

Softwareentwicklungspraktikum
 WS 2017/18

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. Ihre beim Testen generierten Log-Dateien stellen Sie als auf Ihre Gruppenwebseite mit dem Namen der getesteten Gruppe.

Gruppe	Betatest 1	Betatest 2
JodhaltigeGickerl	AbwesendeInseln	AngesagteDellen
PikanteQuizshows	GrimmigeLeoparden	FolgsameDrachen
GrimmigeLeoparden	FolgsameDrachen	HolprigeUmlaute
RauchloseLobbies	CremigeObstweine	KonfuseVielecke
CremigeObstweine	PikanteQuizshows	AbwesendeInseln
XbeinigeJodler	GrimmigeLeoparden	AngesagteDellen
AbwesendeInseln	IntensiveZelter	RauchloseLobbies
BeherrzteMesser	SchickeYaks	KitzeligeSchnitzel
FeurigeNager	PikanteQuizshows	KonfuseVielecke
FolgsameDrachen	SchickeYaks	BeherrzteMesser
KitzeligeSchnitzel	JodhaltigeGickerl	HeitereEssen
HolprigeUmlaute	MulmigeWucherer	XbeinigeJodler
SchickeYaks	IntensiveZelter	BeherrzteMesser
AngesagteDellen	RauchloseLobbies	KitzeligeSchnitzel
HeitereEssen	MulmigeWucherer	HolprigeUmlaute
IntensiveZelter	CremigeObstweine	FeurigeNager
KonfuseVielecke	XbeinigeJodler	JodhaltigeGickerl
MulmigeWucherer	HeitereEssen	FeurigeNager

Erstellen Sie über Ihre Tests zudem 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 29.01.2018, 12:00 Uhr, auf Ihre Gruppenwebseite im Subversion Repository des Programmierpraktikums.

Testprotokoll für Gruppe ...

Zu den folgenden Punkten soll jeweils mindestens drei Sätze abgegeben werden - auch positive Bemerkungen:

- 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?