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: 13.05.2021**

**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](#_Toc71819742)

[1.1. Testdaten 4](#_Toc71819743)

[1.2. Testeingangskriterien 4](#_Toc71819744)

[2. Testprotokoll 4](#_Toc71819745)

[3. Testfälle 5](#_Toc71819746)

[3.1. Testfälle Login 5](#_Toc71819747)

[3.2. Testfall Logout 7](#_Toc71819748)

[3.3. Testfälle User create/edit/delete 8](#_Toc71819749)

[3.5. Testfall Topic create/delete 10](#_Toc71819750)

[3.6. Testfall Term create/delete zu dem jeweiligen Topic 12](#_Toc71819751)

[3.7. Testfall File-import (Topic + dazugehörige Terms) 13](#_Toc71819752)

[3.8. Testfälle Raspberry edit/invalidate API-Key/delete 13](#_Toc71819753)

[3.9. Testfälle Manager Hub 15](#_Toc71819754)

[3.10. Testfälle Lobby Player/Game\_Manager/Admin 16](#_Toc71819755)

[3.11. Testfälle Game Room/Game Play 17](#_Toc71819756)

[3.12. Testfälle Available Games 21](#_Toc71819757)

[3.13. Testfall Spielstart: Teamspieler-Auswahl-Phase 27](#_Toc71819758)

[3.14. Weitere nichtfunktionale Testfälle 28](#_Toc71819759)

[4. Anhang 29](#_Toc71819760)

[4.1. Glossar 29](#_Toc71819761)

[4.2. Referenzierte Dokument 29](#_Toc71819762)

# Testvorbereitung

## Testdaten

Zu Testbeginn sind folgende Nutzer eingerichtet:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nutzer / Password** | **Rolle** | **Bemerkung** |
| **admin / passwd** | Admin, Player | Administrator |
| **user1 / passwd** | Game\_Manager, Player | Spieleverwalter |
| **user2 / passwd** | Player | Spieler eines Teams |
| **user3 / passwd** | Player | Spieler eines Teams |
| **user4 / passwd** | Player | Spieler eines Teams |
| **user5 / passwd** | Player | Spieler eines Teams |
| **user6 / passwd** | Player | Spieler eines Teams |
| **user7 / passwd** | Player | Spieler eines Teams |
| **user8 / passwd** | Player | Spieler eines Teams |
| **elvis / passwd** | Admin, Player | Spieler eines Teams |
| **topPlayer / passwd** | Player | Spieler eines Teams |
| **mrNice / passwd** | Player | Spieler eines Teams |
| **dangerdan / passwd** | Player | Spieler eines Teams |
| **dangerdumm / passwd** | Player | Spieler eines Teams |
| **signupBot / passwd** | Admin | Dummy User welcher bei der Erstellung von neuen Usern verwendet wird |

Initialer Testdatenbestand:

* Nutzerdaten (siehe oben),
* Abgeschlossene Spiele für Statistiken
* Zugeordnete Devices (Raspberry Pi)

## Testeingangskriterien

Die Integrationstests können gestartet werden, wenn (z.B.)

1. Alle Entwicklertests erfolgreich abgeschlossen
2. Alle JUnit-Tests vollständig und erfolgreich ausgeführt wurden

# Testprotokoll

Testdatum: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (wann wurde getestet? ggf. Zeitraum)

Tester: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (wer hat getestet?)

Getestete Version: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (z.B. GIT Tag)

Testeingangskriterien erfüllt: ja/nein laut \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(Verweis auf Email der Entwickler, Maventestprotokoll, …)

Testumgebung: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(z.B. Anwendung lokal auf eigenem Rechner, Datenbank auf Server)

# Testfälle

Die hier beschriebenen Testfälle decken die in der Konzeptbeschreibung angeführten Use Cases vollumfänglich ab. Weitere Testfälle wurden zur Überprüfung allgemeiner funktionaler Anforderungen ergänzt. Abweichungen von den erwarteten Ergebniszustände wurden im Rahmen des durchgeführten Tests (vgl. Kapitel 2, Testprotokoll) dokumentiert und entsprechend der nachfolgenden Einstufungen klassifiziert.

