

2017

# Hackermans - Testing

PHILIPP LEHMANN

PASCAL MOLL

PHILIP KÄPPELI

MARIO ALLEMANN

## Inhalt

Test Cases .....	2
100 - Applikation starten/beenden .....	2
200 – Menü .....	6
300 – Spiel .....	13

## Test Cases

### 100 - Applikation starten/beenden

<b>Name</b>	<b>Anwendung starten</b>	
<b>Test Case ID</b>	T101	
<b>Annahme</b>	Der Benutzer muss die Applikation auf einem Gerät installiert haben, welche fähig ist die Applikation zu starten.	
<b>Ablauf (Szenario)</b>	<b>Standard</b>	<b>Alternative</b>
	1. Datei ausführen anklicken.	
<b>Erwartetes Resultat</b>	Die Anwendung wird gestartet. Der Login-Bildschirm erscheint.	
<b>Test bestanden?</b>	Bestanden	
<b>Anmerkungen</b>	-	

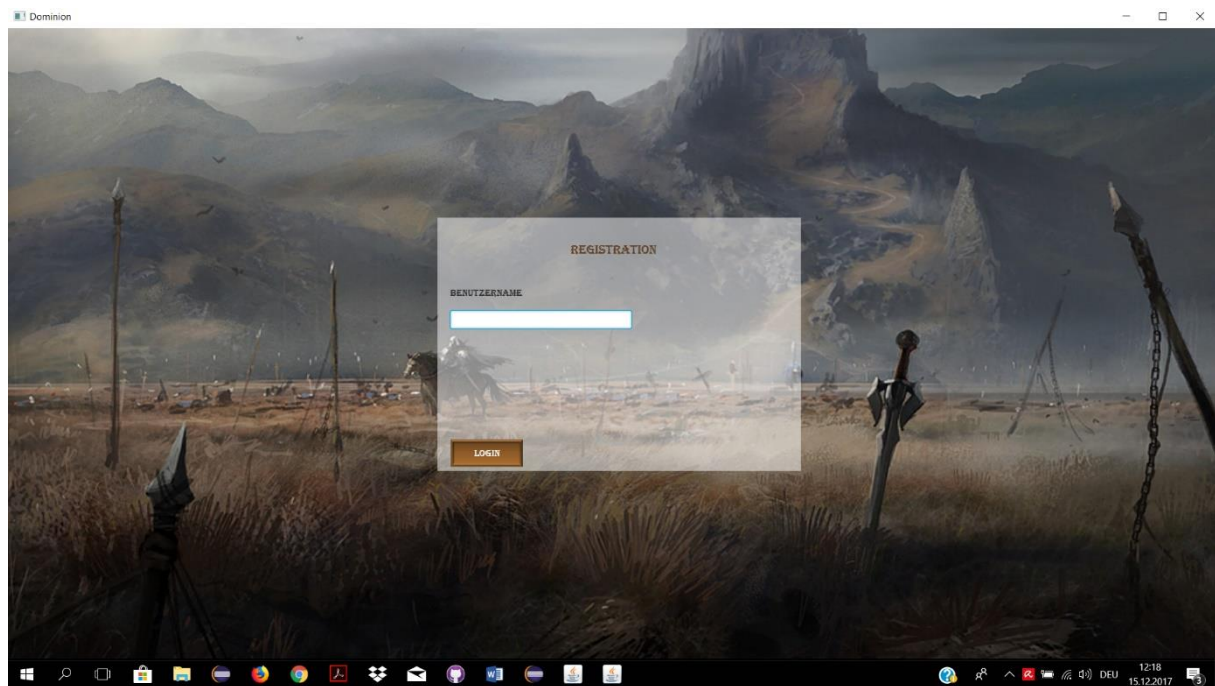


Abbildung 1: Testcase 101 – Login wird angezeigt

<b>Name</b>	<b>Login ausführen</b>	
<b>Test Case ID</b>	T102	
<b>Annahme</b>	-	
<b>Ablauf (Szenario)</b>	<b>Standard</b>	<b>Alternative</b>
	1.1 Der Benutzer gibt einen gültigen (Buchstaben und Zahlen) Benutzernamen ein.	1.2 Der Benutzer gibt einen ungültigen (Sonderzeichen) Benutzernamen ein.
	2.1 Der Benutzer klickt auf «Anmelden».	2.2 Der Benutzer kann sich nicht anmelden.
<b>Erwartetes Resultat</b>	Der Benutzer wurde erfolgreich angemeldet und ins Hauptmenu weitergeleitet.	
<b>Test bestanden?</b>	Bestanden	
<b>Anmerkungen</b>	Sonderzeichen im Benutzernamen werden nicht akzeptiert, Benutzername muss zwischen 2 und 14 Zeichen Lang sein.	

