

Testfälle

Aufgrund der immensen Komplexität und schieren Awesomeness des Spieles handelt es sich bei den hier aufgeführten Testfällen nicht um konkrete Code-Elemente, sondern um Tests aus der Perspektive der das Programm nutzenden Person auf Ebene des GUI.

	Handlung	Erwartetes Output	Tatsächliches Output	Erfolg
Test 1	Skip Intro	Nach Ladezeit öffnet sich der initialization-screen	Nach Ladezeit öffnet sich der initialization-screen	Ja
Test 2	30 Sekunden warten	Die Todesmeldung öffnet sich und die aktuelle Person wird entfernt	Die Todesmeldung öffnet sich und die aktuelle Person wird entfernt	Ja
Test 3	Klick auf ein Feld während des Setups	Es öffnen sich zwei Felder, mit denen Richtung und Länge des Lavastroms festgelegt wird	Es öffnen sich zwei Felder, mit denen Richtung und Länge des Lavastroms festgelegt wird	Ja
Test 4	Klick auf ein Feld im offensive mode	Es wird ein Stein geworfen und die Ansicht aktualisiert. Nun ist entweder ein Stein auf Lava oder auf Gras zu sehen. In ersterem Fall bleibt die Person am Zug, im zweiten wechselt die Person.	Es wird ein Stein geworfen und die Ansicht aktualisiert. Nun ist entweder ein Stein auf Lava oder auf Gras zu sehen. In ersterem Fall bleibt die Person am Zug, im zweiten wechselt die Person.	Ja
Test 5	Klick auf eine andere Person im linken Feld während Set-Up Prozess	Die Person wird gewechselt. Schafe stehen nun vermutlich an anderen Orten.	Die Person wird gewechselt. Schafe stehen nun vermutlich an anderen Orten.	Ja
Test 6	Klick auf eine andere Person im linken Feld außerhalb des Set-Up Prozess	Nichts passiert.	Nichts passiert.	Ja
Test 7	Klick auf den „defensive mode“	Da der Defensivmodus	Da der Defensivmodus	Ja

	button im Defensivmodus	schon aktiviert ist, bleibt er das.	schon aktiviert ist, bleibt er das.	
Test 8	Klick auf den „defensive mode“ button im Offensivmodus	Wechsel in den Defensivmodus.	Wechsel in den Defensivmodus.	Ja
Test 9	Klick auf den „offensive mode“ button im Offensivmodus	Da der Offensivmodus schon aktiviert ist, bleibt er das.	Da der Offensivmodus schon aktiviert ist, bleibt er das.	Ja
Test 10	Klick auf den „offensive mode“ button im Defensivmodus	Wechsel in den Offensivmodus.	Wechsel in den Offensivmodus.	Ja
Test 11	Größe des Spielfeldes ändern	Größe des Spielfeldes wird nach kurzer Wartezeit angepasst.	Größe des Spielfeldes wird nach langer Wartezeit angepasst.	Ja
Test 12	Add On für Schüssebindung an Lavagrabenmenge aktiviert, Add On für Streuung deaktiviert	Add On 1 wird eingesetzt, Add On 2 nicht.	Add On 1 wird eingesetzt, Add On 2 auch.	Ja
Test 13	Add On für Schüssebindung an Lavagrabenmenge aktiviert, Add On für Streuung aktiviert	Add On 1 wird eingesetzt, Add On 2 auch.	Add On 1 wird eingesetzt, Add On 2 auch.	Ja
Test 14	Add On für Schüssebindung an Lavagrabenmenge deaktiviert, Add On für Streuung deaktiviert	Add On 1 wird nicht eingesetzt, Add On 2 auch.	Add On 1 wird nicht eingesetzt, Add On 2 auch.	Ja
Test 15	Add On für Schüssebindung an Lavagrabenmenge deaktiviert, Add On für Streuung aktiviert	Add On 2 wird eingesetzt, Add On 1 nicht.	Add On 2 wird eingesetzt, Add On 1 nicht.	Ja
Test 16	In der Initialisierungsphas e ein Lavastrom im	Fehlermeldung und kein Lava wird plaziert.	Fehlermeldung und kein Lava wird plaziert.	Ja

