10/28/2018

Albert-Jan Scherrenburg

Student Nr: 1684118

Datum: 28-10-2018

Versie: 1.0.0

Pick a Pair

Test Plan 1

# Inleiding

In dit document wordt de eerste versie van het memory spel Pick a Pair getest. Het spel is ontworpen en gemaakt door mijzelf, Albert-Jan Scherrenburg, in opdracht van het vak Educatieve Games Programmeren.

Dit document begint met een checklist, waar wordt gekeken welke geplande functies van de eerste software development sprint gerealiseerd zijn, en welke nog gemaakt moeten worden.

Vervolgens wordt met behulp van dit test plan elke functie individueel getest, om te kijken of alles naar behoren functioneert.

Als de volledige test is doorlopen, wordt er aan het einde van dit document nog even kort een samenvatting van de gemaakte test gegeven, die ook de conclusie van de test bevat.

# Inhoudsopgave

[Inleiding 1](#_Toc529611012)

[Inhoudsopgave 2](#_Toc529611013)

[Functie Checklist 3](#_Toc529611014)

[Functie Testing 4](#_Toc529611015)

[Menu Scherm Test 4](#_Toc529611016)

[Felicitatie Scherm Test 4](#_Toc529611017)

[Spel Scherm Test 5](#_Toc529611018)

[Conclusie 6](#_Toc529611019)

# Functie Checklist

Hieronder staat een checklist tabel. Deze tabel wordt gebruikt om te kijken of alle geplande functies en eigenschappen van de eerste software development sprint ook daadwerkelijk in de game zijn geïmplementeerd.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam Item | Omschrijving Item | Aanwezig (JA/NEE) |
| Menu - Algemeen | Een menu scherm waar de speler naar verschillende scenes van de game kan navigeren. | JA |
| Menu Start Knop | Een button in het menu scherm waarop de speler kan klikken om het spel te starten. | JA |
| Menu Quit knop | Een button in het menu scherm waarop de speler kan klikken om het spel af te sluiten. | JA |
| Speelscherm – Algemeen | Een scherm waar de speler het uiteindelijke spel in kan gaan spelen. | JA |
| Speelscherm Kaarten | 26 kaarten worden ingeladen op het speelscherm. | JA |
| Match counter | Tekst onder alle kaarten die aangeeft hoeveel setjes de speler nog moet vinden voordat het spel afgelopen is. | JA |
| Kaarten klikbaar | De speler kan klikken op de kaarten die op het speelscherm zijn ingeladen. Als er op geklikt wordt draait de kaart om. | JA |
| Na 2e kaart weer faced down | Nadat de speler twee kaarten heeft omgedraaid worden de kaarten automatisch weer terug omgedraaid. | JA |
| Kaarten Match Check | Als de speler twee kaarten heeft gekozen wordt er gecheckt of de kaarten een match zijn en samen een setje vormen. | JA |
| Spel beëindigd na het vinden van alle setjes | Als alle 13 setjes kaarten zijn gevonden wordt het spelscherm afgesloten en wordt het felicitatie spel scherm getoond. | JA |
| Felicitatie scherm – Algemeen | Felicitatie scherm wordt geopend na het voltooien van het spel, en tekst wordt getoond. Een terug naar menu button wordt daarnaast ook getoond. | JA |
| Felicitatie scherm – Back To menu Knop | Er wordt op het felicitatie scherm een “Back to Menu” button getoond die de speler terug naar het menu laat navigeren als er op geklikt wordt. | JA |

# Functie Testing

Het testen van functies en elementen in het spel Pick a Pair wordt gedaan middels een exclusieve test per scene van het spel. Elk spel heeft zijn eigen functies en elementen die hier per scherm worden getest.