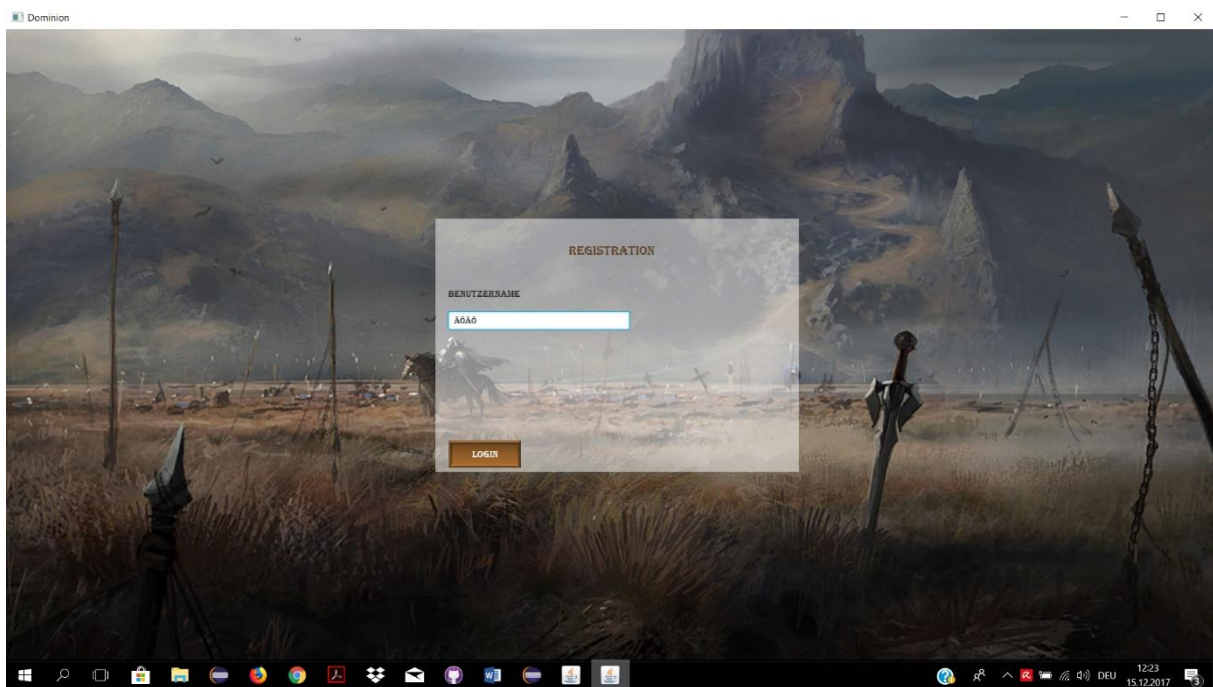


Abbildung 2: Testcase 102 – 1.2 Eingabe ungültiger Benutzername

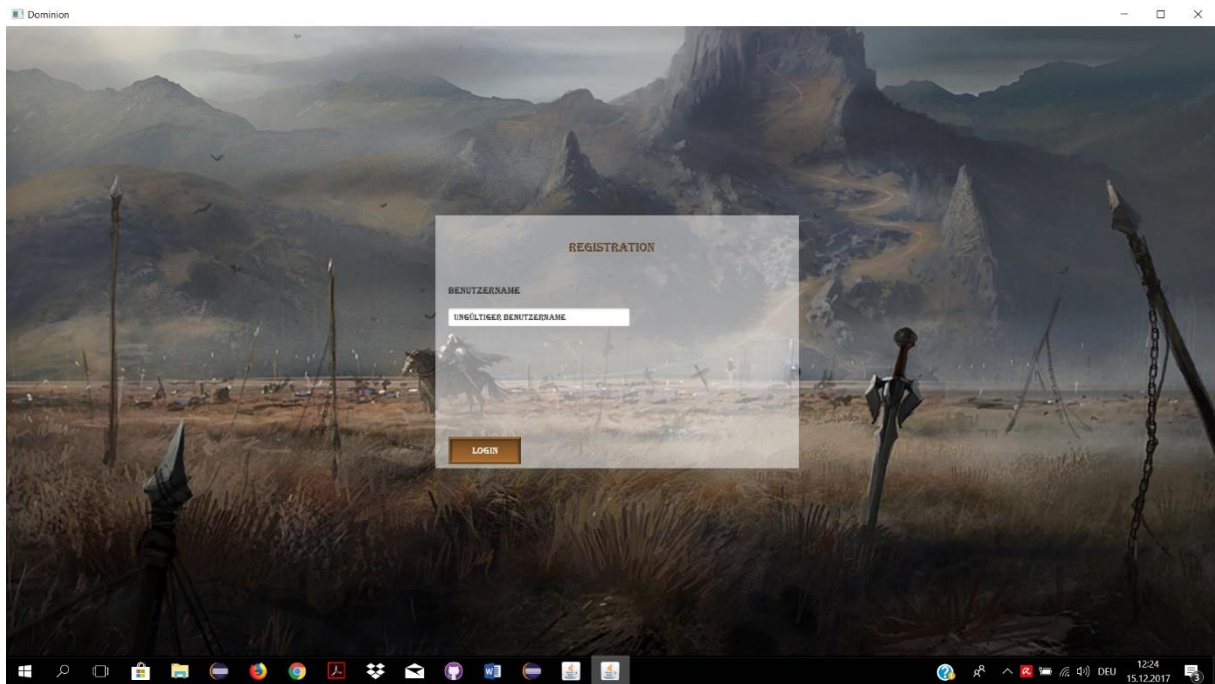


Abbildung 4: Testcase 102 – 2.2.Ausgabe ungültiger Benutzername

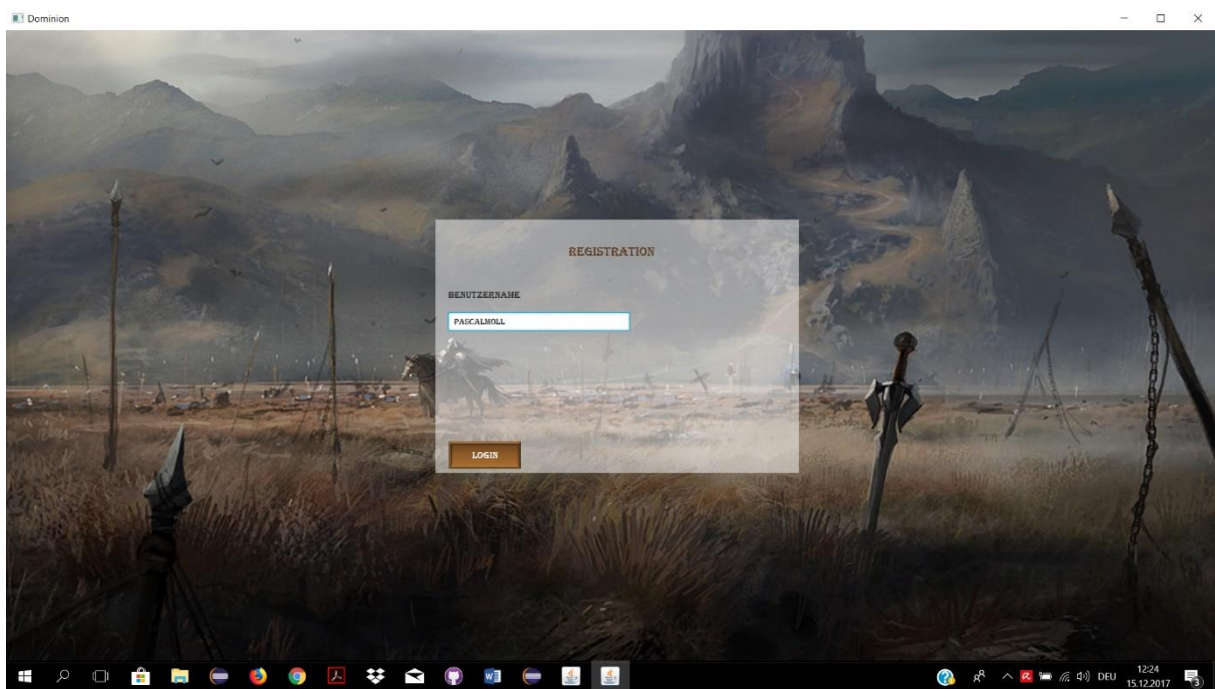


Abbildung 3: Testcase 102 – 1.1 Eingabe gültiger Benutzername



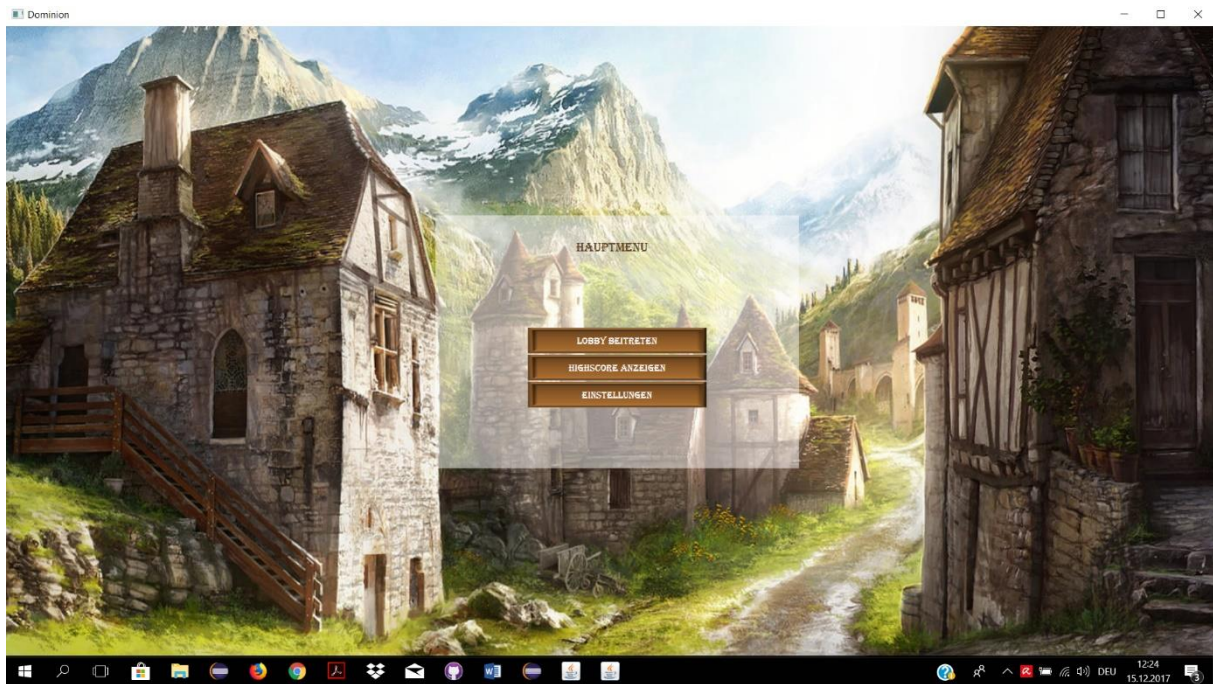


Abbildung 5: Testcase 102 – 1.2 Erfolgreiche Anmeldung und Weiterleitung

<b>Name</b>	<b>Anwendung beenden</b>	
<b>Test Case ID</b>	T103	
<b>Annahme</b>	-	
<b>Ablauf (Szenario)</b>	<b>Standard</b>	<b>Alternative</b>
	1. Der Benutzer klickt auf «Anwendung verlassen» oder auf Fenster schliessen (X).	
	2.1 Der Benutzer klickt bei der Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?» auf «OK»	2.2 Der Benutzer klickt bei der Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden» auf «Abbrechen».
<b>Erwartetes Resultat</b>	Die Anwendung wurde beendet.	
<b>Test bestanden?</b>	Nicht bestanden	
<b>Anmerkungen</b>	Anwendung kann geschlossen werden via Fenster schliessen (X). Allerdings kein «Anwendung verlassen» Button vorhanden. Zusätzliche Überprüfung des Schliessvorgangs nicht implementiert, wäre zu aufwendig.	

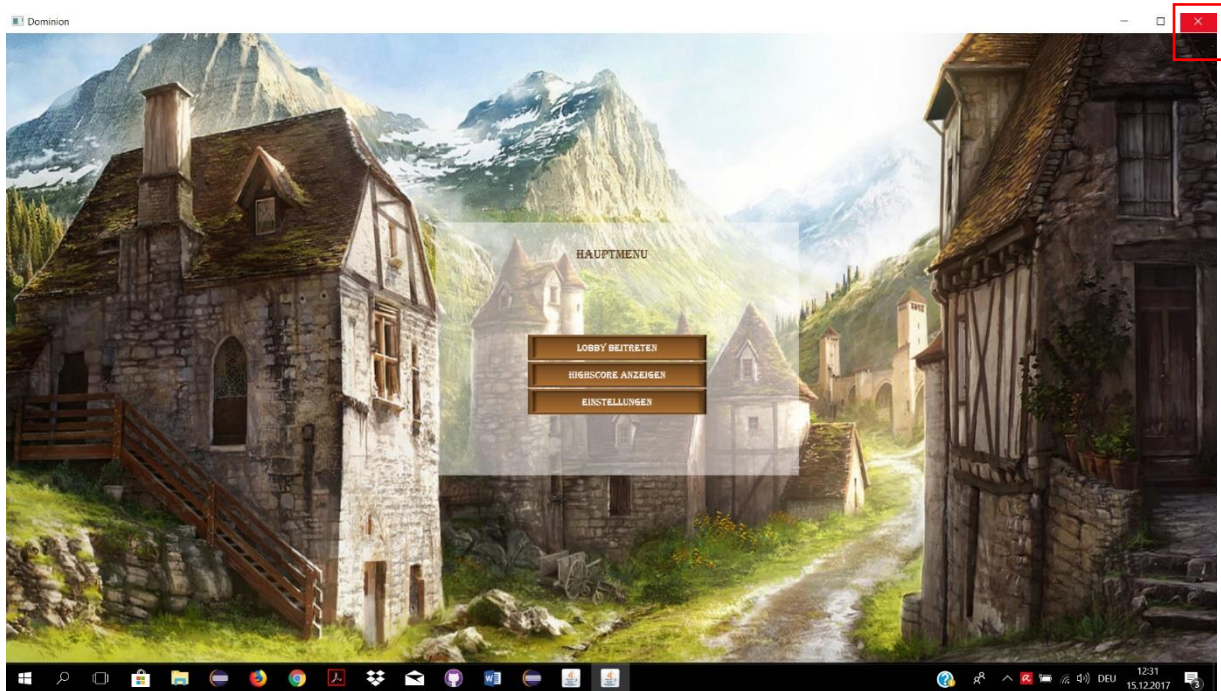


Abbildung 6: Testcase 103 - 1.1 Kreuz (oben rechts) wird angeklickt

## 200 – Menü

<b>Name</b>	<b>Einer Lobby beitreten</b>	
<b>Test Case ID</b>	T201	
<b>Annahme</b>	Es besteht bereits eine Lobby.	
<b>Ablauf (Szenario)</b>	<b>Standard</b>	<b>Alternative</b>
	1. Der Benutzer klickt auf «Lobby betreten».	
<b>Erwartetes Resultat</b>	Der Benutzer wird zu der Spiellobby weitergeleitet.	
<b>Test bestanden?</b>	Bestanden	
<b>Anmerkungen</b>	-	

