Testkonzept

Projektname: WWG

Projektmitglieder: Mathias Schmid

Betreuer: Mike

Datum: 09.05.2018

Firma: Die Schweizerische Post

Inhaltsverzeichnis

[1 Testprotokoll 2](#_Toc513623968)

[2 Testumgebung 3](#_Toc513623969)

[3 Testfälle 3](#_Toc513623970)

# Testprotokoll

Datum: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |
| --- | --- |
| Testfall | Unterschrift |
| TF-100 |  |
| TF-101 |  |
| TF-102 |  |
| TF-103 |  |
| TF-104 |  |
| TF-105 |  |
| TF-106 |  |
| TF-107 |  |
| TF-108 |  |
| TF-109 |  |
| TF-110 |  |

# Testumgebung

Java SE-1.8 mit Maven Dependencies deklariert wie im pom.xml.

10.1.29-MariaDatenbank läuft auf dem Localhost.

# Testfälle

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | TF-100 |
| Anforderungen | UC-01 |
| Vorbedingungen | - |
| Ablauf | * Der Benutzer drückt auf Register * Der Benutzer gibt einen Benutzernamen ein * Der Benutzer gibt ein Passwort ein * Der Benutzer drückt noch einmal auf Register |
| Erwartetes Resultat | Die Page „HomeView“ wird angezeigt. Im Header erscheint der Name des Benutzers. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | TF-101 |
| Anforderungen | UC-01 |
| Vorbedingungen | TF-100 |
| Ablauf | * Der Benutzer drückt 3x auf „Add Money“ * Der Benutzer drückt 1x auf „Remove Money“ |
| Erwartetes Resultat | Im Header hat sich der Wert „Money“ um 20 erhöht. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | TF-102 |
| Anforderungen | UC-01 |
| Vorbedingungen | TF-100, TF-101 |
| Ablauf | * Der Benutzer drückt auf ausloggen * Der Benutzer loggt sich mit denselben Daten wie in TF-100 ein * Der Benutzer drückt auf Login |
| Erwartetes Resultat | Der Benutzer befindet sich in der Ansicht der HomeView, im Header befindet sich sein Name und der Wert „Money“ ist gleich wie in TF-101 |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | TF-103 |
| Anforderungen | UC-02 |
| Vorbedingungen | TF-100 |
| Ablauf | * Der Benutzer drückt auf Units und zählt diese. * Der Benutzer drückt im Footer auf „Summon“ * Der Benutzer drückt auf den Button „Summon“ neben dem Label „Menschen“ in der HauptView. * Der Benutzer drückt auf Units. |
| Erwartetes Resultat | Die Anzahl der Units sollte sich um den Wert 1 erhöht haben (angenommen auf dem Account wurde noch nichts beschworen). |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | TF-103 |
| Anforderungen | UC-02 |
| Vorbedingungen | TF-100 |
| Ablauf | * Der Benutzer drückt auf Units und zählt diese. * Der Benutzer drückt im Footer auf „Summon“ * Der Benutzer drückt auf den Button „Summon“ neben dem Label „Menschen“ in der HauptView. * Der Benutzer drückt auf Units. |
| Erwartetes Resultat | Die Anzahl der Units sollte sich um den Wert 1 erhöht haben (angenommen auf dem Account wurde noch nichts beschworen). Ausserdem verliert der Benutzer Geld (negativtest). |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | TF-104 |
| Anforderungen | UC-02 |
| Vorbedingungen | TF-100 |
| Ablauf | * Der Benutzer drückt auf „Remove Money“ bis sich der Wert auf 0 befindet * Der Benutzer drückt im Footer auf „Summon“ * Der Benutzer drückt auf den Button „Summon“ neben dem Label „Menschen“ in der HauptView. |
| Erwartetes Resultat | Der Benutzer sollte eine Meldung erhalten, dass er nicht mehr genug Geld auf dem Account hat. (Negativtest) |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | TF-105 |
| Anforderungen | UC-03 |
| Vorbedingungen | TF-100 |
| Ablauf | * Der Benutzer drückt auf „Special“ * Der Benutzer drückt auf Unterwasser auf dem Land * Der Benutzer drückt auf 4 verschiedene Units * Der Benutzer drückt auf Confirm |
| Erwartetes Resultat | Der Button „Confirm“ sollte nicht aktiv sein und darum ändert sich auch nichts in der View. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | TF-106 |
| Anforderungen | UC-03 |
| Vorbedingungen | TF-105 |
| Ablauf | * Der Benutzer drückt auf weitere 2 Units damit sich die Zahl neben der Units-Icons auf 6 Befindet. * Der Benutzer drückt auf eine 7te Unit. |
| Erwartetes Resultat | Die 7te Ausgewählte Unit darf nicht Grün markiert werden. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | TF-107 |
| Anforderungen | UC-03 |
| Vorbedingungen | TF-106 |
| Ablauf | * Der Benutzer drückt auf die Units mit dem Nummern 3 und 4 * Der Benutzer drückt auf die Unit, welche bis jetzt noch nicht markiert wurde |
| Erwartetes Resultat | Die Unit, welche noch nicht markiert wurde, wird Grün und bekommt das Label mit der Nummer 3. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | TF-108 |
| Anforderungen | UC-03 |
| Vorbedingungen | TF-107 |
| Ablauf | * Der Benutzer drückt auf eine bisher unmarkierte Unit * Der Benutzer drückt auf „Confirm“ |
| Erwartetes Resultat | Die View ändert sich und der Benutzer befindet sich nun in der KampfView. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | TF-109 |
| Anforderungen | Sequenzdiagramm 01 |
| Vorbedingungen | TF-107 |
| Ablauf | * Der Benutzer wählt für jede Unit eine Aktion aus und führt diese aus |
| Erwartetes Resultat | Der Benutzer hat seinen Turn beendet und der Gegner probiert Schaden auszuteilen. Nachdem dieser beendet hat kann der Benutzer wieder etwas machen. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | TF-110 |
| Anforderungen | Sequenzdiagramm 01 |
| Vorbedingungen | TF-107 |
| Ablauf | * Der Benutzer wählt für jede Unit eine Aktion aus und führt diese aus * Der Benutzer wiederholt dies bis beide Gegner keine Lebenspunkte mehr haben oder seine Units keine Lebenspunkte mehr haben. * Der Benutzer kann, indem er auf die Lebensanzeige des Gegners drückt, sein Target ändern. |
| Erwartetes Resultat | Es sollte eine neue View erscheinen in der er entweder die Anzeige Verloren oder Gewonnen erhält. |