

# Testprotokoll für Gruppe Quirlige Saurier

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 \*
- kann man sich an ein laufendes Spiel nicht mehr verbinden?
  - ☐ Eigener Server fehlt, deswegen nicht testbar
- ist der Spielaufbau variabel?
  - ☐ Ja, allerdings werden die Felder durch den Testserver gesetzt. \*
- wird der Räuber auf die Wüste gesetzt?
  - ☐ Ja \*
- wird die Spielerreihenfolge zufällig festgelegt?
  - ☐ Mangels eigenem Server nicht testbar
- kann ein Spieler genau zwei Siedlungen und zwei Straßen bauen?
  - ☐ Ja \*
- kann eine Straße nur an die dazugehörige Siedlung gebaut werden?
  - ☐ Ja \*
- ist die Abstandsregel korrekt implementiert?
  - ☐ TODO \*
- 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?
  - ☐ Die Dialogfenster lassen sich schon vor Spielbeginn anzeigen.
- wird die längste Handelsstraße korrekt erkannt (und ggf. auch wieder aberkannt)?
  - ☐ Längste Handelsstraße erhöht Siegpunkte, wird allerdings nicht sichtbar angezeigt (man weiß nicht ob man die längste Handelsstraße besitzt).
- funktioniert die Ertragsberechnung (insbesondere unter Berücksichtigung des Räubers)?
  - ☐ Ertrag funktioniert.
- funktioniert der Räuber (Abgeben der Hälfte der Rohstoffe, wenn mehr als sieben Rohstoffe vorhanden sind; Stehlen eines Rohstoffs bei einem Mitspieler)?
  - ☐ Es kann nicht ausgewählt werden, von welchem Mitspieler die Ressourcen gestohlen werden sollen.
  - ☐ Karten abgeben bei zu vielen Rohstoffkarten funktioniert nicht (bzw. Wir haben nicht herausgefunden, wie)
- funktioniert der Bankhandel (insbesondere mit Häfen)?
  - ☐ Sofern man "Bieten" und "Suchen" vertauscht, funktioniert der Bankhandel.
  - ☐ Leider sehen die Häfen nicht wie in der Dokumentation aus.
- 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)?

- Beim Seehandel (evtl auch Mitspieler-Handel) sind "Bieten" und "Suchen" vertauscht. Seehandel funktioniert aber, wenn man entsprechend die eigenen Angaben vertauscht. Negative Angebote/Gesuche können nicht aufgestellt werden (passt). \*
- verhält sich das Programm korrekt, wenn ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte erreicht?
  - \*
- stimmt die Häufigkeitsverteilung der Entwicklungskarten?
  - \*
- kann man nur eine Entwicklungskarte pro Zug ausspielen?
  - Wie in Dokumentation beschrieben, können noch keine Entwicklungskarten gespielt werden. \*\*
- verbleiben Ritterkarten und Siegpunktkarten beim Spieler und werden Fortschrittskarten nach dem Aus- spielen aus dem Spiel entfernt?
  - (siehe \*\*)
- verhält sich das Programm korrekt, wenn alle Entwicklungskarten aufgekauft werden?
  - (siehe \*\*)
- kann man Entwicklungskarten zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Zuges ausspielen, aber nicht die in der gleichen Runde gekauften (außer Siegpunktkarten)?
  - (siehe \*\*)
- wird das Spielende korrekt erkannt, wenn ein Spieler während des Ausspielens einer Karte (z.B. Straßenbaukarte) 10 Punkte erreicht?
  - (siehe \*\*)

#### Anmerkungen:

- \* lässt sich nicht vollständig testen, weil eigener Server fehlt, der Funktionalität sicherstellt
- \*\* In der Dokumentation angegeben, dass Entwicklungskarten noch nicht vollständig implementiert wurden.

### Zusätzliche Fehlerbeschreibungen:

- Das Anmeldefenster verschwindet leider hinter dem Hauptfenster, besser wäre, wenn es gleich nach vorne käme
- Das Testen war sehr schwierig, weil wir keinen eigenen Server starten konnten und der Testserver derzeit voll von KIs anderer Gruppen ist
- Die Häfen werden sehr zweideutig dargestellt, wir dachten zuerst, dass die Häfen auch Felder sind (mit Rohstoffen)
- Die 3:1 Häfen waren nicht sichtbar. (in der Dokumentation sind sie aber sichtbar)
- Das Fenster für den Seehandel öffnete sich nicht in ordentlicher Größe (auf den Rechnern im CIP Pool). Evtl. müsste hier die Größe der Stage gesetzt werden.
- Es wäre schön, wenn man als Spieler den Status sehen würde, in welchem man gerade ist. Z.B. "Würfeln" oder "Räuber versetzen" u.ä.
- Wir haben es leider nicht geschafft, unsere Ressourcen abzugeben, wenn eine 7 gewürfelt wurde und wir zu viele Karten hatten