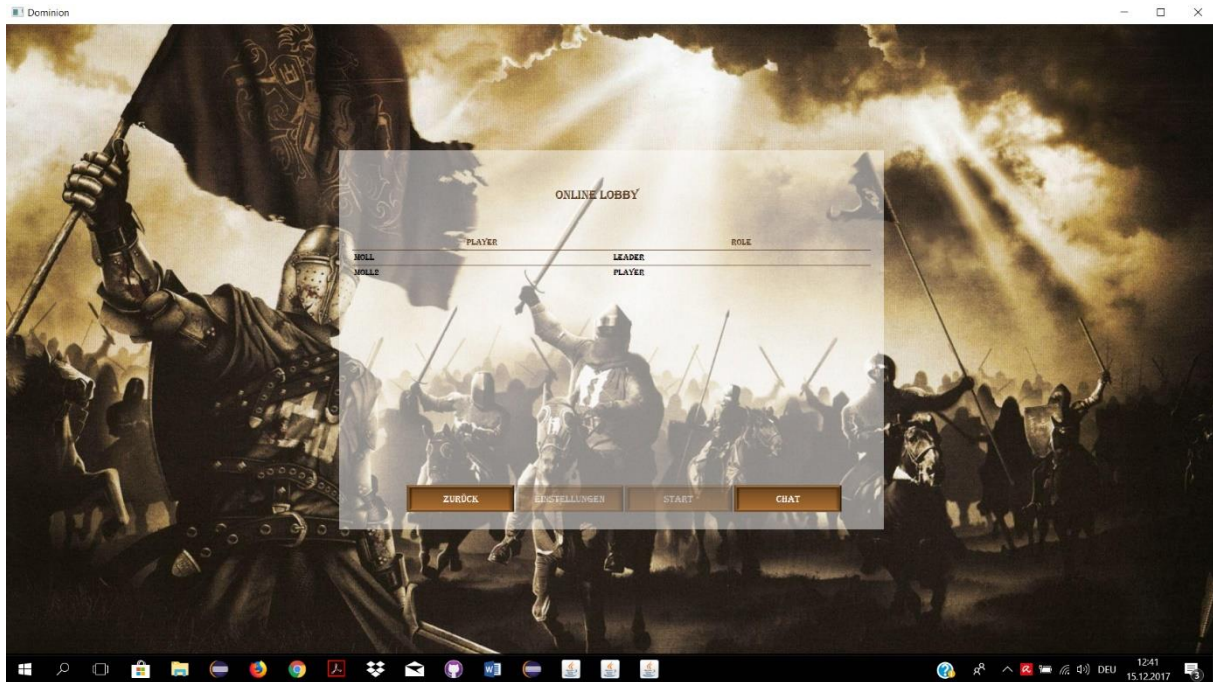


Abbildung 7: Testcase 201 – User «Moll2» wird der Lobby mit Spielleiter «Moll» hinzugefügt.

<b>Name</b>	<b>Eine Lobby eröffnen</b>	
<b>Test Case ID</b>	T201-1	
<b>Annahme</b>	Es besteht keine Lobby.	
<b>Ablauf (Szenario)</b>	<b>Standard</b>	<b>Alternative</b>
	1. Der Benutzer klickt auf «Lobby betreten».	
<b>Erwartetes Resultat</b>	Der Benutzer wird zu der Spiellobby weitergeleitet und wird Spielleiter.	
<b>Test bestanden?</b>	Bestanden	
<b>Anmerkungen</b>	User «Moll» kann das Spiel noch nicht starten, da kein zweiter User vorhanden ist.	



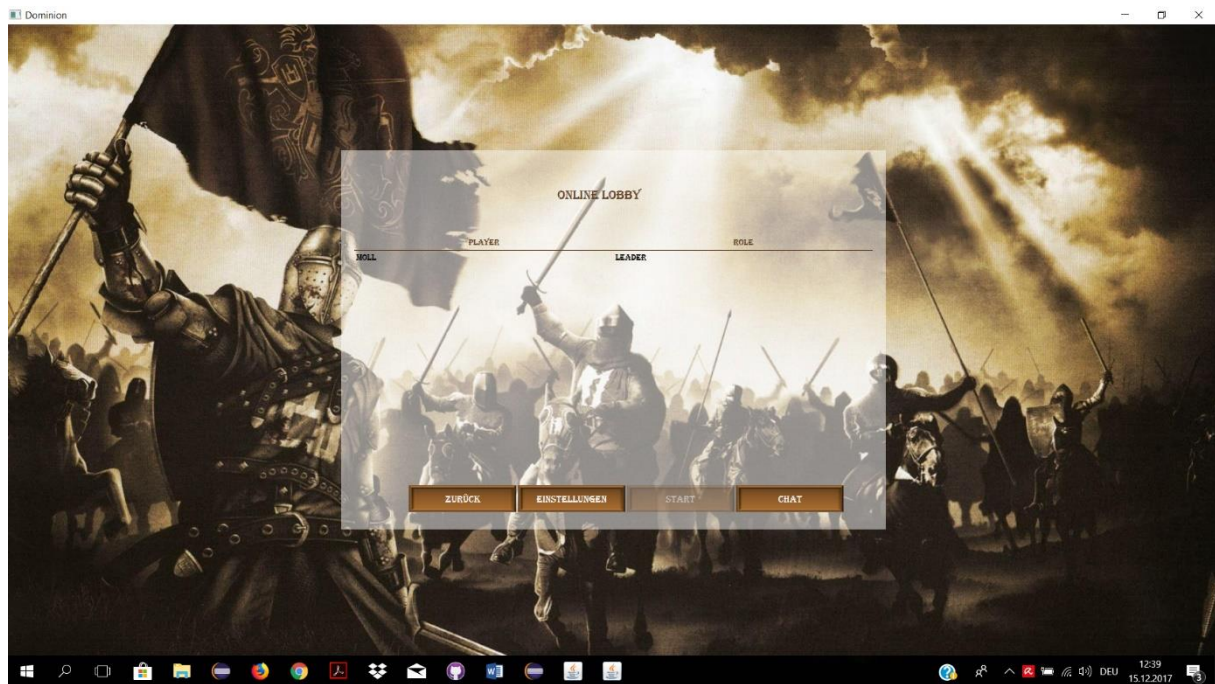


Abbildung 8: Testcase 201-1 – User «Moll» wird als Spielleiter angezeigt.

<b>Name</b>	<b>Spielkarten selber auswählen</b>	
<b>Test Case ID</b>	T202	
<b>Annahme</b>	Der Spielleiter will die Karten eigens auswählen und nicht durch Zufall auswählen lassen.	
<b>Ablauf (Szenario)</b>	<b>Standard</b>	<b>Alternative</b>
	1. Der Spielleiter klickt auf «Einstellungen» und anschliessend auf «Karten wählen».	
	2. Der Spielleiter wählt mindestens 5 verschiedene Karten aus.	
<b>Erwartetes Resultat</b>	Der Spielleiter wird zur Lobby zurückgeleitet.	
<b>Bestanden?</b>	Bestanden	
<b>Anmerkungen</b>	Button «Karten wählen» gibt es nicht, da es die einzige Aktion in den Einstellungen ist. Ausserdem wurde nicht implementiert, dass mindestens 5 Karten ausgewählt werden müssen, da diese Einschränkung im Nachhinein als nicht sinnvoll erachtet wurde.	