## Menu Scherm Test

Het menu is het eerste scherm dat de speler te zien krijgt als het spel wordt geladen. Het menu bestaat uit 3 knoppen. De eerste knop is de Start knop, de knop daar onder is de “Settings” knop, en daaronder zit de “Quit” knop. Hieronder staat een tabel waar we de knoppen 1 voor 1 testen en kijken of het resultaat overeen komt met het van tevoren beschreven verwachtte resultaat.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Test Omschrijving | Verwacht Resultaat | Resultaat |
| Start Spel en kijk of het menu geopend wordt. | Nadat het spel gestart en geladen is wordt het menu weergegeven. | Het menu wordt weergegeven. |
| Klik op de Quit knop om het spel te sluiten | Nadat de tester op de quit button klikt wordt het spel afgesloten | Het spel wordt afgesloten zoals verwacht. |
| Klik op de Start knop om het spel te starten | Na het klikken op de start knop wordt het spel gestart en worden de kaarten op het spel weergegeven. | Het spel wordt geladen en de kaarten worden weergegeven. |

## Felicitatie Scherm Test

Het Felicitatie scherm is het scherm dat getoond wordt nadat de speler alle setjes heeft gevonden. Dit menu bestaat uit een felicitatie tekst, en een “Back To Menu” knop. Hieronder staat een tabel waar beide onderdelen getest worden in het spel.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Test Omschrijving | Verwacht Resultaat | Resultaat |
| Felicitatie scherm – Algemeen | Het felicitatie scherm wordt geopend als de speler alle setjes heeft gevonden. Dit scherm bevat tekst en een “Back to Menu” button | Het felicitatie scherm wordt geopend als de speler alle setjes heeft gevonden. Dit scherm bevat tekst en een “Back to Menu” button |
| Felicitatie scherm – Back To menu Knop | De “Back To Menu” knop zal de speler terug naar het menu brengen als er op geklikt wordt. | De speler wordt terug gebracht naar het menu na het klikken op deze button. |

## Spel Scherm Test

Het spel scherm is het scherm waar het daadwerkelijke spel zich afspeelt. Dit scherm bestaat uit 26 speelkaarten, 13 setjes kaarten dus, en een matchcounter tekst. In de tabel hieronder wordt elk onderdeel van dit scherm uitvoerig getest.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Test Omschrijving | Verwacht Resultaat | Resultaat |
| Kijk of alle 26 kaarten geladen zijn op het scherm en de “Matches to go” tekst correct weergegeven wordt | De kaarten zijn allemaal geladen en worden op het veld getoond, en de match tekst geeft weer dat er nog 13 matches gevonden moeten worden | De kaarten worden weergegeven en de matchtekst wordt correct weergegeven. |
| Klik op een kaart die in het speel veld staat en kijk of deze kaart vervolgens omgedraaid wordt. | De kaart wordt omgedraaid en de speler ziet de kop van de kaart | De kaart wordt omgedraaid en de speler ziet de kop van de kaart |
| Klik een tweede kaart aan, en kijk of beide kaarten weer worden omgedraaid na 1 seconde, als het geen match is | Beide kaarten worden als het geen setje is weer naar 1 seconde omgedraaid. | Beide kaarten worden weer naar 1 seconde omgedraaid. |
| Zoek een setje op en kijk of beide kaarten blijven staan | Beide kaarten blijven “Faced-up” staan | Beide kaarten blijven “Faced-up” staan |
| Kijk of de matchcounter na het vinden van een setje het juiste aantal setjes te gaan aangeeft | De matchcounter zal na het vinden van het eerste setje laten zien dat er nog 12 setjes gevonden moeten worden. | De matchcounter laat na het vinden van het eerste setje laten zien dat er nog 12 setjes gevonden moeten worden. |
| Zoek alle setjes op, en kijk of het spel wordt beëindigd en het felicitatie scherm getoond wordt. | Na het vinden van alle 13 setjes wordt het spel beëindigd en het felicitatiescherm getoond. | Na het vinden van alle 13 setjes wordt het spel beëindigd en het felicitatiescherm getoond. |

# Conclusie

Na het uitvoeren van dit testplan kunnen we concluderen dat de eerste software development sprint van dit spel met succes is afgerond, omdat alle gemaakte functies naar behoren werken. Nu met dit testplan de eerste sprint succesvol is afgerond, kunnen we verder gaan met de tweede sprint. Hier is ook een testplan voor opgesteld. Dit document heet: Test Plan 2 PaP.