* **OK:** Keine Abweichungen gefunden.
* **Kosmetische Abweichungen:** Kleinere Layout Probleme: z.B. Zeilenumbrüche im Text ungeschickt, Texte für Buttons zu lang, usw.
* **Mittlere Abweichungen:** Die Funktionalität ist grundsätzlich vorhanden, kann aber nur eingeschränkt benutzt werden, z.B. einige erwartete Einträge in einer Dropdownliste fehlen, Datenänderungen sind erst nach Schließen und wieder Öffnen eines Dialoges sichtbar, usw.
* **Große Abweichungen:** Die Funktionalität ist nicht benutzbar, z.B. Aktionsbuttons zeigen keine Reaktion, Daten werden nicht korrekt in die Datenbank geschrieben, usw.
* **System unbenutzbar:** Die Durchführung dieses Tests hinterlässt das System in einem unbenutzbaren Zustand, z.B. System stürzt ab. Datenbank wird inkonsistent, Daten werden (ungeplant) gelöscht.

## Testfälle Login

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 1.1 zu Use-Case Login (#1)** | |
| **Use Case:** | **Login** |
| **Ausgangszustand:** | Der Nutzer ist ausgeloggt. |
| **Aktion** | 1. Der Nutzer ruft die Login-Seite auf. 2. Die Login-Maske erscheint. 3. Der Nutzer gibt seinen Benutzernamen ein „user1“ und sein Passwort „passwd“ ein und klickt Login. |
| **erwarteter Ergebniszustand:** | Der Nutzer ist angemeldet.  Der Nutzer ist nun angemeldet und sieht die Welcome-Page. |
| **beobachtete Abweichung** | - |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar | |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 1.2 zu Use-Case Login (#1)** | |
| **Use Case:** | **Login [falsches Passwort]** |
| **Ausgangszustand:** | Der Nutzer ist ausgeloggt. |
| **Aktion** | 1. Der Nutzer ruft die Login-Seite auf. 2. Die Login-Maske erscheint. 3. Der Nutzer gibt seinen Benutzernamen ein „user1“ und sein Passwort „passwwdd“ ein und klickt Login.. |
| **erwarteter Ergebniszustand:** | Der Nutzer ist nicht angemeldet und verbleibt ausgeloggt.  Es erscheint die Fehlermeldung „Benutzername und Passwort stimmen nicht überein." |
| **beobachtete Abweichung** | - |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar | |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 1.3 zu Use-Case Login (#1)** | |
| Use Case: | **Login [User disabled]** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist ausgeloggt. Das Profil des Nutzers wurde von einem Administrator deaktiviert. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die Login-Seite auf. 2. Die Login-Maske erscheint. 3. Der Nutzer meldet sich als „admin“ an und disabled einen bestehenden User oder fügt einen disabled User neu hinzu (unter „User Hub“ -> „Edit User“). 4. Nutzer meldet sich ab (Logout) 5. Der Nutzer versucht sich mit dem User (disabled) wieder anzumelden. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer ist nicht angemeldet.  Es erscheint eine Fehlermeldung der Form „Invalid username and/or password.” |
| beobachtete Abweichung | - |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar | |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 1.4 zu Use-Case Login (#1)** | |
| Use Case: | **Login [User neu]** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer besitzt gültige Logindaten und hat sich zuvor noch nie in der Anwendung eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer loggt sich mit korrekten Daten ein. 2. Die Login-Seite erscheint. 3. Der Nutzer gib seinen Benutzernamen „user1“ und sein Passwort „passwd“ ein und klickt auf Login. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer ist eingeloggt und sieht die Welcome-Page. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

## Testfall Logout

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 2.1 zu Use-Case Logout (#2)** | |
| Use Case: | **Logout** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist ausgeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer drückt auf das LOGOUT-Button und meldet sich somit ab. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer ist nicht mehr eingeloggt und sieht die Login-Page. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