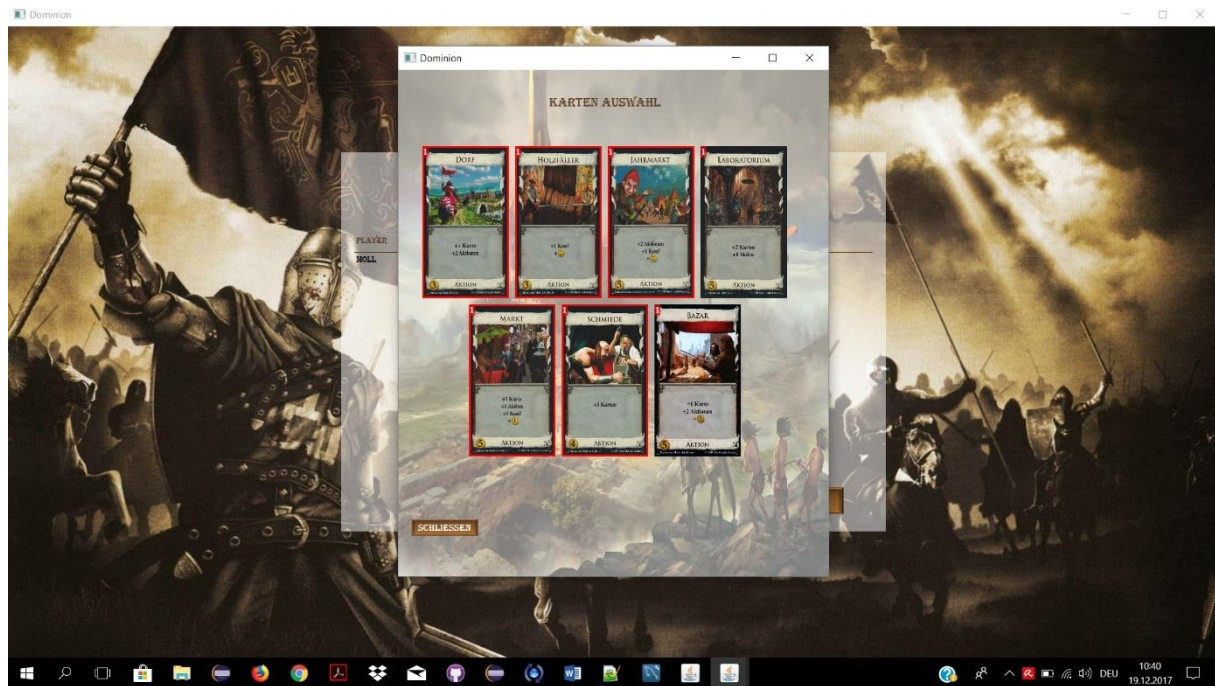


Abbildung 9: Geöffnete «Einstellungen» in der Lobby. Karten können ausgewählt werden.

<b>Name</b>	<b>Spielkarten durch Zufall auswählen lassen</b>	
<b>Test Case ID</b>	T202-1	
<b>Annahme</b>	Der Spielleiter will die Karten durch Zufall auswählen.	
<b>Ablauf (Szenario)</b>	<b>Standard</b>	<b>Alternative</b>
	1. Der Spielleiter klickt auf «Einstellungen» und anschliessend auf «Zufällige Karten auswählen».	
<b>Erwartetes Resultat</b>	Es wurden durch Zufall 5 verschiedene Karten ausgewählt.	
<b>Bestanden?</b>	Nicht bestanden	
<b>Anmerkungen</b>	Es werden nicht 5 Karten per Zufall ausgewählt, sondern alle verfügbaren Karten. Diese Implementation wurde als nicht sinnvoll erachtet.	

<b>Name</b>	<b>Spiel starten</b>	
<b>Test Case ID</b>	T203	
<b>Annahme</b>	Es sind 2-4 Spieler in der Lobby.	
<b>Ablauf (Szenario)</b>	<b>Standard</b>	<b>Alternative</b>
	1. Der Spielleiter klickt auf «Spiel Starten».	
<b>Erwartetes Resultat</b>	Die Reihenfolge der Spieler wurde bestimmt, Kartenstapel und Ziehstapel sind generiert worden.	
<b>Bestanden?</b>	Bestanden	
<b>Anmerkungen</b>	-	

