

# Systemtests

Lukas Bayer  
Nils Fitting  
Marco Tücks  
Alexander Wilhelm  
Lukas Tuchtenhagen

July 18, 2019

# Contents

<b>1</b>	<b>Login</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Lobby</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Spielvorraum</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Spielraum</b>	<b>8</b>

# Chapter 1

## Login

**Vorbedingung:** Richtige IP-Adresse des Servers, Benutzername, Passwort und Passwortwiederholung eingegeben

### 24.06. Spieler Registrieren

*Benutzername nicht vergeben:*

Spieler kann sich erfolgreich registrieren. Er bekommt eine Meldung, dass Reg. Erfolgreich. Dazu muss der den Benutzernamen, Passwort und Passwort-Wdh. eingeben.

Ergebnis: Benutzer in Datenbank registriert (gew. Ergebnis)

*Benutzername vergeben:*

Spieler kann sich nicht registrieren. Meldung: Benutzername wahrscheinlich schon belegt.

Ergebnis: Benutzer nicht registriert. Meldung: Benutzername wahrscheinlich schon belegt.

*Passwort stimmt nicht überein:*

Spieler kann sich nicht registrieren. Meldung: Benutzername wahrscheinlich schon belegt.

Ergebnis: Benutzer nicht registriert (gew. Ergebnis)

### 24.06. Spieler anmelden

**Vorbedingung:** Richtige IP-Adresse des Servers, Benutzername und Passwort eingegeben

*Benutzername und Passwort richtig:*

Spieler wird in Lobby weitergeleitet.

Ergebnis: Benutzer befindet sich in Lobby und ist im Chat eingeloggt. (gew. Ergebnis)

*Benutzername oder Passwort falsch:*

Spieler bekommt Fehlermeldung (Benutzername oder Passwort falsch).

Ergebnis: Benutzer wird nicht weitergeleitet. Er befindet sich nicht im Chat oder der Lobby. (gew. Ergebnis)

*Keine Eingabewerte:*

Spieler gibt keine Daten ein. Er bekommt eine Meldung (Fehler).

Ergebnis: Benutzer wird nicht weitergeleitet. Er befindet sich nicht im Chat oder der Lobby. (gew. Ergebnis)

*Server nicht erreichbar (11.07):*

Spieler bekommt Meldung: Serveradresse nicht gefunden.

Ergebnis: Benutzer befindet sich nicht in der Lobby oder im Chat. Loginfenster bleibt bestehen (gew. Ergebnis).

## Chapter 2

# Lobby

**Vorbedingung:** Spieler befindet sich in der Lobby.

07.07. Bestenliste

*Bestenliste anzeigen:*

Programm öffnet neues Fenster und zeigt Bestenliste in absteigender Reihenfolge an.

Ergebnis: Fenster mit Bestenliste (gew. Ergebnis)

08.07. Spielregeln

*Spielregeln anzeigen:*

Spieler sieht Spielregeln in neuem Fenster.

Ergebnis: Fenster mit Spielregeln öffnet sich (gew. Ergebnis).

10.07. Spielvorraum

**Vorbedingung:** Spieler befindet sich in Lobby

*Name gültig:*

Spieler gibt Name ein und drückt den Button.

Ergebnis: Spielvorraum mit entsprechendem Namen erstellt (gew. Ergebnis).

*Name leer:*

Spieler bekommt Fehlermeldung. Kein Spielraum erstellt.

Ergebnis: Kein neuer Spielraum (gew. Ergebnis)

*Beitreten erfolgreich:*

Spieler hat gültigen Spielraum ausgewählt: Spieler wird in dem Spielvorraum geleitet.

Ergebnis: Spieler ist im Spielvorraum. Lobby zeigt Spieler im Spielvorraum und

richtige Anzahl an Spielern. Fenster hat sich geöffnet (gew. Ergebnis).

*Beitreten nicht erfolgreich:*

Spieler hat keinen gültigen Spielraum ausgewählt und bekommt Fehlermeldung.  
Ergebnis: Spieler befindet sich in Lobby und wurde keinem Spielvorraum zugewiesen (gew. Ergebnis).

