Agario

Thema: Modul 326

Dokumentinformationen

Dateiname: Testing-Agario

Inhaltsverzeichnis

[Abbildungsverzeichnis 2](#_Toc103073074)

[Tabellenverzeichnis 2](#_Toc103073075)

[1 Einleitung 3](#_Toc103073076)

[1.1 Sinn und Zweck 3](#_Toc103073077)

[2 Programmbeschreibung 4](#_Toc103073078)

[2.1 Klassenbeschreibung 4](#_Toc103073079)

[2.2 Builder 4](#_Toc103073080)

[2.3 BlobBuilder 4](#_Toc103073081)

[2.4 Blob 6](#_Toc103073082)

[2.5 BlobManager 7](#_Toc103073083)

[2.6 Main 8](#_Toc103073084)

[3 Testing 8](#_Toc103073085)

# Einleitung

## Sinn und Zweck

Im vorliegenden Dokument werden die Test-Cases beschrieben und wie unser Programm funktioniert.

# 

# Programmbeschreibung

Das Programm, welches wir geschrieben haben, handelt sich um ein Spiel, welches sich Agario nennt. In diesem Spiel ist man ein kleiner blauer Punkt und muss so viele andere Punkte wie möglich essen. Man kann aber nur die Punkte essen, welche kleiner sind als man selbst. Wenn die Gegner grösser sind, stirbt man.

## Klassenbeschreibung

In der Klassenbeschreibung werden alle Klassen aufgelistet und kurz beschrieben, für was diese zuständig ist.

## Builder

Der builder ist ein Interface, welcher die Funktionen für den Blob zur Verfügung stellt.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## BlobBuilder

Die BlobBuilder Klasse implementiert das Builder interface. Es überschreibt die Funktionen des Builders und returned das Ergebnis.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Blob

Die Blob Klasse ist das Template für alle Blobs. Sie stellt alle Variablen zur Verfügung, welche die Blobs brauchen, wie beispielsweise wie den Radius oder die Koordinaten. Zusätzlich ist sie für das Movement zuständig.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte BeschreibungEin Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## BlobManager

Der BlobManager Managed alles. Er erstellt alle Blobs und fügt sie zum GUI hinzu. Er berechnet die Distanz zwischen zwei Blobs und was für regelt was gemacht werden muss, wenn ‘W’, ‘A’, ‘S’ oder ‘D’ gedrückt wird. Er überprüft, ob sich zwei Blobs berühren und kollidieren.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Main

Im Main werden alle Komponente zum GUI hinzugefügt, sodass alles dargestellt werden kann.

Ein Bild, das Text enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

# Testing

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| UseCase Nr | UseCase Description | Expected | Result |
| 1 | Press ‘W’ to go up | Player moves up | Player moves up |
| 2 | Press ‘S’ to go up | Player moves down | Player moves down |
| 3 | Press ‘A’ to go up | Player moves to the left | Player moves to the left |
| 4 | Press ‘D’ to go up | Player moves to the right | Player moves to the right |
| 5 | Try to eat someone who’s bigger | Game ends | Game ends |
| 6 | Eat someone who’s smaller | Player gets bigger | Player gets bigger |