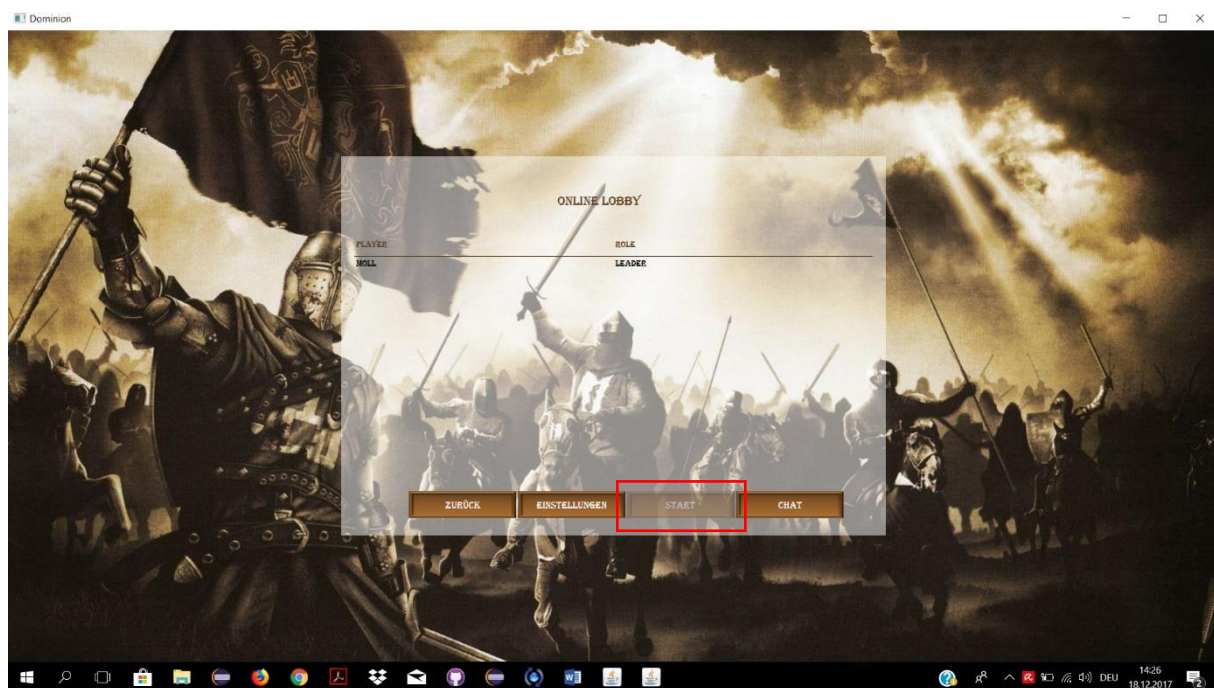


Abbildung 10: Ein einzelner Spieler kann das Spiel nicht starten



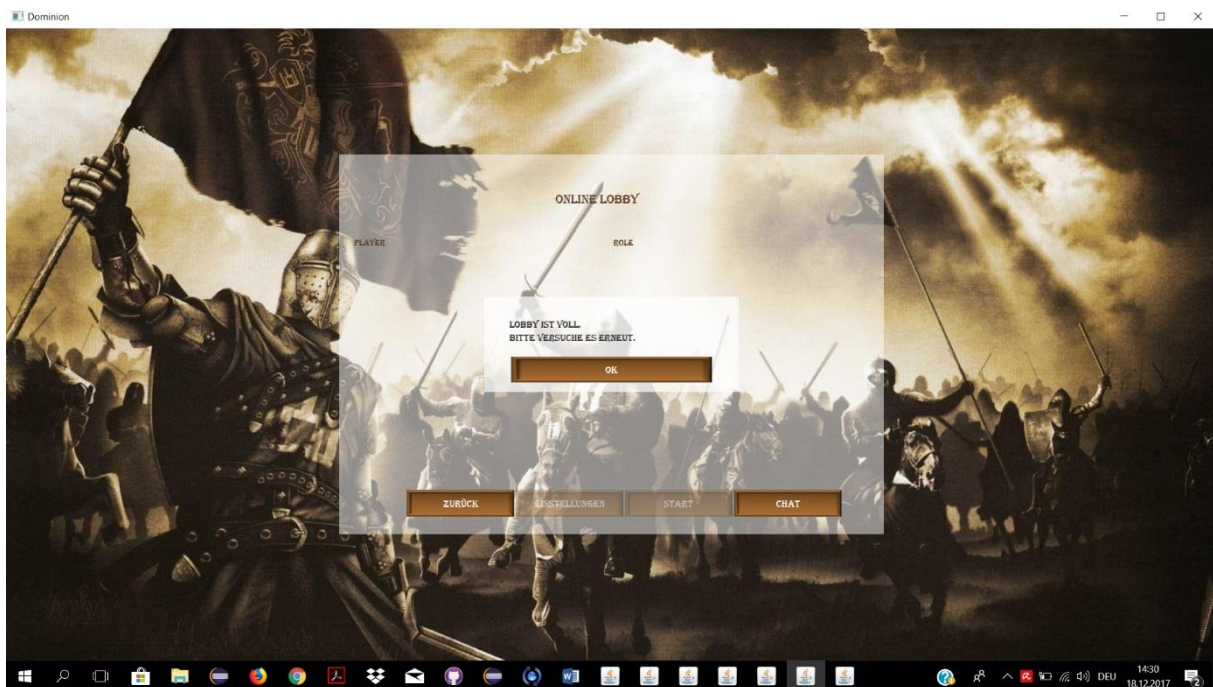


Abbildung 12: Ein fünfter Spieler kann die Lobby nicht betreten

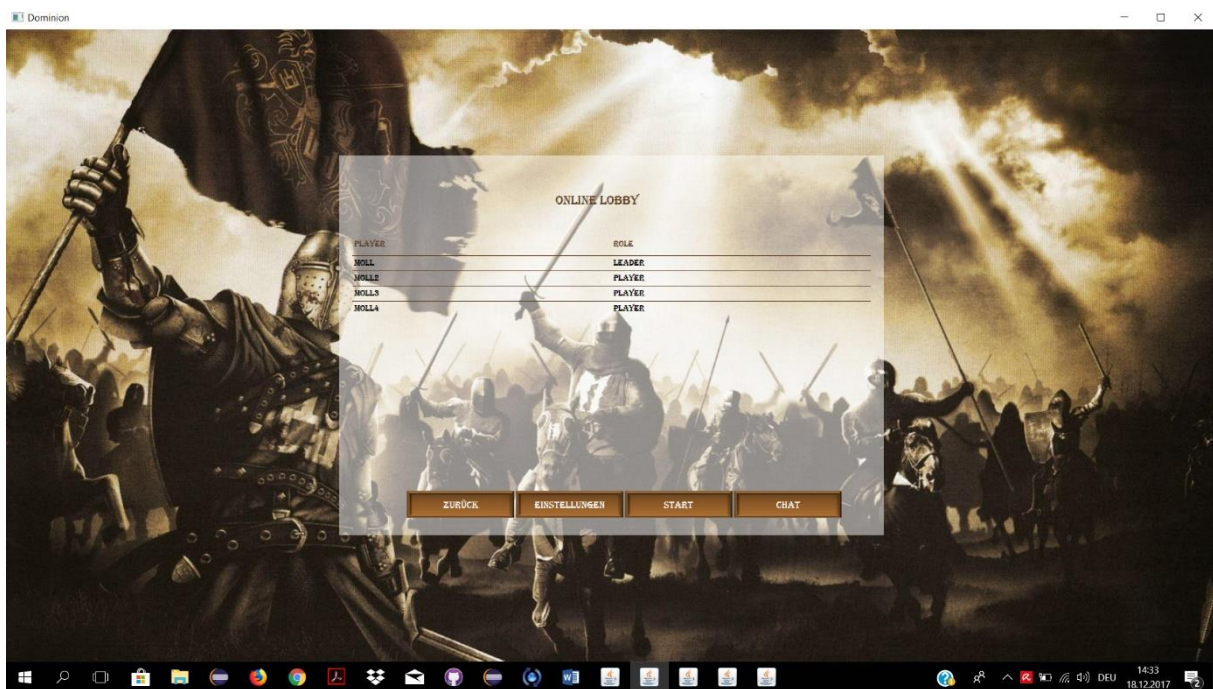


Abbildung 11: Sobald 2 oder mehr Spieler in der Lobby sind, kann der Spielleiter das Spiel starten.



Name	Highscore Liste anzeigen	
Test Case ID	T204	
Annahme	-	
Ablauf (Szenario)	Standard	Alternative
	1. Der Benutzer klickt auf «Highscores».	
Erwartetes Resultat	Die Highscore-Liste wird angezeigt.	
Bestanden?	Bestanden	
Anmerkungen	-	

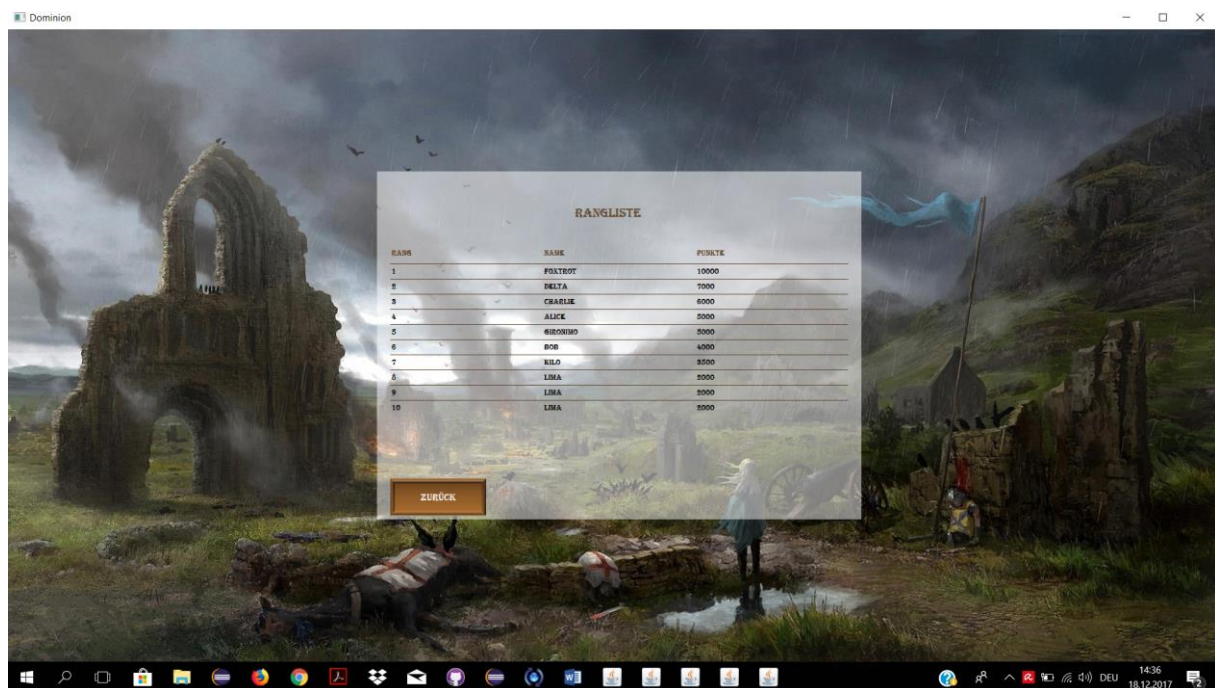


Abbildung 13: Rangliste wird angezeigt.

## 300 – Spiel

Name	Karte vom Nachziehstapel ziehen	
Test Case ID	T301	
Annahme	Der Benutzer hat seinen Zug beendet oder das Spiel beginnt.	
Ablauf (Szenario)	Standard	Alternative
	1.1 Das Spiel beginnt.	1.2 Der Zug wurde beendet.
Erwartetes Resultat	Der Benutzer erhält automatisch 5 Karten aus seinem Nachziehstapel auf die Hand.	
Bestanden?	Bestanden	
Anmerkungen	-	

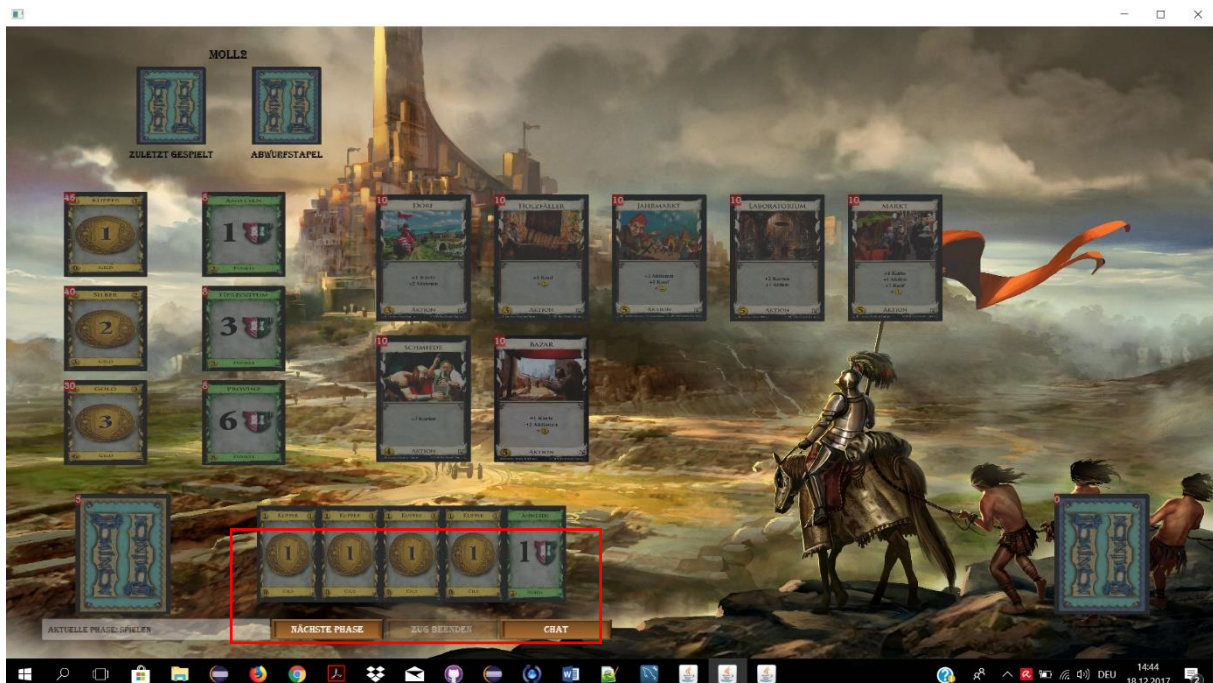


Abbildung 14: Spieler erhält 5 neue Karten in seine Hand, sobald das Spiel startet oder der Zug beendet ist.

