

# Test

# Ablauf

- bis **Montag, 17.01., 12:00 Uhr**, Mail an Gruppenbetreuer
  - Revisionsnummer der zum Test abgegebenen Version
  - 2 Anleitungen: wie kompiliert und jarchiviert man Server, Client im CIP-Pool!
- Dienstag 18.01., 10:00 Uhr, JArchive werden auf Webseite bereitgestellt
- heute: jeder Gruppe wird eine Gruppe zugeordnet, deren Server und Client getestet wird
- Testbericht bis Montag, 24.01., 12:00 erstellen und an Gruppenbetreuer mailen
- Möglichkeit Client und Server anderer Gruppen zu testen besteht
- nicht Hauptaufgabe, siehe automatischer Spieler

# Testabgabe

- sicherstellen, dass aktuelle Vorgabe-Interfaces aus WWW-Verzeichnis benutzt werden!
- Mängel der Implementierung klar benennen!
- Abgabetermin nicht verschiebbar, unabhängig vom Zustand der Implementierung
- interaktives Spiel soll möglich sein, keinen automatischen Spieler abgeben
- keinen Editor abgeben

# Testbericht

Format: ASCII oder HTML

formlos, aber möglichst an inhaltliche Vorschriften (s.u.) halten

Fakten statt wertende Aussagen

# Konstellationen des Tests

- fremder Server mit fremden Clients
- fremder Server mit eigenen und fremden Clients
- eigener Server mit eigenen und fremden Clients

# Aspekte des Tests

- Performanz beim Bedienen
- Design der GUI
- Benutzerführung
- Qualität der Anleitung
- Vollständigkeit der mitgelieferten Mängelliste
- Verhalten in Grenzsituationen, z.B.
  - sehr grosse Spielfelder,
  - sehr kurze Zeitlimits,
  - Benutzer mit nervöser Mausführung
  - ...
- Einlesen eigener Spielfelder
- Spielbarkeit im Netz
- ...