Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

1 Teilnehmer/in des Teams:

Name: Fankhauser Lenz	Vorname: Daniel Sandro

Abgabedatum :	Klasse: BI19a	Team: BurgerPlace

2 Testbeschrieb

2.1 Ziel des Tests

Testen des Spiels «BurgerPlace» anhand der Use Cases

2.2 Art des Tests

Blackbox-Test

2.3 Verwendete Hilfsmittel

2.4 Anforderung an das Testobjekt

Greenfoot installiert und funktional

2.5 Testvorgaben

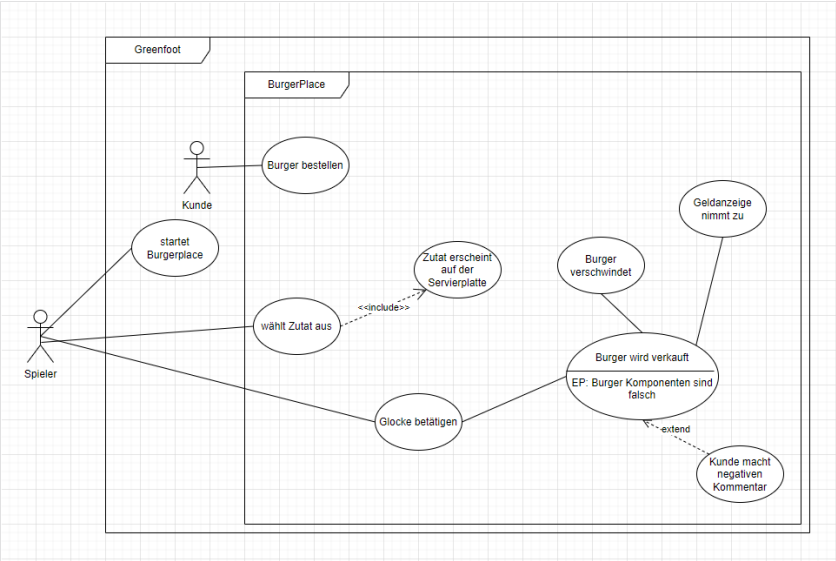
2.6 Abbruchkriterien

Gravierender Fehler im Programm

2.7 Weiteres

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

3 Testprotokoll - Testvalidierung



Projektname	*BurgerPlace*
Version *(getestetes Programm)*	*v1.0*
Projekt-Code *(Dateien)*	*https://github.com/sandrolenz/M226b-BurgerPlace*
Fachlicher Ansprechpartner *(Namen der Lehrperson)*	*Kellenberger Michael*
Autor des Testprotokolls	*Fankhauser Daniel, Lenz Sandro*
Testdatum	
Name Tester	

Use-Case		**Testfall**			
UC „Burger bestellen“:		**Test-Case “Burger bestellen“:**			
Akteure: Kunde, GF-Engine **Precondition:** Restaurant ist leer **Ereignis:** Neue Bestellung wird erstellt		**Trace 01:** Korrekter Durchlauf ohne Fehler			
#	**Ablauf UC**	**Testaktivität (Input)**	**Erw. Resultat System/Benutzer**	**Tatsächliches Resultat**	**OK**
1	Laden leer	Kunde erscheint	Kunde kommt durch die Tür		
2	Bestellung wird angezeigt	Bestellung generieren und zwischen-speichern	Sprechblase mit Bestellung wird an-gezeigt		
3					
4					
5					
Postcondition: Spieler beginnt mit Herstellung des Burgers		**Postcondition:** Spieler kann Burger herstellen			

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		**Testfall**			
UC „Zutaten auswählen“:		**Test-Case “Burger zubereiten“:**			
Akteure: Spieler **Precondition:** Kunde ist im Restaurant und hat Bestellung aufgegeben **Ereignis:** Spieler bereitet Burger zu		**Trace 01:** Korrekter Durchlauf ohne Probleme			
#	**Ablauf UC**	**Testaktivität (Input)**	**Erw. Resultat System/Benutzer**	**Tatsächliches Resultat**	**OK**
1	Teller leer, Zutat auswählern	Spieler wählt erste Zutat aus und platziert sie per drag&drop auf dem Teller	Erste Zutat wird auf den Teller gelegt		
2	Weitere Zutaten auswählen	Spieler wählt weitere Zutaten aus und platziert sie auf dem Teller	Zutaten werden zum Burger hinzugefügt.		
3	Burger ist fertig	Spieler betätigt die Klingel wenn der Burger fertig ist.	Klingel spielt einen Ton ab		
Postcondition: Burger kann mit Bestellung überprüft werden		**Postcondition:** Fertiger Burger ist zur Abgabe bereit			

Use-Case		**Testfall**			
UC „Zutaten auswählen“:		**Test-Case “Burger zubereiten“:**			
Akteure: Spieler **Precondition:** Kunde ist im Restaurant und hat Bestellung aufgegeben **Ereignis:** Spieler bereitet Burger zu		**Trace 02:** aus Versehen falsche Auswahl einer Zutat			
#	**Ablauf UC**	**Testaktivität (Input)**	**Erw. Resultat System/Benutzer**	**Tatsächliches Resultat**	**OK**
1	Teller leer, Zutat auswählern	Spieler wählt erste Zutat aus und platziert sie per drag&drop auf dem Teller	Erste Zutat wird auf den Teller gelegt		
2	Weitere Zutaten auswählen	Spieler wählt eine falsche Zutat aus und platziert sie auf dem Teller	Zutat wird zum Burger hinzugefügt.		