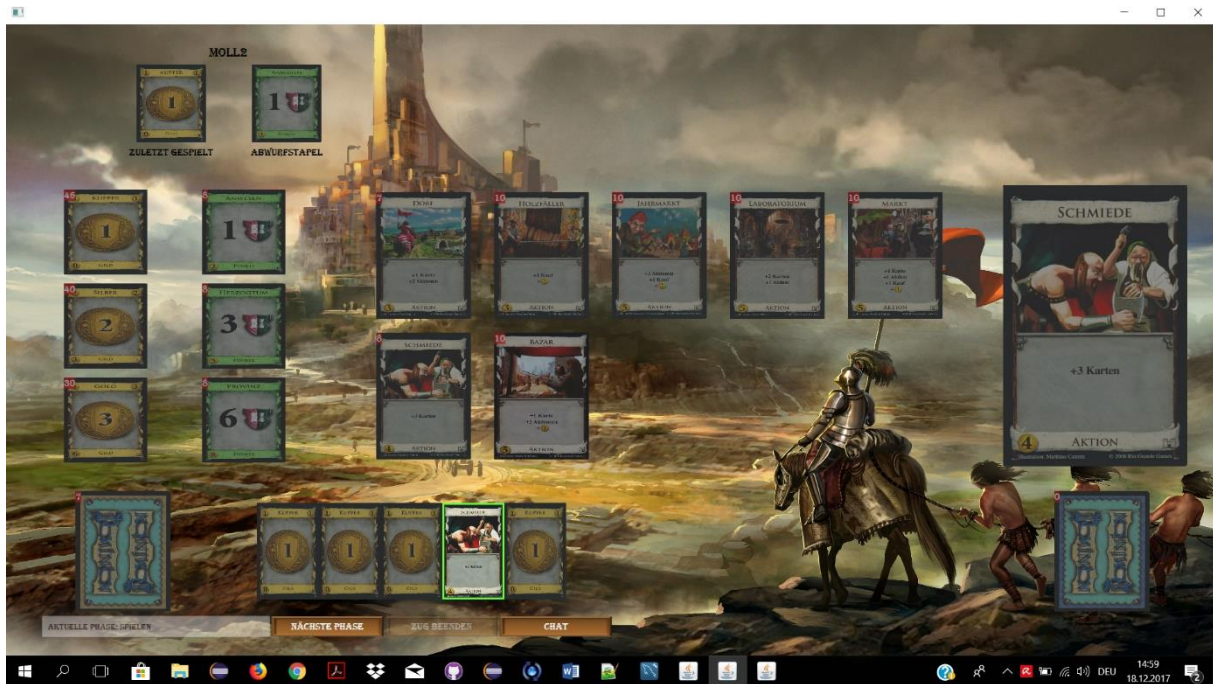


Abbildung 15: Vor ausspielen der markierten Karte

Name	Aktionskarte spielen	
Test Case ID	T302	
Annahme	-	
Ablauf (Szenario)	Standard	Alternative
	1. Der Benutzer klickt auf die gewünschte Karte.	
	2. Der Benutzer klickt beim entstehenden Popup auf «Karte spielen»	
	3. Die Karte führt ihre Aktion aus.	
Erwartetes Resultat	Die Karte wurde ausgespielt und ihre Aktion ausgeführt.	
Bestanden?	Bestanden	
Anmerkungen	Kein Popup mit einer Nachfrage implementiert. Dies würde die user-experience beeinträchtigen.	



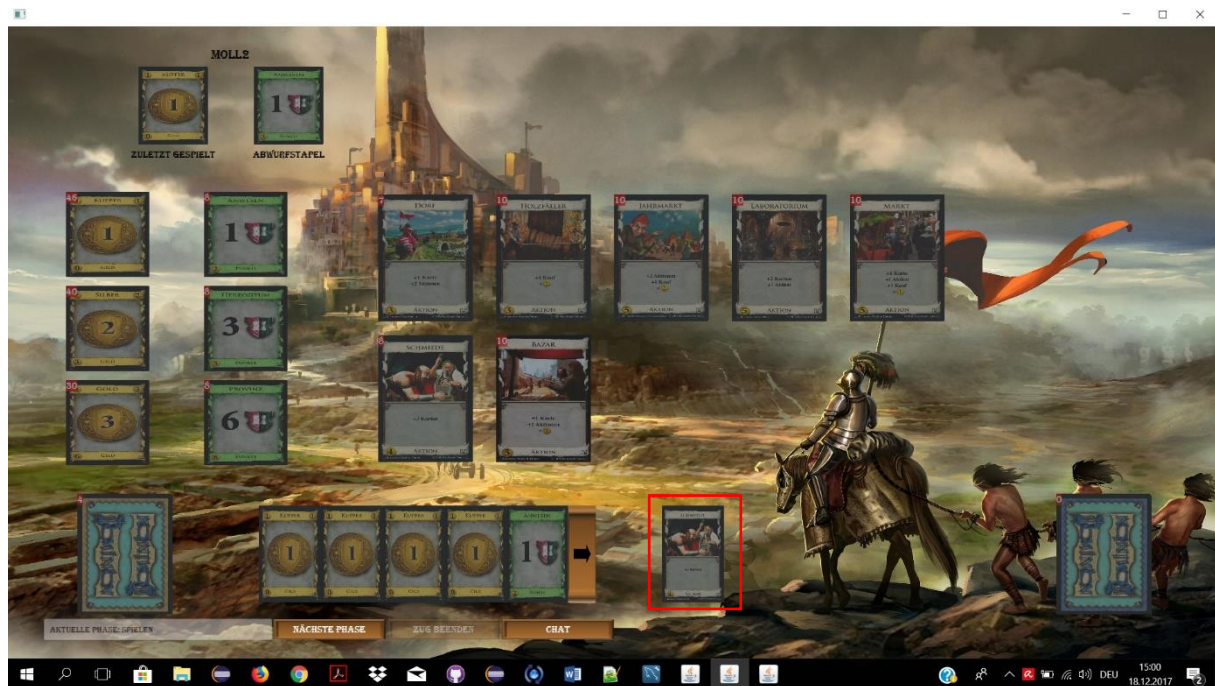


Abbildung 16: Nach dem ausspielen der Karte. 3 Karten wurden hinzugefügt.



<b>Name</b>	<b>Karte zum Kauf auswählen</b>	
<b>Test Case ID</b>	T303	
<b>Annahme</b>	-	
<b>Ablauf (Szenario)</b>	<b>Standard</b>	<b>Alternative</b>
	1. Der Benutzer klickt auf die gewünschte Karte auf dem Spielfeld.	
	2. Der Benutzer klickt beim entstehenden Popup auf «Karte kaufen».	
	3.1 Der Benutzer wählt die Geldkarten aus, mit denen er bezahlen möchte.	3.2 Der Benutzer erhält eine Meldung «Nicht genügend Geld vorhanden».
	4. Der Benutzer klickt auf «Kauf bestätigen».	
<b>Erwartetes Resultat</b>	Die Karte wurde gekauft und auf den Ablagestapel gelegt. Die verwendeten Geldkarten bleiben offen liegen.	
<b>Bestanden?</b>	Bestanden	
<b>Anmerkungen</b>	Die Abfolge welche im TestCase beschrieben wurde, ist falsch. Durch eine neue Interpretierung der Spielregeln, wurde der Ablauf so implementiert, dass man erst das Geld auswählt und dann die zu kaufende Karte.	