*Spielvorraum löschen:*

**Vorbedingung:** Gültiger Spielraum ausgewählt. Keine mensch. Spieler im Raum.

Spielraum wird gelöscht.

Ergebnis: Spielraumw wird aus der Liste der aktiven Räume entfernt (gew. Ergebnis).

10.07. Chat

**Vorbedingung:** Spieler befindet sich in Lobby

*Nachricht abgeschickt:*

Spieler gibt Nachricht ein und diese wird auf allen Clients angezeigt.

Ergebnis: Nachricht ist auf allen Clients zu sehen (gew. Ergebnis).

11. 07. Abmelden

**Vorbedingung:** Spieler befindet sich in Lobby

*Spieler abmelden:*

Spieler wird im Chat abgemeldet und Fenster wird geschlossen.

Ergebnis: Spieler befindet sich nicht mehr im Chat und Programm wird geschlossen.

Spieler löschen

**Vorbedingung:** Passwort eingegeben

*Passwort stimmt:*

Spieler wird gelöscht und aus der Lobby entfernt. Das Spiel wird geschlossen.

Ergebnis: Benutzer wird aus Datenbank entfernt. Spiel wird geschlossen (gew. Ergebnis).

*Passwort stimmt nicht:*

Spieler bekommt Meldung (Passwort falsch). Keine weitere Aktion.

Ergebnis: Spieler nicht aus DB entfernt und Spiel nicht geschlossen (gew. Ergebnis).

## Chapter 3

# Spielvorraum

**Vorbedingung:** Spieler befindet sich im Spielvorraum

08.07. Bots

*Bots hinzufügen:*

Spieler wählt leichten oder schweren Bot aus und fügt ihn hinzu.

Ergebnis: Bot Leicht oder Schwer wird hinzugefügt (gew. Ergebnis).

*Bots entfernen:*

**Vorbedingung:** Bot ausgewählt.

Ausgewählter Bot wird entfernt.

Ergebnis: Bot wurde entfernt (gew. Ergebnis).

*Bot entfernen (nicht ausgewählt):*

Spieler kann Bot nicht entfernen und bekommt eine Fehlermeldung.

Ergebnis: Bot nicht entfernt (gew. Ergebnis).

Spiel

*Spiel Starten:*

**Vorbedingung:** Min. 3 Spieler (inkl. Bots).

Spiel wird gestartet. Bei jedem Client öffnet sich das Spielfenster.

Ergebnis: Spielfenster erscheint auf jedem Client (gew. Ergebnis).

*Spiel starten (nicht genügend Spieler):*

Spieler kann Spiel nicht starten. Bekommt Fehlermeldung.

Ergebnis: Spiel nicht gestartet (gew. Ergebnis).

*Spielraum verlassen:*

Spieler verlässt Spielraum und wird in Lobby weitergeleitet.

Ergebnis: Spieler befindet sich in Lobby. Spielraumanzahl wird angepasst (gew. Ergebnis).



# Chapter 4

## Spielraum

**Vorbedingung:** keine

10.07

*Spieler am Zug (Phase 1):*

Spieler kann 2 Handkarten anbauen.

Ergebnis: Handkarte wird entfernt und dem Bohnenfeld hinzugefügt. Anzahl der Karten auf Feld wird erhöht (gew. Ergebnis).

*Nächste Phase (P1):*

**Vorbedingung:** Handkarte angebaut

Spieler kann in nächste Phase übergehen, indem er den Button drückt.

Ergebnis: P2 wird eingeleitet. Systemnachrichten aktualisiert (gew. Ergebnis)t.

*Nächste Phase - Keine Handkarten angebaut (P1):*

Spieler drückt Button und erhält Fehlermeldung "Du musst mindestens die erste Handkarte anbauen".

Ergebnis: P2 wird nicht eingeleitet.

*Spieler am Zug (Phase 2):*

Handelsfenster öffnet sich. Spieler kann handeln.

