

Bomberman

Dokumentation Teil 2

Version 1.0.0, 23. Februar 2018 | Projektteam: Joey Sciamanna, Nico Janner

Inhalt

[1 Testen 2](#_Toc507145538)

[1.1 Testkonzept 2](#_Toc507145539)

[1.2 Testumgebung 2](#_Toc507145540)

[1.3 User Acceptance Testfälle 2](#_Toc507145541)

[1.4 Testprotokoll 3](#_Toc507145542)

[2 Installationsanleitung 4](#_Toc507145543)

[3 Benutzerhandbuch 5](#_Toc507145544)

[4 Fazit 6](#_Toc507145545)

# Testen

## Testkonzept

Wie stellt ihr sicher, dass eure Applikation fehlerfrei ist? Was wurde JUnit getestet und was wird mit User Acceptance Tests geprüft?

## Testumgebung

Die Testfälle wurden auf dem Betriebssystem Windows 10 mit der Java Version «JavaSE-1.8» getestet und ausgeführt.

* Mit welchen Testdaten wird getestet?

## User Acceptance Testfälle

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-01 |
| Anforderungen | US-01 |
| Testdaten | Spielername: bomberman |
| Ablauf | 1. Spieler gibt einen beliebigen Spielernamen ein und klickt den „Start“ Knopf. |
| Erwartetes Resultat | Eingabefeld erscheint (Anforderung, Textfeld und Button). Spielername kann eingegeben werden. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-02 |
| Anforderungen | US-02 |
| Vorbedingungen | US-01 : Als Spieler möchte ich mir vor dem Spiel einen Namen geben. |
| Testdaten | Spielername1: bomberman, Spielername2: crazybomber |
| Ablauf | 1. Spieler1 gibt einen beliebigen Spielernamen ein und klickt den „Start“ Knopf. 2. Spieler2 gibt einen beliebigen Spielernamen ein und klickt „Start“ Knopf. |
| Erwartetes Resultat | Nachdem der erste Spieler seinen Namen eingegeben hat wird das Spiel noch nicht gestartet, erst dann wenn auch der zweite Spieler seinen Namen eingibt und auf „Start“ Knopf drückt. |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-03 |
| Anforderungen | US-03 |
| Testdaten | Username: nrohrm, Passwort: 1234 |
| Ablauf | 1. Benutzer gibt korrekten Benutzername und Passwort ein und klickt „Login“ Knopf. |
| Erwartetes Resultat | Start Menu erscheint (oben links wird Benutzername angezeigt). |

|  |  |
| --- | --- |
| Abschnitt | Inhalt |
| ID | T-04 |
| Anforderungen | US-04 |
| Testdaten | Spieler: bomberman |
| Ablauf | 1. Spieler drückt entsprechende Tasten (Caps Lock oder nicht spielt keine Rolle). |
| Erwartetes Resultat | Spieler bewegt sich mit «w/W» einen Block nach vorne, mit «d/D» nach rechts und so weiter. Die Bombe kann mit der Leertaste gesetzt werden, aber nur, wenn er vorher eine Bewegung gemacht hat. |

## Testprotokoll

Name des Testers: Nico Janner

Release: v1.0

Datum und Uhrzeit: 23. Februar 2018, 10:31

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Erfolgreich | Bemerkungen |
| T-01 | Ja | Der Testfall war erfolgreich, der Testperson 1 ist jedoch aufgefallen, dass es in der angezeigten Fehlermeldung noch einen Rechtschreibfehler gibt. |
| T-02 | Nein | Nach dem Login, wird der Benutzername nicht angezeigt. |
| T-03 | … | blabla |
| T-04 | … | Blabla |
| T-05 | … | Blabla |
| T-06 | … | Blabla |
| T-07 | … | Blabla |
| T-08 | … | Blabla |
| T-09 | … | Blabla |
| T-10 | … | blabla |

# Installationsanleitung

Eine vollständige Installationsanleitung ausgehend vom SQL Dump File und dem Runable JAR:

* Muss noch etwas konfiguriert werden?
* Etc.

# Benutzerhandbuch

An dieser Stelle kommt ein kleines Benutzerhandbuch. Es beschreibt euer Produkt so, dass es jedermann verwenden kann:

* Menu-Führung
* Etc.

Start-Menu / Nameneingabe:

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, wird der Spieler nach einem in-game Namen gefragt, welcher für diese Runde gilt. Es wird ein JDialog – Fenster erscheinen und nachdem beide «Start» gedrückt haben, wird das Spielfeld angezeigt. Im oberen Bereich des Fensters sieht mal alle Spielerdaten, wie Name, Bild und Lebensanzeige. Auf der eigentlichen Map (Spielfeld) kann man sich mit den entsprechenden Tasten bewegen und Bomben legen.

Steuerung:

Die Steuerung funktioniert mit den Tasten «w,a,s,d» und die Bombe wird mit der Leertaste gelegt.

Spielende:

# Fazit

Hier kommt eure Reflexion zum Projekt.

* Was lief gut/schlecht?
* Wie seid ihr mit dem Endergebnis zufrieden?
* Was habt ihr gelernt?
* Wie verlief die Zusammenarbeit im Team?
* Ist alles vorhanden oder was fehlt noch?
* Was würdet ihr das nächste Mal anders angehen?
* Etc.