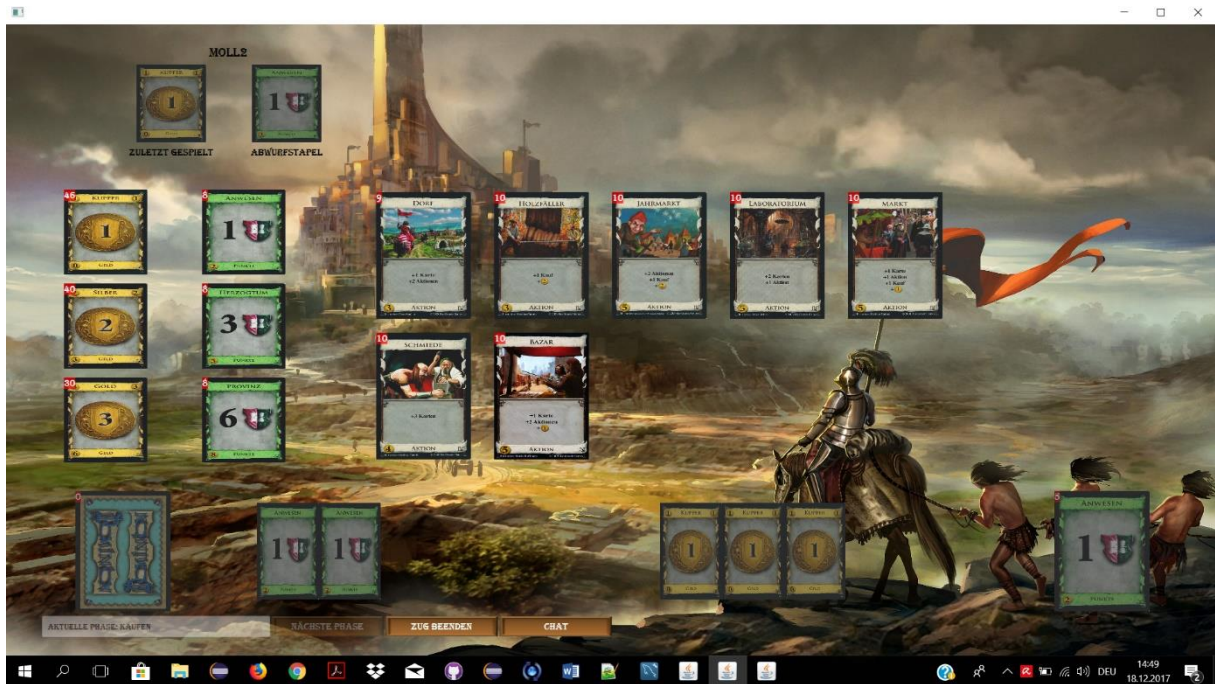


Abbildung 18: Geldkarten wurden ausgewählt

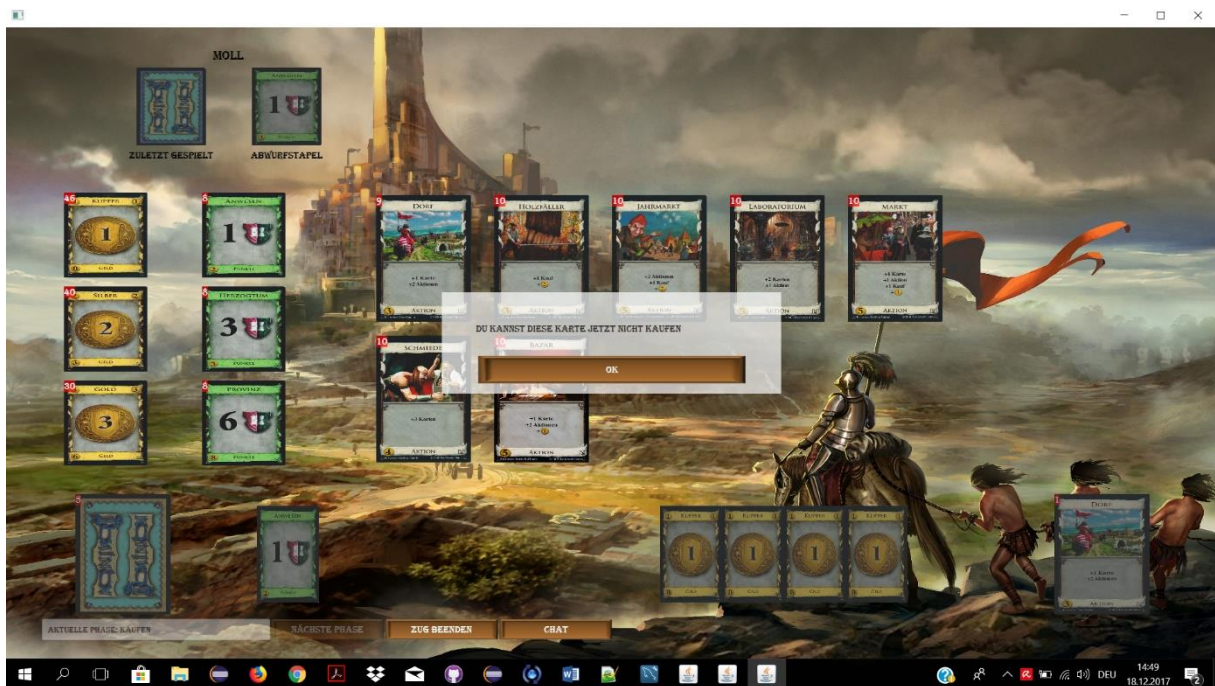


Abbildung 17: Die Karte ist zu teuer und konnte nicht gekauft werden.

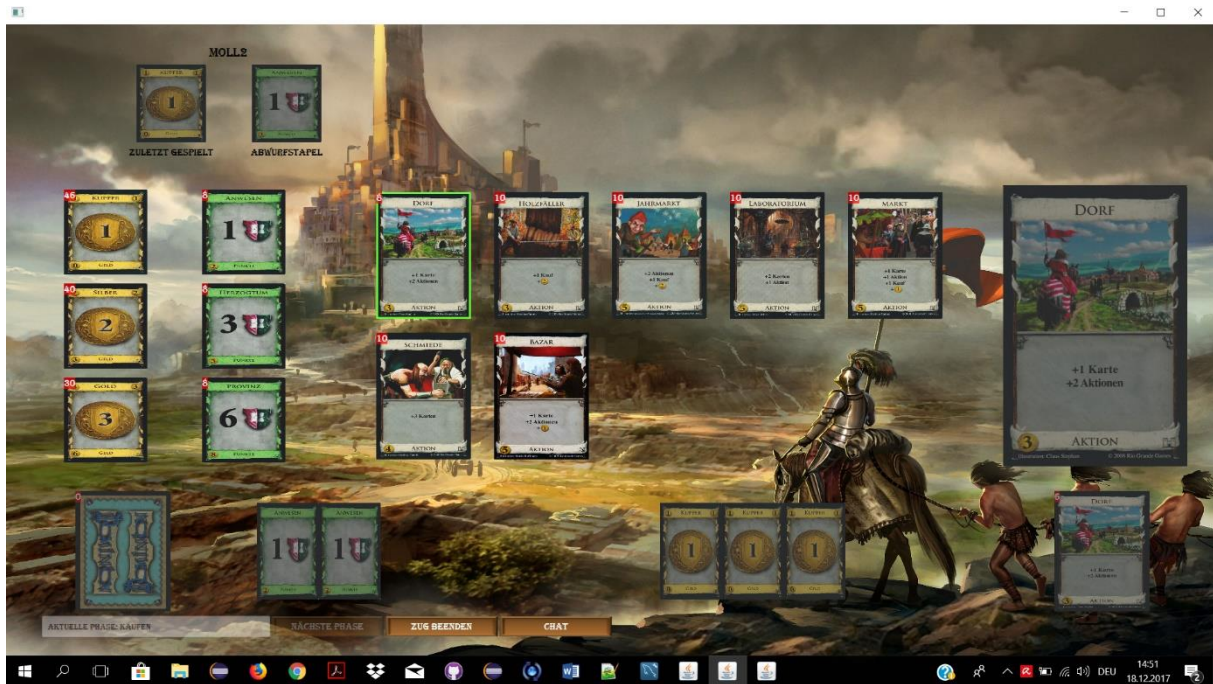


Abbildung 19: Die Karte wurde gekauft

Name	Karten ablegen	
Test Case ID	T304	
Annahme	-	
Ablauf (Szenario)	Standard	Alternative
	1. Der Benutzer klickt auf «Zug beenden»	
	2. Alle übrigen Karten werden automatisch auf den Ablagestapel gelegt.	
Erwartetes Resultat	Der Benutzer hat eine leere Hand und die Karten liegen auf dem Ablagestapel.	
Bestanden?	Bestanden	
Anmerkungen	Der TestCase ist schwierig zu prüfen, da sofort nach dem Ablegen neue Karten nachgezogen werden. Anhand der Abwurfstapelgröße ist jedoch ersichtlich, dass dies funktioniert.	



