

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien**1 Teilnehmer/in des Teams:**

Name: Jan Leo	Vorname: Schweizer Vogel
---------------------	--------------------------------

Abgabedatum:	Klasse: Bin19a	Team:
--------------	-------------------	-------

2 Testbeschreibung**2.1 Ziel des Tests**

Die Funktionalität einzelner Szenarien sollen für das Spiel sichergestellt werden.

2.2 Art des Tests

Blackbox-Test

2.3 Verwendete Hilfsmittel

Java Version 11.0.14.1 / Greenfoot Version 3.7.1

2.4 Anforderung an das Testobjekt

Szenario «SBB-Simulator» laden.

2.5 Testvorgaben

Keine zus. Dateien / Hilfsmittel nötig

2.6 Abbruchkriterien

Bei Absturz oder Hänger der Simulation

2.7 Weiteres

Es werden keine Nichtfunktionale Merkmale getestet!
(Reaktionszeit / GUI-Aspekte / Speicherbedarf)

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

3 Testprotokoll - Testvalidierung

Projektname	<i>Totally Accurate SBB Simulator</i>
Version (getestetes Programm)	<i>V0.1</i>
Projekt-Code (Dateien)	<i>SBB-Simulator</i>
Fachlicher Ansprechpartner (Namen der Lehrperson)	<i>Herr Kellenberger</i>
Autor des Testprotokolls	<i>Leo Vogel, Jan Schweizer</i>
Testdatum	
Name Tester	

Use-Case		Testfall			
UC „Spiel Starten“:		Test-Case “Spiel Starten “:			
Akteure: User Precondition: Person klickt auf Start Ereignis: Startknopf gibt Befehl das Spiel zu starten		Trace 01: Keine Ausnahmen für diesen Testfall			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	User drückt auf Start	Startknopf wird gedrückt	Spielfeld wird geladen		
2	Haupt-World wird geladen	Spielfeld und Städte werden angezeigt	Spielfeld und Städte werden angezeigt		
3	Spiel wird gestartet	Spiel wurde gestartet	Spiel kann gespielt werden		
4					
5					
Postcondition: Spiel kann gespielt werden		Postcondition: Map und Städte werden angezeigt.			

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

Use-Case		Testfall			
UC „Endscreen anzeigen“:		Test-Case “End-screen anzeigen “:			
Akteure: User Precondition: Person hat alle Städte verbunden. Ereignis: Alle Städte verbunden		Trace 02: Keine Ausnahmen für diesen Testfall			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Person hat alle Städte verbunden	Alle Städte sind verbunden	Alle Städte sind verbunden		
2	End-Screen wird angezeigt	End-Screen wird angezeigt	End-Screen wird angezeigt		
3	Score wird angezeigt	Score wird angezeigt	Score wird angezeigt		
4					
5					
Postcondition: End-Screen mit Score wird angezeigt.		Postcondition: Spiel fertig.			

Use-Case		Testfall			
UC „Linie ziehen“:		Test-Case “Linie ziehen “:			
Akteure: User Precondition: Freie Stadt auswählen Ereignis: Linie anzeigen		Trace 03: Stadt wurde schon ausgewählt.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	User klickt freie Stadt an	Stadt wird ausgewählt	Stadt wird als Startpunkt gesetzt		
2	User zieht Maus zu anderer freier Stadt	Linie von Startpunkt zu Mauszeiger	Linie anzeigen von Startpunkt zu Mauszeiger		
3	User lässt Maustaste über freier Stadt los	Startpunkt wird mit freier Stadt via Linie verbunden	Linie zwischen Startpunkt und freier Stadt anzeigen		
4					

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

5					
Postcondition: Line zwischen den beiden Städten		Postcondition: Zwei Städte wurden verbunden			

Use-Case		Testfall			
UC „Scoreboard updaten“:		Test-Case “Scoreboard updaten “:			
Akteure: User Precondition: Spieler verbindet Stadt Ereignis: Scoreboard wird aktualisiert		Trace 04: Strecke wurde gelöscht			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	Spieler verbindet zwei Städte	Städte werden verbunden	Linie zwischen den beiden Städten		
2	Scoreboard wird aktualisiert	Städte wurden verbunden	Scoreboard wird um Länge der Strecke erhöht		
3					
4					
5					
Postcondition: Scoreboard wurde um Strecke erhöht		Postcondition: Scoreboard wurde um Strecke erhöht			

Use-Case		Testfall			
UC „Strecke löschen“:		Test-Case “Strecke löschen “:			
Akteure: User Precondition: Schon verbundene Städte Ereignis: Linie wird gelöscht		Trace 05: Wenn noch keine Linie zwischen ausgewählter Stadt ist.			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK

Systemtest anhand der Anwendungsfallszenarien

1	Punkt einer Teilstrecke anklicken	Punkt einer Teilstrecke anklicken	Linie wird gelöscht		
2	Scoreboard updaten	Strecke löschen	Scoreboard wird um Länge der Strecke verringert.		
3					
4					
5					
Postcondition: Linie wurde gelöscht		Postcondition: Linie wurde gelöscht			

Use-Case		Testfall			
UC „Strecke zurücksetzen“:		Test-Case “Strecke zurücksetzen “:			
Akteure: User Precondition: Spiel gestartet Ereignis: User drückt auf Undo Knopf		Trace 06: Keine Ausnahmen für diesen Testfall			
#	Ablauf UC	Testaktivität (Input)	Erw. Resultat System/Benutzer	Tatsächliches Resultat	OK
1	User drückt auf undo Knopf	Auf undo Knopf drücken	Alle Strecken wurden gelöscht		
2	Scoreboard updaten	Auf undo Knopf drücken	Scoreboard wird auf null zurückgesetzt		
3					
4					
5					
Postcondition: Spiel beginnt von neuem		Postcondition: Alle Verbindungen gelöscht und Score auf null			

LB2 Meilenstein B2 Teamaufgabe 2 / Meilenstein C2 Einzelaufgabe 4

Review des Testbeschriebs durch den Tester:

*(Tester beurteilt Testbeschreibung nach erfolgter Ausführung.
Fehler in der Beschreibung?
Fehler im Protokoll?)*

4 Sign-Off**Mängelliste:**

(Alle nicht mit OK markierten Testfälle hier auflisten und etwaige Beobachtungen und/oder Bemerkungen notieren, damit der Entwickler Anhaltspunkte zur Verbesserung erhält.)

- Test-Case _ Trace _:

Der Test

☐ wird **erfolgreich** abgenommen.

☐ wird eingeschränkt abgenommen (Mängel siehe oben).
Der Test wird **trotzdem als erfolgreich** abgenommen erklärt.

☐ wird **nicht** abgenommen (aufgetretene Mängel siehe oben)

Bis zum angegebenen Zeitpunkt werden alle oben beschriebenen Mängel beseitigt.

☐ Datum:

Test ist beendet und wurde korrekt durchgeführt

Ja ☐

Nein ☐

Unterschrift (Datum, Name *Tester*)

Ja ☐

Nein ☐

Unterschrift (Datum, Name *Autor*)

Validierung

Ja ☐

Nein ☐

Unterschrift (Datum, Name *Experte*)