	10x10 Feld bei Feld 9-9 plazieren, nach rechts auswählen und Länge 3 angeben			
Test 17	Es werden zu wenig Lavasfelder platziert	Der Initialisierungsprozess lässt sich nicht beenden	Der Initialisierungsprozess lässt sich nicht beenden	Ja
Test 18	Es werden zu viele Lavafelder platziert	Der Initialisierungsprozess lässt sich nicht beenden	Der Initialisierungsprozess lässt sich nicht beenden	Ja
Test 19	Es werden zu wenige Lavaströme platziert	Der Initialisierungsprozess lässt sich nicht beenden	Der Initialisierungsprozess lässt sich nicht beenden	Ja
Test 20	Ein Lavastrom überlappt beim Platzieren einen anderen	Fehlermeldung und kein Lava wird platziert.	Fehlermeldung und kein Lava wird platziert.	Ja
Test 21	Das Streuungs-Add-On ist aktiviert und es wird in die obere linke Ecke geschossen	Es streut in die entgegengesetzte Richtung.	Es streut in die entgegengesetzte Richtung.	Ja
Test 22	Das Streuungs-Add-On ist aktiviert und es wird in die Mitte geschossen	Es streut.	Es streut.	Ja
Test 23	Das Streuungs-Add-On ist aktiviert und es wird in die untere linke Ecke geschossen	Es streut in die entgegengesetzte Richtung.	Es streut in die entgegengesetzte Richtung.	Ja
Test 24	Das Streuungs-Add-On ist aktiviert und es wird in die obere rechte Ecke geschossen	Es streut in die entgegengesetzte Richtung.	Es streut in die entgegengesetzte Richtung.	Ja
Test 25	Das Streuungs-Add-On ist	Es streut in die entgegengesetzte	Es streut in die entgegengesetzte	Ja

	aktiviert und es wird in die untere rechte Ecke geschossen	Richtung.	Richtung.	
Test 26	Es wird mit aktiviertem Add-On und einem Lavastrom geschossen	Die passende Anzahl an Schüssen lässt sich absetzen.	Die passende Anzahl an Schüssen lässt sich absetzen.	Ja
Test 27	Es wird mit aktiviertem Add-On und zwei Lavaströmen geschossen	Die passende Anzahl an Schüssen lässt sich absetzen.	Die passende Anzahl an Schüssen lässt sich absetzen.	Ja
Test 28	Es wird mit aktiviertem Add-On und drei Lavaströmen geschossen	Die passende Anzahl an Schüssen lässt sich absetzen.	Die passende Anzahl an Schüssen lässt sich absetzen.	Ja
Test 29	Es wird mit aktiviertem Add-On und vier Lav Lavaströmen astrom geschossen	Die passende Anzahl an Schüssen lässt sich absetzen.	Die passende Anzahl an Schüssen lässt sich absetzen.	Ja
Test 30	Es wird mit aktiviertem Add-On und fünf Lavaströmen geschossen	Die passende Anzahl an Schüssen lässt sich absetzen.	Die passende Anzahl an Schüssen lässt sich absetzen.	Ja
Test 21	„Goats & Lava“ wird gespielt	Mäßige Unterhaltung.	Großer Spaß.	Voller Erfolg! :)

Symboldokumentation (für die, für die es nicht offensichtlich genug war):



Schaubild 1:
Ziegen

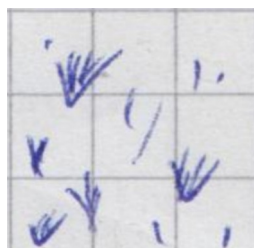


Schaubild 4: Stein
auf Gras



Schaubild 3: Lava

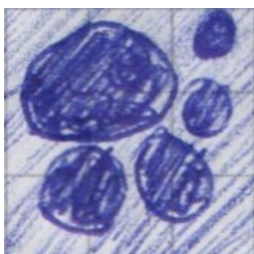


Schaubild 5: Stein
auf Lava

Vergleich mit der GPR Übung zum „Schiffe Versenken“

Auch wenn bekannt ist, dass die Umsetzung eines graphischen Benutzungsinterfaces einen Großteil der Entwicklungszeit in Anspruch nimmt, war uns nicht klar, dass es dermaßen zeitintensiv würde. Zudem stellten sich Teile der Aufgabenstellung wie das UML Diagramm als eine nicht in der Zeit zu bewältigende Herausforderung dar, angesichts der großen Komplexität des Projektes.

Über GitHub zu arbeiten und das Programm in viele Dateien aufzuteilen war für uns eine Neuigkeit, aber eine willkommene und interessante Erfahrung.

Weitere Dokumentation

- Bei zu langer Bedenkzeit stirbt die spielende Person
-