

Testprotokoll "Tschau Sepp"

Programm	Tschau Sepp		
Tester	Mia Gudelj	Version	1.1
Datum	04.07.2020	Zeit	23.15 Uhr

Programmstart, Startseite

Nr.	Eingabe	Zustand	Tatsächliches Resultat	Meldung	Bewertung	Bemerkung
1	Programmstart	-	Programm startet nicht			Habe ich Jar falsch exportiert?
2.1	Spieler drückt "Spielstart"	Main Menu				
2.2	Spieler geht von Name-eingeben zurück	Name-eingeben-screen				
3.1	Spieler drückt "Anleitung"	Main Menu				
3.2	Spieler schliesst Anleitung-popup	Anleitung-Popup				

Namen eingeben

4	Beim Klicken auf "zurück" wird wieder die Startseite angezeigt	Spielernamen-Maske						
4.1	Im Name wurden Sonderzeichen	Spielernamen-Maske						
4.2	Name überschreitet maximale Anzahl erlaubter Zeichen	Spielernamen-Maske						
4.3	Name existiert bereits	Spielernamen-Maske						
5	Namen eingeben	Spielernamen-Maske						
6	Beim Klicken auf "Spiel starten" wird das Spiel gestartet	Spielernamen-Maske, alle Namen wurden korrekt eingegeben						

UNO

7	7 Karten austeilen	Spiel gestartet						
8.1	Karte legen (Karte hat gleiche	Spieler n ist dran						
8.2	Karte legen (Karte hat die gleiche Farbe, andere Nummer)	Spieler n ist dran						
8.3	Karte legen (Karte hat die gleiche Nummer, andere Farbe)	Spieler n ist dran						
9.1	Karte legen (Karte hat grössere Nummer, anderes Symbol und andere Farbe)	Spieler n ist dran						
9.2	Karte hat kleinere Nummer und andere Farbe	Spieler n ist dran						
10.1	Tschau drücken wenn noch 3 Karten vorhanden sind und keine Karte von denen gelegt werden kann	Spieler n ist dran						
10.2	Sepp drücken wenn noch 2 Karten vorhanden sind und keine Karte von beiden gelegt werden kann	Spieler n ist dran						
10.3	Tschau drücken wenn noch 3 Karten vorhanden sind und eine Karte von denen gelegt werden kann	Spieler n ist dran						
10.4	Sepp drücken wenn noch 2 Karten vorhanden sind und eine Karte von beiden gelegt werden kann	Spieler n ist dran						
10.5	Sepp nicht drücken und einfach eine Karte legen wenn noch eine Karte vorhanden sein wird	Spieler n ist dran						
11.1	Karte nehmen wenn keine ausspielbar	Spieler n ist dran						

11.2	Karte nehmen wenn eine ausspielbare Karte vorhanden	Spieler n ist dran						
------	---	--------------------	--	--	--	--	--	--

Rangliste

12	Rangliste nach Anzahl Karten, die übriggeblieben sind	Ende --> Spieler hat keine Karten mehr						
13	Wieder Neustart	Ende						

Fazit

Die Abnahme wird nicht freigegeben. Das Programm ist noch nicht fertiggestellt. Ausserdem startet das Programm nicht über das jar-file. Führt man den Code jedoch aus, können viele Testfälle hier positiv abgedeckt werden.