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

3	Teller leeren	Spieler klickt auf den Abfall-Button	Der Burger verschwindet, es wird Geld für die Zutaten abgezogen		
4	Zutat auswählen	Spieler wählt korrekte Zutaten aus und platziert sie auf dem Teller	Zutaten werden zum Burger hinzu-gefügt.		
5	Burger ist fertig	Spieler betätigt die Glocke, wenn der Burger fertig ist.	Glocke spielt einen Ton ab		
Postcondition: Burger kann mit Bestellung überprüft werden		**Postcondition:** Fertiger Burger ist zur Abgabe bereit			

Use-Case		**Testfall**			
UC „Glocke betätigen“:		**Test-Case “Zubereiteter Burger ist fertig“:**			
Akteure: Spieler, GF **Precondition:** Burger wurde zu-bereitet **Ereignis:** Burger wird überprüft		**Trace 01:** Burger stimmt mit Bestellung überein			
#	**Ablauf UC**	**Testaktivität (Input)**	**Erw. Resultat System/Benutzer**	**Tatsächliches Resultat**	**OK**
1	Burger ist fertig	Spieler betätigt Glocke	Glocke spielt einen Ton ab		
2	Burger wird überprüft	Greenfoot vergleicht den Burger mit der Bestellung	Burger und Bestellung stimmen überein, in der Sprechblase wird ein Haken angezeigt.		
3	Burger stimmt überein	Kunde bezahlt den Burger und gibt ggf. Trinkgeld	Der Kontostand erhöht sich		
4	Burger wurde bezahlt	Kunde verlässt den Laden	Kunde und Burger verschwinden, Sprechblase wird gelöscht		
Postcondition: Der Laden ist leer		**Postcondition:** Ein neuer Kunde kann den Laden betreten			

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		**Testfall**			
UC „Glocke betätigen“:		**Test-Case “Zubereiteter Burger ist fertig “:**			
Akteure: **Precondition:** Burger wurde zubereitet **Ereignis:** Burger wird überprüft		**Trace 02:** Burger stimmt nicht mit Bestellung überein			
#	**Ablauf UC**	**Testaktivität (Input)**	**Erw. Resultat System/Benutzer**	**Tatsächliches Resultat**	**OK**
1	Burger ist fertig	Spieler betätigt Glocke	Glocke spielt einen Ton ab		
2	Burger wird überprüft	Greenfoot vergleicht den Burger mit der Bestellung	Burger und Bestellung stimmen nicht überein, in der Sprechblase wird ein Kreuz angezeigt.		
3	Burger stimmt nicht überein	Spieler klickt auf den Abfall-Button	Der Burger verschwindet, es wird Geld für die Zutaten abgezogen		
Postcondition: Teller ist leer, der Kunde merkt sich den Fehler und wird kein Trinkgeld geben		**Postcondition:** Spieler kann neuen Burger herstellen			

LB2 Meilenstein B2 Teamaufgabe 2 / Meilenstein C2 Einzelaufgabe 4

Review des Testbeschriebs durch den Tester:

(Tester beurteilt Testbeschrieb nach erfolgter Ausführung.
Fehler in der Beschreibung?
Fehler im Protokoll?)

4 Sign-Off

Mängelliste:

(Alle nicht mit OK markierten Testfälle hier auflisten und etwaige Beobachtungen und/oder Bemerkungen notieren, damit der Entwickler Anhaltspunkte zur Verbesserung erhält.)

- Test-Case _ Trace _:

Der Test

() wird **erfolgreich** abgenommen.

() wird eingeschränkt abgenommen (Mängel siehe oben).
Der Test wird **trotzdem als erfolgreich** abgenommen erklärt.

() wird **nicht** abgenommen (aufgetretene Mängel siehe oben)

Bis zum angegebenen Zeitpunkt werden alle oben beschriebenen Mängel beseitigt.

() Datum:

Test ist beendet und wurde korrekt durchgeführt

Ja () **Nein ( )** **Unterschrift (Datum, Name** *Tester)***)**

Ja () **Nein ( )** **Unterschrift (Datum, Name** *Autor)*

Validierung

Ja () **Nein ( )** **Unterschrift (Datum, Name** *Experte***)**