## Testfälle User erstellen/bearbeiten/löschen

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 3.1 zu Use-Case User (#3)** | |
| Use Case: | **User erstellen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist ausgeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die Login-Seite auf. 2. Die Login-Maske erscheint. 3. Der Nutzer gibt seinen Benutzernamen ein „admin“ und sein Passwort „passwd“ ein und klickt Login. 4. Danach ruft der Nutzer „User Hub“ auf und klickt auf „Create new User“ - Darauffolgend vergibt er die Benutzername und das Passwort, sowie dazugehörige Raspberry an. 5. Der Benutzer ist erstellt |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer (admin) sieht den erstellten Benutzer auf der Liste. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 3.2 zu Use-Case User (#3)** | |
| Use Case: | **User erstellen (Username nicht vergeben)** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist auf der Login-Seite. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die Login-Seite auf. 2. Die Login-Maske erscheint. 3. Der Nutzer klickt auf „Sign-up“ 4. Es erscheint eine Maske, in welcher der Benutzer einen Usernamen und ein Passwort eingeben muss. 5. Der User wiederholt sein Passwort und klickt auf „Save“. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Benutzer wurde erstellt. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 3.2 zu Use-Case User (#3)** | |
| Use Case: | **User erstellen (Username bereits vergeben)** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist auf der Login-Seite. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die Login-Seite auf. 2. Die Login-Maske erscheint. 3. Der Nutzer klickt auf „Sign-up“ 4. Es erscheint eine Maske, in welcher der Benutzer einen Usernamen und ein Passwort eingeben muss. 5. Der User wiederholt sein Passwort und klickt auf „Save“. 6. Der Benutzer bekommt eine Fehlermeldung, dass der Benutzername bereits vergeben ist. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Benutzer wurde nicht erstellt. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 3.2 zu Use-Case User (#3)** | |
| Use Case: | **User erstellen (Passwortbestätigung falsch)** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist auf der Login-Seite. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die Login-Seite auf. 2. Die Login-Maske erscheint. 3. Der Nutzer klickt auf „Sign-up“ 4. Es erscheint eine Maske, in welcher der Benutzer einen Usernamen und ein Passwort eingeben muss. 5. Der User wiederholt sein Passwort falsch und klickt auf „Save“. 6. Der Nutzer bekommt eine Fehlermeldung angezeigt, dass die Passwörter nicht übereinstimmen. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Benutzer wurde nicht erstellt. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 3.3 zu Use-Case User (#3)** | |
| Use Case: | **User bearbeiten** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist ausgeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die Login-Seite auf. 2. Die Login-Maske erscheint. 3. Der Nutzer gibt seinen Benutzernamen ein „admin“ und sein Passwort „passwd“ ein und klickt Login. 4. Danach ruft der Nutzer „User Hub“ auf und klickt auf „Edit“. Darauffolgend ändert er die Rolle,den Raspberry Pi oder das Passwort des Users und klickt auf „Save“. 5. Der Benutzer ist somit erfolgreich editiert. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer (admin) sieht den editierten Benutzer auf der Liste. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 3.4 zu Use-Case User (#3)** | |
| Use Case: | **User delete [erfolgreich]** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist ausgeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die Login-Seite auf. 2. Die Login-Maske erscheint. 3. Der Nutzer gibt seinen Benutzernamen ein „admin“ und sein Passwort „passwd“ ein und klickt Login. 4. Danach ruft der Nutzer „User Hub“ auf und klickt auf „Delete“. Darauffolgend erscheint eine Bestätigung, ob man den User wirklich löschen will und der Admin kann mit „ja“ den Benutzer endgültig löschen. 5. Der Benutzer ist somit erfolgreich gelöscht. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer (admin) sieht den gelöschten Benutzer nicht mehr auf der Liste. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 3.5 zu Use-Case User (#3)** | |
| Use Case: | **User delete [fehlgeschlagen – User muss ausgeloggt sein]** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist ausgeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die Login-Seite auf. 2. Die Login-Maske erscheint. 3. Der Nutzer gibt seinen Benutzernamen ein „admin“ und sein Passwort „passwd“ ein und klickt Login. 4. Danach ruft der Nutzer „User Hub“ auf und klickt auf „Delete“. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer (admin) kann den User nicht löschen, denn er ist eingeloggt. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 3.6 zu Use-Case User (#3)** | |
| Use Case: | **User löschen [fehlgeschlagen]** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist ausgeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die Login-Seite auf. 2. Die Login-Maske erscheint. 3. Der Nutzer gibt seinen Benutzernamen ein „admin“ und sein Passwort „passwd“ ein und klickt Login. 4. Danach ruft der Nutzer „User Hub“ auf und klickt auf „Delete“. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer (admin) sieht eine Fehlermeldung mit der Nachricht „User must be disabled before deleting“. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