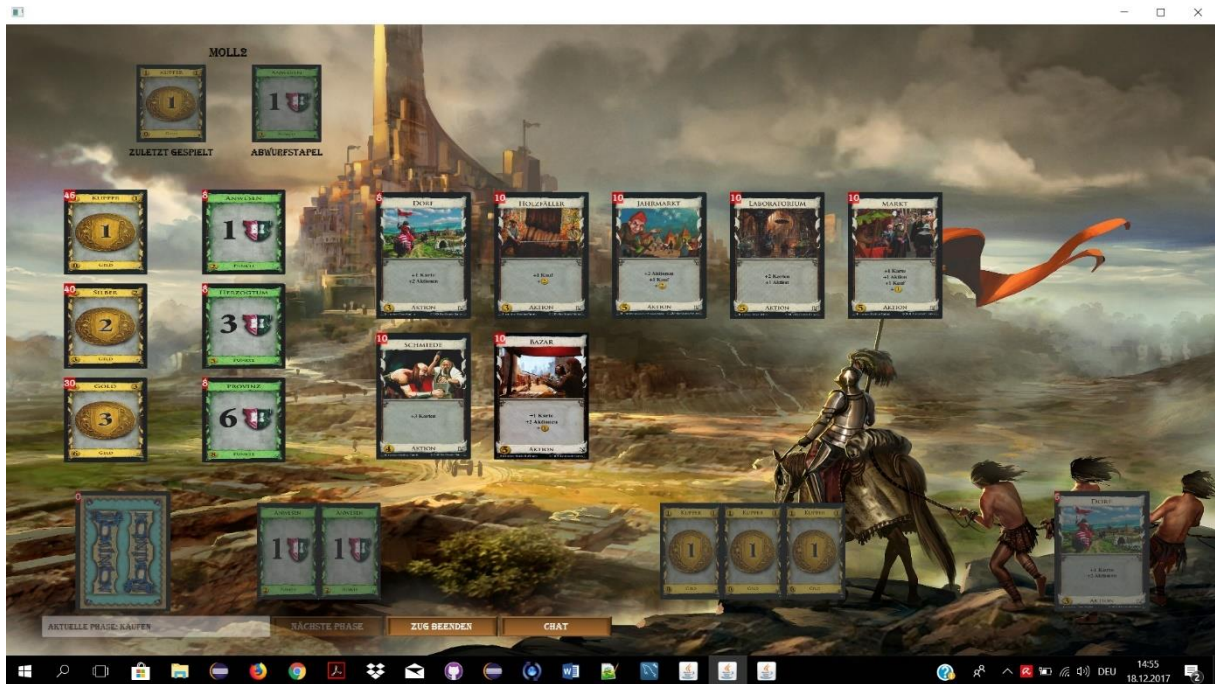


Abbildung 21: Bevor der Zug beendet wurde

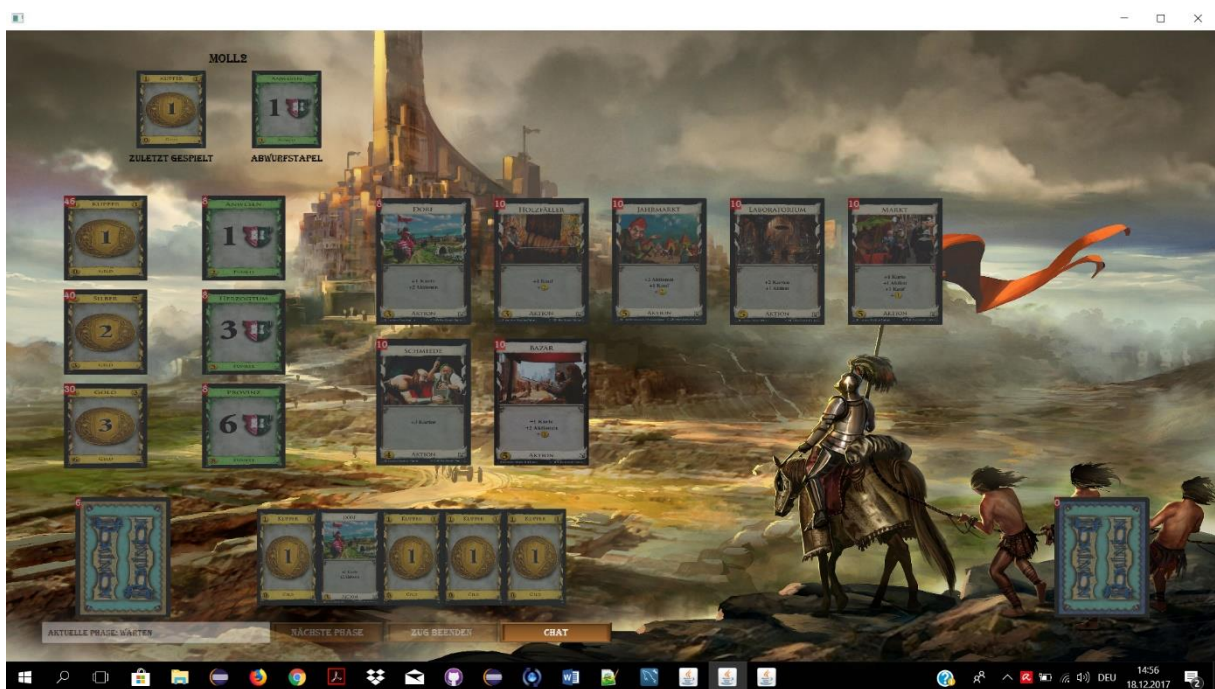


Abbildung 20: Nachdem der Zug beendet wurde.



Name	Ablagestapel mischen	
Test Case ID	T305	
Annahme	Nachziehstapel leer	
Ablauf (Szenario)	Standard	Alternative
	1. Das System mischt automatisch den Ablagestapel.	
	2. Ablagestapel wird zum Nachziehstapel.	
	3. Falls der Benutzer noch Karten ziehen muss, werden diese nachgezogen.	
Erwartetes Resultat	Der Nachziehstapel wurde erneuert und allfällige Karten wurden nachgezogen.	
Bestanden?	Bestanden	
Anmerkungen	-	

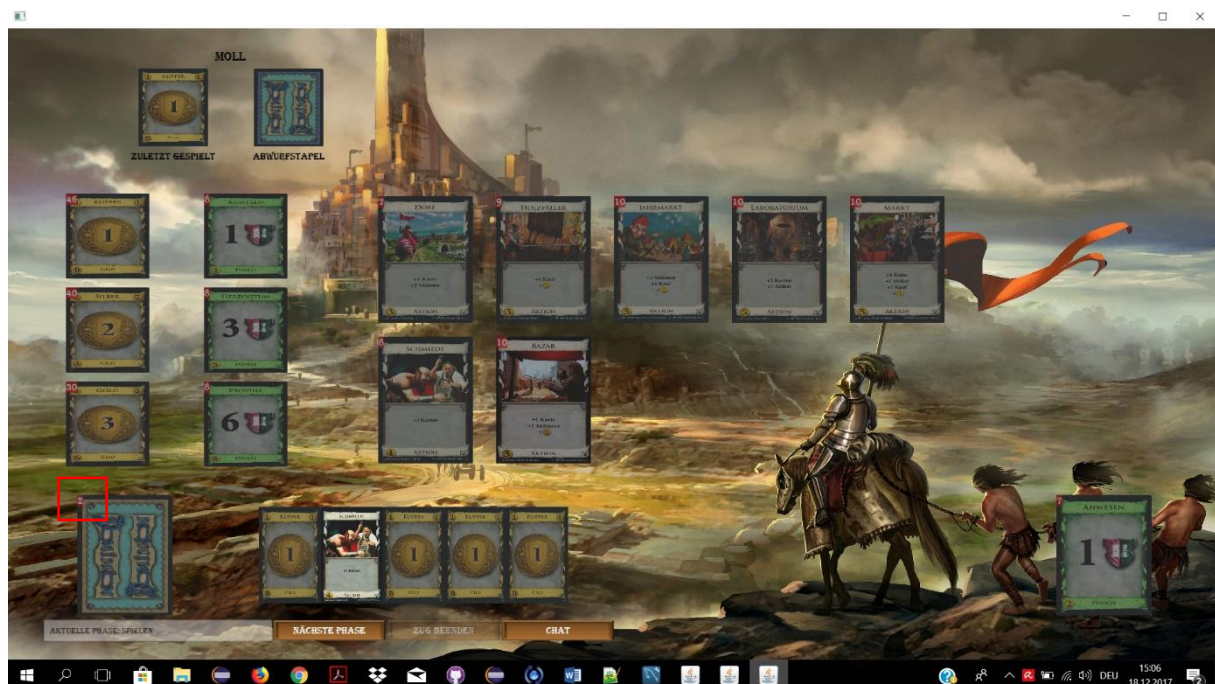


Abbildung 22: Stackgröße Nachziehstapel noch 2.



<b>Name</b>	<b>Spiel abbrechen</b>	
<b>Test Case ID</b>	T306	
<b>Annahme</b>	-	
<b>Ablauf (Szenario)</b>	<b>Standard</b>	<b>Alternative</b>
	1. Der Benutzer klickt auf «Spiel abbrechen» oder auf Fenster schliessen (X).	
	2.1 Der Benutzer klickt bei der Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden?» auf «OK»	2.2 Der Benutzer klickt bei der Meldung «Soll die Anwendung wirklich verlassen werden» auf «Abbrechen».
<b>Erwartetes Resultat</b>	Der Benutzer ist deaktiviert und wird für den Rest des Spiels ignoriert, damit das Spiel weiterläuft. Der Benutzer selbst kehrt ins Hauptmenü zurück.	
<b>Bestanden?</b>	Nicht bestanden	
<b>Anmerkungen</b>	Kein «Spiel abbrechen» Button vorhanden. Wird das Fenster geschlossen, wird der Benutzer nicht ins Hauptmenu weitergeleitet, sondern aus der Applikation geworfen. Die Weiterleitung in das Hauptmenu würde keinen Sinn machen. Der Spieler wird komplett aus dem Spiel entfernt. Falls nur noch ein Spieler übrig bleibt, wird das Spiel beendet.	

<b>Name</b>	<b>Sieger anzeigen</b>	
<b>Test Case ID</b>	T307	
<b>Annahme</b>	Spielende ist erreicht.	
<b>Ablauf (Szenario)</b>	<b>Standard</b>	<b>Alternative</b>
	1. Die Rangliste wird angezeigt.	
<b>Erwartetes Resultat</b>	Die Benutzer sehen die Rangliste und können ins Hauptmenü zurückkehren.	
<b>Bestanden?</b>	Bestanden	
<b>Anmerkungen</b>	Die Benutzer kehren nach Ablauf der Zeit automatisch ins Hauptmenü zurück.	

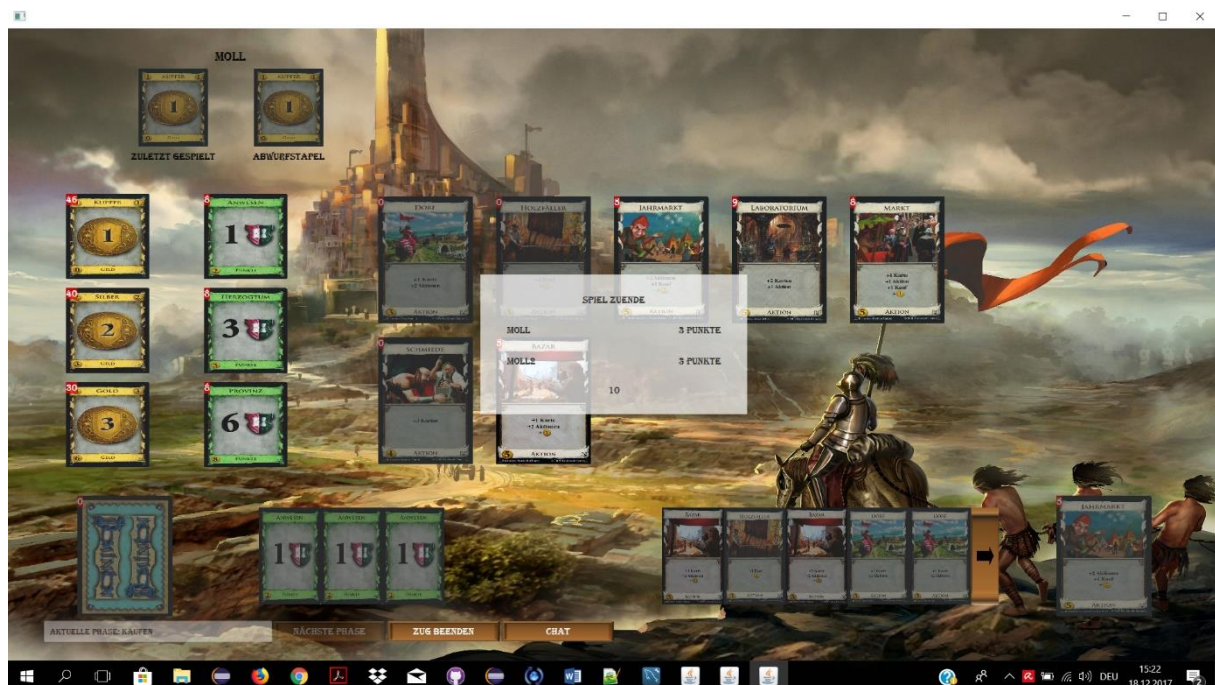


Abbildung 24: Spielende ist erreicht, Rangliste wird angezeigt.