auf „Create new Game“. 2. Ein überlagerndes Fenster erscheint. 3. Der Nutzer gibt den Spielenamen und die für einen Sieg benötigte Gesamtpunktzahl ein und wählt ein *Topic* und die Anzahl der Teams und der Spieler pro Team aus. 4. i. Der Nutzer klickt auf „Save“    1. Ist kein Name eingeben, erscheint eine Fehlermeldung    2. Ist eine Gewinnpunktzahl von weniger als 12 eingegeben, erscheint eine Fehlermeldung.    3. Ist ein *Topic* mit weniger als 10 Begriffen ausgewählt, erscheint eine Fehlermeldung.   ii. Der Nutzer klickt auf „Abort“   1. Das überlagernde Fenster wird ausgeblendet. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Bei erfolgreichem „Save“ erscheint das erstellte Spiel unten in der Aufstellung, bei „Abort“ erscheint die Aufstellung unverändert. |
| beobachtete Abweichung | - |

|  |
| --- |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.3 zu Use-Case Available Games(#10)** | |
| Use Case: | **Teams in einem Spiel einsehen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) befindet sich im Bereich „Available Games“. Es befinden sich Spiele in der Aufstellung. |
| Aktion | 1. Der Nutzer klickt in der Zeile des entsprechenden Spiels auf den *Teams* Button. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Die Ansicht wechselt zur Aufstellung aller angelegten Teams des Spieles. |
| beobachtete Abweichung | - |

|  |
| --- |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.4 zu Use-Case Available Games(#10)** | |
| Use Case: | **Teams in einem Spiel anlegen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) befindet sich im Bereich „Available Games“ in der Team-Ansicht. |
| Aktion | 1. Der Nutzer klickt auf „Create new Team“.    1. Sind bereits alle Teams, die ein Spiele haben kann, erstellt worden, erscheint eine Meldung und die Aktion bricht ab. 2. Ein überlagerndes Fenster erscheint 3. Der Nutzer gibt den Namen des Teams ein 4. i. Der Nutzer klickt auf „Save“    1. Ist kein Name eingegeben, erscheint eine Fehlermeldung.   ii. Der Nutzer klickt auf „Abort“ |
| erwarteter Ergebniszustand: | Bei erfolgreichem „Save“ erscheint das erstellte Team in der Aufstellung, bei „Abort“ erscheint die Aufstellung unverändert. |
| beobachtete Abweichung | - |

|  |
| --- |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.5 zu Use-Case Available Games(#10)** | |
| Use Case: | **Teams in einem Spiel entfernen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) befindet sich im Bereich „Available Games“ in der Team-Ansicht. Es befindet sich mindestens ein Team in der Aufstellung. |
| Aktion | 1. Der Nutzer klickt in der Zeile des entsprechenden Spiels auf den *Delete* Button. |
| erwarteter Ergebniszustand: | das entfernte Team verschwindet aus der Aufstellung. |
| beobachtete Abweichung | - |

|  |
| --- |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.6 zu Use-Case Available Games(#10)** | |
| Use Case: | **Spieler in einem Spiel einsehen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) befindet sich im Bereich „Available Games“ in der Team-Ansicht. Es befindet sich mindestens ein Team in der Aufstellung. |
| Aktion | 1. Der Nutzer klickt in der Zeile des entsprechenden Spiels auf den *Player* Button. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Bei erfolgreichem „Save“ erscheint das erstellte Team in der Aufstellung, bei „Abort“ erscheint die Aufstellung unverändert. |
| beobachtete Abweichung | - |

|  |
| --- |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.7 zu Use-Case Available Games(#10)** | |
| Use Case: | **Spieler in einem Spiel anlegen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) befindet sich im Bereich „Available Games“ in der Spieler-Ansicht. |
| Aktion | 1. Der Nutzer klickt auf „Add Player“.    1. Ist das Team bereits voll mit Spielern besetzt, erscheint eine Meldung und die Aktion bricht ab. 2. Ein überlagerndes Fenster erscheint 3. Der Nutzer wählt einen Nutzer aus der Liste aus.   Nur Nutzer, die denselben Raspberry als der Spieleersteller in ihrem Profil hinterlegt haben und noch keinem Team zugeordnet sind, werden angezeigt.   1. i. Der Nutzer klickt auf „Save“   ii. Der Nutzer klickt auf „Abort“ |
| erwarteter Ergebniszustand: | Bei „Save“ erscheint der gewählte Spieler in der Aufstellung, bei „Abort“ erscheint die Aufstellung unverändert. |
| beobachtete Abweichung | - |