## Testfall Topic erstellen/löschen/bearbeiten

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 4.1 zu Use-Case Topic (#4)** | |
| Use Case: | **Topic erstellen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (admin oder game\_manager) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Topic Hub“ Seite in der Weboberfläche auf klickt auf „Create new Topic“. 2. Danach erscheint ein Pop-up, wo er dann das Topic erstellen kann. 3. Der Nutzer gibt den Topic-Namen ein und klickt auf „Save“ |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht nun das erstellte Topic. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 4.2 zu Use-Case Topic (#4)** | |
| Use Case: | **Topic löschen [erfolgreich]** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (admin oder game\_manager) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Topic Hub“ Seite in der Weboberfläche auf klickt auf „Delete“. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht nun das gelöschte Topic nicht mehr. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 4.3 zu Use-Case Topic (#4)** | |
| Use Case: | **Topic löschen [fehlgeschlagen]** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ( admin oder game\_manager ) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Topic Hub“ Seite in der Weboberfläche auf klickt auf „Delete“. 2. Da das Topic Terms enthält kann es daher nicht gelöscht werden. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Eine Fehlermeldung erscheint mit der Nachricht „Topic not empty“. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 4.4 zu Use-Case Topic (#4)** | |
| Use Case: | **Topic bearbeiten** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (admin oder game\_manager) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Topic Hub“ Seite in der Weboberfläche auf klickt auf „Bearbeiten“-Button. 2. Danach erscheint ein Pop-up, in welchem er den Topic-Namen bearbeiten kann. 3. Der Nutzer gibt den neuen Topic-Namen ein und klickt auf „Save“ |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht nun das erstellte Topic. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

## Testfall Term erstellen/löschen zu dem jeweiligen Topic

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 5.1 zu Use-Case Term (#5)** | |
| Use Case: | **Term erstellen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ( admin oder game\_manager ) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Topic Hub“ Seite in der Weboberfläche auf und wählt bei einem Topic den Button „Terms“. 2. Der Nutzer gelangt auf eine neue Seite mit der Übersicht aller Terms im gewählten Topic. 3. Hier klickt der Nutzer auf „Create New Term“. 4. Er gibt den Term ein und klickt auf „Save“. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Term ist erstell und der Nutzer sieht den erstellten Term in der Liste. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 5.2 zu Use-Case Term (#5)** | |
| Use Case: | **Term löschen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ( admin oder game\_manager ) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Topic Hub“ Seite in der Weboberfläche auf und wählt bei einem Topic den Button „Terms“. 2. Der Nutzer gelangt auf eine neue Seite mit der Übersicht aller Terms im gewählten Topic. 3. Danach klickt der Nutzer bei einem Term auf „Delete“ um den gewünschte Term zu löschen. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Term ist gelöscht und der Nutzer sieht die aktualisierte Liste. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

## Testfall File-import (Topic + dazugehörige Terms)

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 6.1 zu Use-Case File-import (#6)** | |
| Use Case: | **File import (json-file)** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ( admin oder game\_manager ) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Topic Hub“ Seite in der Weboberfläche auf und klickt auf „Choose“. 2. Ein Fenster zum Auswählen einer neuen Datei erscheint. 3. Danach wählt der Admin das gewünschte json-file. 4. Und klickt zum Schluss auf Submit. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht das erstellte Topic mit den dazugehörigen Terms. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 6.2 zu Use-Case File-import (#6)** | |
| Use Case: | **File import (not json-file)** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ( admin oder game\_manager ) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Topic Hub“ Seite in der Weboberfläche auf und klickt auf „Choose“. 2. Ein Fenster zum Auswählen einer neuen Datei erscheint. 3. Danach wählt der Admin das gewünschte nicht json-file. 4. Und klickt zum Schluss auf Submit. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht eine Fehlermeldung, welche darauf hinweist das es sich bei der Datei um kein Json File handelt. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

