

Softwareentwicklungspraktikum
WS 2011/12

Aufgabenblatt 13: Siedler von CATAN: Beta-Test

Zum Beta-Testen werden jeder Gruppe zwei andere Gruppen zugeteilt, deren Lösung zu testen ist (genaue Zuteilung siehe Tabelle 1). Die Lösung einer anderen Gruppe wird anhand deren Präsentation auf der Gruppenwebseite getestet (Stand ab 30.01.2012, 16:00 Uhr).

Gruppe	testet Gruppen
H01	H03 und H06
H02	H04 und H07
H03	H05 und H08
H04	H06 und H09
H05	H07 und H10
H06	H08 und H11
H07	H09 und H12
H08	H10 und H13
H09	H11 und H14
H10	H12 und H15
H11	H13 und H16
H12	H14 und H01
H13	H15 und H02
H14	H16 und H03
H15	H01 und H04
H16	H02 und H05

Tabelle 1: Zuteilung für den Beta-Test.

Erstellen Sie über Ihre Tests ein Testprotokoll für jede Gruppe. Eine Vorlage zum Testprotokoll finden Sie umseitig. Achten Sie darauf, dass bei Fehlern oder Abstürzen die Beschreibung genau genug ist, so dass die betroffene Gruppe in der Lage ist, den Fehler bzw. Absturz zu reproduzieren und zu beheben. Arbeiten Sie bitte gründlich und genau – Ihr Testverhalten entscheidet über die Erfüllung dieses Aufgabenblattes.

Ihre Auswertungsprotokolle für beide Gruppen stellen Sie bitte bis spätestens Montag, den 06.02.2012, 16:00 Uhr, in das Subversion Repository des Programmierpraktikums und machen sie auf Ihrer Gruppenwebseite verfügbar.

Testprotokoll für Gruppe ...

Zu den folgenden Punkten soll jeweils ein kurzer Kommentar abgegeben werden:

- Installation/Ausführbarkeit und Dokumentation
- Korrektheit (korrekte Funktion, Abstürze)
- Zuverlässigkeit (Fehlertoleranz, Robustheit)
- Benutzerfreundlichkeit (insbes. der Oberfläche, Geschwindigkeit)
- sinnvolle Fehlermeldungen
- sonstige Bemerkungen (z.B. Verbesserungsvorschläge)

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?
- kann man sich an ein laufendes Spiel nicht mehr verbinden?
- ist der Spielaufbau variabel?
- wird der Räuber auf die Wüste gesetzt?
- wird die Spielerreihenfolge zufällig festgelegt?
- kann ein Spieler genau zwei Siedlungen und zwei Straßen bauen?
- kann eine Straße nur an die dazugehörige Siedlung gebaut werden?
- ist die Abstandsregel korrekt implementiert?
- erhält ein Spieler am Ende der Eröffnungsphase die Rohstoffe der Felder, an die seine zweite Siedlung angrenzt?

normales Spiel:

- kann man nur einmal pro Zug würfeln?
- ist die Zufallsverteilung der Würfelaugen plausibel?
- geht Bauen und Handeln erst nachdem gewürfelt wurde?
- wird die längste Handelsstraße korrekt erkannt (und ggf. auch wieder aberkannt)?
- funktioniert die Ertragsberechnung (insbesondere unter Berücksichtigung des Räubers)?
- funktioniert der Räuber (Abgeben der Hälfte der Rohstoffe, wenn mehr als sieben Rohstoffe vorhanden sind; Stehlen eines Rohstoffs bei einem Mitspieler)?
- funktioniert der Bankhandel (insbesondere mit Häfen)?
- 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)?
- 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?
- verbleiben Ritterkarten und Siegpunktkarten beim Spieler und werden Fortschrittskarten nach dem Ausspielen aus dem Spiel entfernt?
- verhält sich das Programm korrekt, wenn alle Entwicklungskarten aufgekauft werden?
- kann man Entwicklungskarten zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Zuges ausspielen, aber nicht die in der gleichen Runde gekauften (außer Siegpunktkarten)?
- wird das Spielende korrekt erkannt, wenn ein Spieler während des Ausspielens einer Karte (z.B. Straßenbaukarte) 10 Punkte erreicht?