

Softwareentwicklungspraktikum
WS 2016/17

Übungsblatt 10: Siedler von Catan – Milestone 7

Betatest:

Zum Beta-Testen werden jeder Gruppe zwei andere Gruppen zugeteilt, deren Lösung zu testen ist. Die Lösung der anderen Gruppe wird anhand der Version auf dem Webserver getestet. Ihr Testprotokoll stellen Sie als .pdf-Datei auf Ihre Gruppenwebseite.

Gruppe	Betatester 1	Betatester 2
Achtbare Bananen	Nagelneue Ostereier	Mautfreie Drohnen
Cleverer Eidechsen	Achtbare Bananen	Nagelneue Ostereier
Dichte Fidele Lurche	Cleverer Eidechsen	Achtbare Bananen
Infrarote Hacks	Dichte Fidele Lurche	Cleverer Eidechsen
Kesse Jojos	Infrarote Hacks	Dichte Fidele Lurche
Lockere Gletscher	Kesse Jojos	Infrarote Hacks
Mautfreie Drohnen	Lockere Gletscher	Kesse Jojos
Nagelneue Ostereier	Mautfreie Drohnen	Lockere Gletscher

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 (ggf. liefern Sie die vom getesteten Programm geschriebene log-Datei mit), 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.

Hat die Gruppe noch keine Version online gestellt, können Sie ihnen im Rahmen Ihrer eigenen Zeitplanung noch etwas Zeit lassen: der Beta-Test soll vor allem hilfreich sein!

Ihre Auswertungsprotokolle für beide von Ihnen getesteten Gruppen stellen Sie bitte bis spätestens Montag, den 30.01.2017, 12:00 Uhr, auf Ihre Gruppenwebseite im Subversion Repository des Programmierpraktikums.

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?