## Testfälle Raspberry erstellen/bearbeiten/invalidate API-Key/löschen

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 7.1 zu Use-Case Raspberry (#7)** | |
| Use Case: | **Raspberry erstellen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ( admin oder game\_manager ) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Raspberries“ Seite in der Weboberfläche auf und klickt auf „Add new Raspberry“. 2. Ein Fenster zum erstellen des Pie’s erscheint. 3. Danach gibt der Nutzer die gewünschten Daten ein und klickt auf „Save“. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht nun den erstellten Pie. |
| beobachtete Abweichung | - |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar | |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 7.2 zu Use-Case Raspberry (#7)** | |
| Use Case: | **Raspberry bearbeiten** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ( admin oder game\_manager ) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Raspberries“ Seite in der Weboberfläche auf und klickt auf „Edit“. 2. Ein Fenster zum Editieren des Pie’s erscheint. 3. Danach gibt der Nutzer die gewünschten Daten ein und klickt auf „Save“. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht nun das editierte Pie. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 7.3 zu Use-Case Raspberry (#7)** | |
| Use Case: | **Raspberry invalidate API Key** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ( admin oder game\_manager ) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Raspberries“ Seite in der Weboberfläche auf und klickt auf „invalidate API Key“. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht nun das der API Key sowie das Feld inUse zurück gesetzt wurde. |
| beobachtete Abweichung | - |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar | |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 7.4 zu Use-Case Raspberry (#7)** | |
| Use Case: | **Raspberry löschen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ( admin oder game\_manager ) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Raspberries“ Seite in der Weboberfläche auf und klickt auf „Delete“. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht nun in der Tabelle den gelöschte Raspberry nicht. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

## Testfälle Manager Hub

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 8.1 zu Use-Case Manager Hub(#8)** | |
| Use Case: | **Laufende Spiele** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (admin oder game\_manager) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Manager Hub“ Seite in der Weboberfläche auf. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht nun die laufenden Spiele und deren aktuellen Stand. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 8.2 zu Use-Case Manager Hub(#8)** | |
| Use Case: | **Teams im Spiel** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (admin oder game\_manager) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Manager Hub“ Seite in der Weboberfläche auf. 2. Und klickt anschließend auf Teams. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht nun die Teams, die an diesem Spiel beteiligt sind. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

## Testfälle Lobby Player/Game\_Manager/Admin

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 9.1 zu Use-Case Lobby(#9)** | |
| Use Case: | **Lobby – Admin** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Lobby“ Seite in der Weboberfläche auf. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht nun die unterschiedlichen Scores die je Spieler erzielt wurden und die Top 3 Topics. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 9.2 zu Use-Case Lobby(#9)** | |
| Use Case: | **Lobby – Playersuche** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Lobby“ Seite in der Weboberfläche auf. 2. Der Nutzer gibt im Suchfeld „Stalk other Players“ den Namen eines anderen Spielers ein 3. Der Nutzer klickt auf den Spieler. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer wird auf das Profil des gesuchten Spielers weitergeleitet und kann seine Statistiken einsehen. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 9.3 zu Use-Case Lobby(#9)** | |
| Use Case: | **Lobby – Playersuche (falscher Username)** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Lobby“ Seite in der Weboberfläche auf. 2. Der Nutzer gibt im Suchfeld „Stalk other Players“ den Namen eines anderen Spielers ein, welcher nicht existiert |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer bekommt eine Fehlermeldung angezeigt „ User not found. Make sure the username is correct.“ |
| beobachtete Abweichung | - |

