

Testprotokoll für Gruppe WitzigeLyrischeBieber

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

- Installation/Ausführbarkeit und Dokumentation
 - Spiel lässt sich genauso wie in der Dokumentation angegeben starten
 - Dokumentation ist nicht vollständig ausgeführt (z.B. Punkt Straße bauen)
- Korrektheit (korrekte Funktion, Abstürze)
 - Abstürze häufig, weil Aktionen zB Handel nicht abgebrochen werden können
- Zuverlässigkeit (Fehlertoleranz, Robustheit)
 - siehe Korrektheit
- Benutzerfreundlichkeit (insbes. der Oberfläche, Geschwindigkeit)
 - Geschwindigkeit sehr gut
 - leider keine Übersicht über andere Spieler
 - Spielbrett hat gute Größe
 - Statt Textfeldern wären Spinner bei Handel besser, weil dann nicht falsche Zahlen eingegeben werden können.
 - Leider werden nur sehr viele Parameter nicht angezeigt, zB:
 - Würfel
 - eigene Farbe
 - Anzahl der Gegner
 - Anzahl Handkarten der einzelnen Gegner
 - Anzahl Entwicklungskarten der Gegner
 - Anzahl schon ausgespielte Ritterkarten pro Spieler
 - Das Ausspielen von Entwicklungskarten von Spielern
 - keine Informationen über Handelsangebote
 - Baukosten Fenster ist sehr hilfreich
 - Spiel ist größenvariabel!
- sinnvolle Fehlermeldungen
 - eigentlich keine Fehlermeldungen angezeigt
- sonstige Bemerkungen (z.B. Verbesserungsvorschläge)
 - Siedlungen werden sehr klein gezeichnet
 - Siedlungen können vor dem Würfeln gebaut werden
 - Es können an manchen Ecken an Häfen nicht Dörfer gebaut werden
 - Die Farben der Felder sind konsistent, aber vielleicht wären Bilder auch eine Option
 - Die Buttons sind etwas unübersichtlich angeordnet (man beendet schnell das Spiel versehentlich)
 - "Neue Nachricht" im Chat Fenster sollte bei einem Klick verschwinden
 - es werden negative Rohstoffe zugelassen

Eröffnungsphase:

- können nur Spieler mit unterschiedlicher Farbe an einem Spiel teilnehmen?
 - ja
- kann man sich an ein laufendes Spiel nicht mehr verbinden?
 - ja, wartet dann auf eigenen Spielbeginn
- ist der Spielaufbau variabel?
 - nein, denn Wüste immer im Zentrum (wenn das notwendig ist)

- wird der Räuber auf die Wüste gesetzt?
 - wird am Anfang auf die Wüste gesetzt
- wird die Spielerreihenfolge zufällig festgelegt?
 - ja
- kann ein Spieler genau zwei Siedlungen und zwei Straßen bauen?
 - ja, aber die Frage, ob eine Straße für Entwicklung gebaut werden soll, muss mit Ja beantwortet werden, obwohl das nicht stimmt
- kann eine Straße nur an die dazugehörige Siedlung gebaut werden?
 - nein, auch an andere eigene Siedlungen oder an eine andere eigene Straße
- 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?
 - Würfelaugen werden nicht angezeigt
- geht Bauen und Handeln erst nachdem gewürfelt wurde?
 - nein, man kann Straßen bauen
- wird die längste Handelsstraße korrekt erkannt (und ggf. auch wieder aberkannt)?
 - wurde nicht angezeigt
- funktioniert die Ertragsberechnung (insbesondere unter Berücksichtigung des Räubers)?
 - Ertrag funktioniert. (man sieht allerdings die Würfel nicht)
- funktioniert der Räuber (Abgeben der Hälfte der Rohstoffe, wenn mehr als sieben Rohstoffe vorhanden sind; Stehlen eines Rohstoffs bei einem Mitspieler)?
 - nach dem Abgeben der Rohstoffe werden alle Spieler auf "Warten" gesetzt und können nicht weiterspielen.
- funktioniert der Bankhandel (insbesondere mit Häfen)?
 - Es können Schulden gemacht werden
- 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)?
 - nein, man kann nicht auswählen mit wem der Handel geführt werden soll. Abbruch auch nicht möglich
- verhält sich das Programm korrekt, wenn ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht?
 - (wurde nicht erreicht)
- stimmt die Häufigkeitsverteilung der Entwicklungskarten?
 - ungleichmäßig (die Straßen und Erfindungskarten kommen zu häufig)
- kann man nur eine Entwicklungskarte pro Zug ausspielen?
 - ja
- verbleiben Ritterkarten und Siegpunktkarten beim Spieler und werden Fortschrittskarten nach dem Ausspielen aus dem Spiel entfernt?
 - wahrscheinlich schon, aber endgültig konnten wir das nicht nachweisen
- verhält sich das Programm korrekt, wenn alle Entwicklungskarten aufgekauft werden?

- ☐ konnte nicht erreicht werden
- kann man Entwicklungskarten zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Zuges ausspielen, aber nicht die in der gleichen Runde gekauften (außer Siegpunktkarten)?
 - ☐ sind uns nicht sicher, man kann auf jeden Fall die Karten auswählen
- wird das Spielende korrekt erkannt, wenn ein Spieler während des Ausspielens einer Karte (z.B. Straßenbaukarte) 10 Punkte erreicht?
 - ☐ konnte nicht erreicht werden

Zusätzliche Fehlerbeschreibungen:

- KI funktioniert nicht, bzw verbindet sich nicht mit dem Server
- Die ChoiceBoxen zeigen oft den Wert nicht an, der ausgewählt wurde
- Spiel stürzt manchmal ab, wenn der Räuber versetzt wurde. Es kann nicht von anderen Mitspielern gestohlen werden