Ergebnis: Fenster öffnet sich. Nach Erfolg: Handel wird Fenster geschlossen und gehandelte Karten werden den jeweiligen Spielern zugeteilt (gew. Ergebnis).

*Nächste Phase (P2):*

Spieler kann in nächste Phase übergehen, indem er den Button drückt.

Ergebnis: P3 wird eingeleitet. Feldkarten und ggf. gehandelte Karten werden der Anbauliste hinzugefügt. Systemnachrichten aktualisiert (gew. Ergebnis).

*Spieler am Zug (Phase 3):*

Spieler baut gehandelte Karten an.

Ergebnis: Anbaufelder ist leer. Bohnen wurden angepflanzt. Anzahl der Karten auf dem Feld wurde erhöht (gew. Ergebnis).

*Nächste Phase (P3):*

**Vorbedingung:** Anbaukarten angebaut

Spieler kann in nächste Phase übergehen, indem er den Button drückt.

Ergebnis: P4 wird eingeleitet. Systemnachrichten aktualisiert (gew. Ergebnis).

*Nächste Phase - Anliste nicht leer (Spieler/Mitspieler) (P3):*

Spielerdrückt Button und erhält Fehlermeldung "Spieler XY hat noch nicht alles angebaut".

Ergebnis: P4 wird nicht eingeleitet.

*Spieler am Zug (Phase 4):*

Spieler erhält 3 neue Handkarten. Nächster Spieler ist an der Reihe.

Ergebnis: Spieler besitzt 3 neue Handkarten. Nächste-Phase-Button verschwindet. Textfeld "Aktiver Spieler" aktualisiert (gew. Ergebnis).

*Bot Leicht:*

Bot durchläuft alle Phasen des Spiels. Lässt kein Handeln zu.

Ergebnis: Spiel läuft flüssig durch die Phasen. Die Züge und Karten des Bots sind dem Nutzer ersichtlich (gew. Ergebnis).

*Bot Schwer:*

Bot durchläuft alle Phasen des Spiels und nimmt Handel an.

Ergebnis: Spiel läuft flüssig durch die Phasen. Die Züge und Karten des Bots sind dem Nutzer ersichtlich (gew. Ergebnis).

*Bohnenfeld abbauen:*

**Vorbedingung:** Bohnenschutzregel erfüllt

Spieler kann Bohnenfeld durch Klick darauf abbauen.

Ergebnis: Karten vom Feld entfernt. Ablagestapelkartenzahl erhöht. Taler ggf. erhöht (gew. Ergebnis).

*Spiel beenden (seitens des Nutzers):*

Spieler verlässt Spiel.

Ergebnis: Spiel wird beendet und geschlossen. Clients bekommen Meldung, dass das Spiel geschlossen wird (gew. Ergebnis).

*Spiel beendet (seitens des Spielemanagers (Gültiges Ende)):*

System zeigt Meldung und gibt gewinner bekannt.

Ergebnis: Spiel wird geschlossen. Spieler befinden sich in Lobby und Bots werden gelöscht (gew. Ergebnis).

12.07

*Systemnachrichten:*

System zeigt im Fenster Systemnachrichten die verschiedenen Phasen des Spiels und den aktiven Spieler.

Ergebnis: Das System aktualisiert nach jeder Handlung eines Spielers/Bots die Systemnachrichten (gew. Ergebnis).

*Handeln:*

System öffnet bei Handspartnern das Handelfenster. Spieler können Karten hinzufügen und entfernen. Aktiver Spieler kann Handelsangebot unterbreiten.

Ergebnis: Annahme des Handels - Karten werden ggf. aus Handkarten und Feldkarten entfernt und dem anderen Spieler in die Anbauliste hinzugefügt, Handelsfenster geschlossen. Ablehnen - Fenster werden vom System geschlossen. Keine Karten hinzugefügt oder entfernt (gew. Ergebnis).

Chat, Bestenliste, Spielregeln (siehe Lobby) - gew. Ergebnis