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

## Testfälle Game Room/Game Play

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.1 zu Use-Case Spielstart** | |
| Use Case: | **Spielstart** |
| Ausgangszustand: | Ein Spieler pro Team ist eingeloggt und auf dem Spielbildschirm. |
| Aktion | 1. Die Spieler überprüfen auf dem Bildschirm, wer an der Reihe ist, die Würfel zu werfen. 2. Der ausgewählte Spieler wirft den Würfel. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Die Runde beginnt. Der Bildschirm zeigt den zu erratenden Begriff auf allen Bildschirmen außer dem des ratenden Teams. Jeder sieht, wie er erklärt werden muss und wie viele Punkte erreicht werden können. Der Timer startet. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.2 zu Use-Case Stopprunde** | |
| Use Case: | **Stopprunde durch Würfel** |
| Ausgangszustand: | Ein Spieler pro Team ist eingeloggt und auf dem Spielbildschirm. |
| Aktion | 1. Der Spieler welcher gerade den Begriff erklärt, rollt/legt den Würfel auf eine andere Seite bevor der Countdown bei 0 ist. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Die Runde hält an und der Timer stoppt. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.2 zu Use-Case Stopprunde** | |
| Use Case: | **Stopprunde durch Countdown** |
| Ausgangszustand: | Ein Spieler pro Team ist eingeloggt und auf dem Spielbildschirm. |
| Aktion | 1. Der Spieler welcher gerade den Begriff erklärt, rollt/legt den Würfel NICHT auf eine andere Seite und lässt den Countdown verstreichen. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Timer ist bei 0 und das System fragt „Was the term guessed correctly? Rate below!“. |
| beobachtete Abweichung | - |
| OK  kosmetische Abweichungen  mittlere Abweichungen  große Abweichungen  System unbenutzbar | |

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.3 zu Use-Case Ende der Runde** | |
| Use Case: | **Ende der Runde** |
| Ausgangszustand: | Ein Spieler pro Team ist eingeloggt und auf dem Spielbildschirm. Eine Runde wurde durch den ratenden Spieler gestoppt. Die 3 Schaltflächen zum Bewerten der Runde sind auf dem Bildschirm. |
| Aktion | 1. Eines der gegnerischen Teams drückt die Taste“Guessed Correctly” |
| erwarteter Ergebniszustand: | Das ratende Team erhält die Punkte für diese Runde, die nun in der Wertungsliste angezeigt werden. Außerdem gibt es im Info-Bereich eine Meldung, die allen angezeigt wird, dass der Begriff richtig erraten wurde. Das Spiel ist bereit für die nächste Runde. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.4 zu Use-Case Ende der Runde** | |
| Use Case: | **Ende der Runde [Rulebreak]** |
| Ausgangszustand: | Ein Spieler pro Team ist eingeloggt und auf dem Spielbildschirm. Eine Runde wurde durch den ratenden Spieler gestoppt. Die 3 Schaltflächen zum Bewerten der Runde sind auf dem Bildschirm. |
| Aktion | 1. Eines der gegnerischen Teams drückt die Taste “Rulebreak” |
| erwarteter Ergebniszustand: | Das ratende Team erhält die Punkte abzüglich 1 Strafpunkt für diese Runde, der nun in der Punktetabelle angezeigt wird. Außerdem gibt es im Info-Bereich eine Meldung, die für alle sichtbar ist, dass der Begriff richtig, aber mit einem Regelbruch erraten wurde. Das Spiel ist bereit für die nächste Runde. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.5 zu Use-Case Ende der Runde** | |
| Use Case: | **Ende der Runde [Not Guessed Correctly]** |
| Ausgangszustand: | Ein Spieler pro Team ist eingeloggt und auf dem Spielbildschirm. Eine Runde wurde durch den ratenden Spieler gestoppt. Die 3 Schaltflächen zum Bewerten der Runde sind auf dem Bildschirm. |
| Aktion | 1. Eines der gegnerischen Teams drückt die Taste “Not Guessed Correctly” |
| erwarteter Ergebniszustand: | Das ratende Team erhält keine Punkte. Jeder sieht eine Meldung, dass der Begriff nicht richtig erraten wurde. Das Spiel ist bereit für die nächste Runde. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.6 zu Use-Case Start der Runde** | |
| Use Case: | **Start einer neuen Runde** |
| Ausgangszustand: | Ein Spieler pro Team ist eingeloggt und auf dem Spielbildschirm. Eine Runde wurde gerade beendet und möglicherweise wurden Punkte vergeben. Auf dem Bildschirm wird eine Meldung angezeigt, dass der Würfel geworfen werden soll, um eine neue Runde zu beginnen. |
| Aktion | 1. Die Spieler überprüfen auf dem Bildschirm, wer an der Reihe ist, die Würfel zu werfen. 2. Der gewählte Spieler wirft die Würfel. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Die Runde beginnt. Der Bildschirm zeigt den zu erratenden Begriff auf allen Bildschirmen außer dem des ratenden Teams. Jeder sieht, wie er erklärt werden muss und wie viele Punkte erreicht werden können. Der Timer startet. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.7 zu Use-Case Ende des Spiels** | |
| Use Case: | **Ende des Spiels** |
| Ausgangszustand: | Ein Spieler pro Team ist eingeloggt und auf dem Spielbildschirm. Nach der Runde hat das ratende Team seine Punkte erhalten. Sie haben das Punktelimit erreicht. |
| Aktion |  |
| erwarteter Ergebniszustand: | Das Spiel wird beendet und alle Spieler werden zum Endbildschirm weitergeleitet, wo sie sehen, wer das Spiel gewonnen hat, die Punktetabelle und eine Schaltfläche, um zur Lobby zurückzukehren. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 10.8 zu Use-Case Ende des Spiels** | |
| Use Case: | **Ende des Spiels** |
| Ausgangszustand: | Ein Spieler pro Team ist eingeloggt und befindet sich auf dem Spielbildschirm. Alle Spieler befinden sich auf dem Endbildschirm. |
| Aktion | 1. Ein Spieler klickt auf die Schaltfläche “Back to Lobby”. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Spieler wird zurück in die Lobby gebracht. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