|  |
| --- |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.8 zu Use-Case Available Games(#10)** | |
| Use Case: | **Spieler aus Team entfernen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) befindet sich im Bereich „Available Games“ in der Spieler-Ansicht. Es befindet sich mindestens ein Spieler in der Aufstellung. |
| Aktion | 1. Der Nutzer klickt in der Zeile des entsprechenden Spielers auf den *Delete* Button. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der entfernte Spieler verschwindet aus der Aufstellung. |
| beobachtete Abweichung | - |

|  |
| --- |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.9 zu Use-Case Available Games(#10)** | |
| Use Case: | **Spiel starten** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) befindet sich im Bereich „Available Games“ in der Spiele-Ansicht. |
| Aktion | 1. Der Nutzer klickt in der Zeile des entsprechenden Spieles auf den *Start* Button.    1. Wurde das Spiel bereits gestartet, erscheint eine Fehlermeldung und die Aktion bricht ab.    2. Sind alle Teams angelegt und voll besetzt, der Spieleersteller aber in keinem Team vorhanden, erscheint eine Fehlermeldung und die Aktion bricht ab. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer wird zur Ansicht der Teamspieler-Auswahl-Phase weitergeleitet. |
| beobachtete Abweichung | - |

|  |
| --- |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar |

## Spielstart: Teamspieler-Auswahl-Phase

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 11.9 zu Use-Case Available Games(#10)** | |
| Use Case: | **Teamspieler-Auswahl-Phase** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist angemeldet. |
| Aktion | 1. Der Nutzer klickt auf „Join Game“ in der Seitenleiste.    1. Ist dem Spieler kein aktives (vom Spielersteller gestartetes) Spiel zugeordnet, erscheint eine Meldung und die Aktion bricht ab. 2. Der Nutzer wird in die Ansicht der Teamspieler-Auswahl-Phase weitergeleitet. 3. i. Ist das Team, dem der Nutzer zugewiesen wurde, bereits erstellt worden erscheint der Name des Teams.   ii. Ansonsten ist das Feld leer.   1. Der Nutzer kann den Namen des Teams eingeben bzw. ändern. 2. Der Nutzer sieht welche Spieler seines Spielerkreises (d.h. Spieler mit demselben Raspberry) in diesem Spiel bereits einem Team zugeordnet wurden. 3. Bei freien Plätzen im Team kann der Nutzer durch Anklicken noch nicht zugeordnete Spieler seinem Team hinzufügen. 4. Der Nutzer klickt auf „Join Game“.    1. Ist das Feld für den Teamnamen leer erscheint eine Fehlermeldung.    2. Wurden noch nicht alle freien Plätze im Team mit Spielern besetzt, erscheint eine Fehlermeldung. 5. Der Nutzer wartet bis alle anderen Teams ebenfalls erfolgreich durch „Join Game“ bestätigt haben. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer wird in den Gameroom weitergeleitet. |
| beobachtete Abweichung | - |

|  |
| --- |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar |

## Weitere nichtfunktionale Testfälle

*Führen Sie in diesem Abschnitt weitere Testfälle zur nachvollziehbaren und reproduzierbaren Überprüfung relevanter nichtfunktionaler Anforderungen an. Dies sind z.B.:*

* *Tests zu Antwortzeiten*
* *Konsistenz der Nutzeroberfläche*
* *Stabilitätstests*

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 12.1 Stabilitätstest zu Use-Case Available Games(#10)** | |
| Use Case: | **Spiele mit verschiedenen Kombinationen aus erstellter/nicht erstellter teams, besetzter/nicht besetzter Teamplätze** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) befindet sich im Bereich „Available Games“. |
| Aktion | 1. Spiel erstellen. 2. Kombinationen testen:    1. EinTeam erstellen, das andere nicht erstellen    2. Ein Team voll besetzen, ein anderes unbesetzt lassen oder nicht erstellen    3. Alle Teamplätze außer einem besetzen; aber den Spielersteller noch nirgends zuweisen. 3. Das Spiel starten |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer wird in den Gameroom weitergeleitet. |
| beobachtete Abweichung | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 12.2 Stabilitätstest zu Use-Case Spielstart: Teamspieler-Auswahl-Phase(#10)** | |
| Use Case: | **Kombinationen des Eintretens und Teamaufstellung Akzeptierens** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) hat ein Spiel gestartet und befindet sich in der Teamspieler-Auswahl-Ansicht. |
| Aktion | 1. Der Nutzer wählt für alle freien Teamplätze Spieler aus. 2. Der Nutzer klickt auf „Join Game“ 3. Die anderen Teams loggen sich ein 4. Die anderen wählen ihre Spieler aus und ´wählen „Join Game“ |
| erwarteter Ergebniszustand: | Alle Nutzer werden in den Gameroom weitergeleitet. |
| beobachtete Abweichung | - |