

# Testprotokoll für Gruppe Reizende Igel

Die folgenden Fragen sollen jeweils mit ja oder nein beantwortet werden (bei nein ist ggf. eine genaue Fehlerbeschreibung notwendig!)

## Eröffnungsphase:

- können nur Spieler mit unterschiedlicher Farbe an einem Spiel teilnehmen?
  - ☐ Ja
  - ☐ In der Lobby werden Spielernamen falsch angezeigt.
  - ☐ Chat funktioniert nicht mehr, wenn ein oder mehrere Spieler im Zustand "ich bin bereit" sind.
  - ☐ Irgendetwas ist in der Anmeldung Phase abgestürzt. -> Server akzeptiert weiterhin neue Clients, andere Spieler werden aber nicht angezeigt.
  - ☐ Beim letzten Client, der sich anmeldet werden die Spielernamen nicht angezeigt.
  - ☐ Es ist nicht möglich ein Spiel zu starten mit dem eigenen Server.
- kann man sich an ein laufendes Spiel nicht mehr verbinden?
- ist der Spielaufbau variabel?
  - ☐ Verteilung der Zahlenchips sollte nicht zufällig sein... siehe letztes Übungsblatt/Hinweise (8 lag neben 6)
  - ☐ Häfenverteilung nicht optimal
- wird der Räuber auf die Wüste gesetzt?
  - ☐ Ja
- wird die Spielerreihenfolge zufällig festgelegt?
  - ☐ Ja
- kann ein Spieler genau zwei Siedlungen und zwei Straßen bauen?
  - ☐ Ja
- kann eine Straße nur an die dazugehörige Siedlung gebaut werden?
  - ☐ Ja, aber bug beim Straße bauen, wenn bereits 2 Straßen zu einer Kreuzung hingebaut wurden (eine eigene und eine fremde) kann man keine initiale Straße mehr zu dieser kreuzung hinbauen. Eventuell nur ein ViewBug.
- ist die Abstandsregel korrekt implementiert?
  - ☐ Ja
- erhält ein Spieler am Ende der Eröffnungsphase die Rohstoffe der Felder, an die seine zweite Siedlung angrenzt?
  - ☐ Ja

## Normales Spiel:

- kann man nur einmal pro Zug würfeln?
  - ☐ Ja
- ist die Zufallsverteilung der Würfelaugen plausibel?
  - ☐ Ja
- geht Bauen und Handeln erst nachdem gewürfelt wurde?
  - ☐
- wird die längste Handelsstraße korrekt erkannt (und ggf. auch wieder aberkannt)?
  - ☐ Nein, wenn ein weiterer Spieler 5 Straßen hat wird in dessen View er selbst mit der längsten Handelsstraße angezeigt. Danach passiert auch kein update mehr, wenn ein anderer spieler eine längere

hat. Auch andere Fehler noch vorhanden...

- funktioniert die Ertragsberechnung (insbesondere unter Berücksichtigung des Räubers)?
  - ☐ Ja
- funktioniert der Räuber (Abgeben der Hälfte der Rohstoffe, wenn mehr als sieben Rohstoffe vorhanden sind; Stehlen eines Rohstoffs bei einem Mitspieler)?
  - ☐ Beim Abgeben von Ressourcen nach einer 7 (mehr als 7 Karten auf der Hand) kann man die Abzugebenden Ressourcen nicht mehr ändern, wenn einmal ausgewählt (eine Lösung wie in der TradeView wäre gut, mit einem Button zum bestätigen am Ende...)
  - ☐ Man kann den Räuber mehrmals hintereinander auf das selbe Feld setzen (was verboten ist)
  - ☐ Man kann bereits weiterspielen und sogar den Zug beenden, wenn ein anderer Spieler noch Karten abgeben muss. Damit kann man das Spiel in einen ungültigen Zustand versetzen, in dem niemand mehr was machen kann.
  - ☐ Man kann Karten abgeben, die man nicht hat.
  - ☐ Keine Karte ziehen erlaubt?
  - ☐ Sonst richtig
- funktioniert der Bankhandel (insbesondere mit Häfen)?
  - ☐ Ja
- funktioniert der Handel mit Mitspielern (insbesondere keine negativen Rohstoffangebote bzw. Rohstoffwünsche oder Verschenken von Rohstoffen – auch nicht indirekt wie z.B. Tausch von 1 Schaf gegen 1 Schaf+x)?
  - ☐ Ja, aber 0 gegen 0 geht (aber Handelsfenster schließt sich nicht) bzw Handelsangebot sollte nicht zugelassen werden. Verschenken geht, auch indirekt. (auch wenn uns das Verbot davon neu ist...)
- verhält sich das Programm korrekt, wenn ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht?
- stimmt die Häufigkeitsverteilung der Entwicklungskarten?
  - ☐ Ja
- kann man nur eine Entwicklungskarte pro Zug ausspielen?
- verbleiben Ritterkarten und Siegpunktkarten beim Spieler und werden Fortschrittskarten nach dem Ausspielen aus dem Spiel entfernt?
  - ☐ Jein (da Entwicklungskarten generell noch nicht richtig funktionieren ist das nicht wirklich nachprüfbar)
- verhält sich das Programm korrekt, wenn alle Entwicklungskarten aufgekauft werden?
- kann man Entwicklungskarten zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Zuges ausspielen, aber nicht die in der gleichen Runde gekauften (außer Siegpunktkarten)?
  - ☐ Jein
- wird das Spielende korrekt erkannt, wenn ein Spieler während des Ausspielens einer Karte (z.B. Straßenbaukarte) 10 Punkte erreicht?

Zusätzliche Punkte:

- Häfen nicht deutlich gekennzeichnet
- RC der anderen Spieler werden falsch angezeigt (auch beim Räuber)
- Ressourcen-rauben-Aufforderung, beim klicken auf ein Feld immer verfügbar, auch wenn dann nichts passiert, wenn man es tatsächlich tut (wenn es nicht gefordert ist).
- Die Meldung "Du bist dran" stimmt oft nicht (haben manchmal 2 Spieler gleichzeitig)
- Info x hat Entwicklungskarte gekauft erscheint doppelt. #
- Ritterkarte versetzt den Räuber nicht.
- Eigene Siegpunktkarten werden in der Siegpunkteiste nicht berücksichtigt.
- "Info: Spieler1 zieht eine Karte von null." spieler wurde aber angegeben.
- Im Handelsangebot ist der verlangte Rohstoff abgeschnitten.
- Entwicklungskartenanzahl in der hand wird nicht richtig angezeigt. (Ritterkarte)
- Versuch, nach Kauf, Straßenbaukarte direkt auszuspielen ist erstmal möglich. Das tatsächliche ausführen der Bauaktionen ist aber zu keinem Zeitpunkt, auch beim Ausspielen in späteren Zügen, nicht möglich.

- Resize nicht schön, dadurch werden die Klickflächen verschoben (wenn man den Räuber setzen will landet er am ende zB. Ein Feld weiter links als geklickt)
- View-overlay kann Klicks blockieren
- View bug: Stellen, an denen Straßen angebaut werden können werden manchmal immer angezeigt. An allen Kreuzungen, die nicht blockiert werden werden baubare Siedlingen angezeigt.