## Testfälle Games

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 11.1 zu Use-Case Games(#11)** | |
| Use Case: | **Aktuelle und vergangene Spiele einsehen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) ist eingeloggt. |
| Aktion | 1. Der Nutzer ruft die „Games“ Seite in der Weboberfläche auf. |
| erwarteter Ergebniszustand: | Der Nutzer sieht eine Aufstellung aller bisher erstellten Spiele. |
| beobachtete Abweichung | - |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 11.2 zu Use-Case Available Games(#11)** | |
| Use Case: | **Spiel erstellen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) befindet sich im Bereich „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 11.3 zu Use-Case Available Games(#11)** | |
| Use Case: | **Teams in einem Spiel einsehen** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) befindet sich im Bereich „Games“. Der Nutzer erstellt ein Game wie in TC 11.2, nach erfolgreichem erstellen eines Games, kann der Nutzer bereits die Teams für dieses Game festlegen. |
| 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 11.4 zu Use-Case Available Games(#11)** | |
| 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 11.5 zu Use-Case Available Games(#11)** | |
| 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 11.6 zu Use-Case Available Games(#11)** | |
| 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 11.7 zu Use-Case Available Games(#11)** | |
| 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 11.8 zu Use-Case Available Games(#11)** | |
| 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 11.9 zu Use-Case Available Games(#11)** | |
| Use Case: | **Spiel starten** |
| Ausgangszustand: | Der Nutzer (*admin* oder *game manager*) befindet sich im Bereich „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 |

## Testfall Spielstart: Teamspieler-Auswahl-Phase

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 12.1 zu Use-Case Available Games(#12)** | |
| 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

|  |  |
| --- | --- |
| **TC 13.1 Stabilitätstest zu Use-Case Available Games(#13)** | |
| 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 13.2 Stabilitätstest zu Use-Case Spielstart: Teamspieler-Auswahl-Phase(#13)** | |
| 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 | - |

# Anhang

## Glossar

...

## Referenzierte Dokument

* Konzeptbeschreibung (Version, Datum)