6/11/2018

Albert-Jan Scherrenburg

Student Nr: 1684118

Datum: 06-11-2018

Versie: 1.0.0

Pick a Pair

Test Plan 2

# Inleiding

In dit document wordt de tweede 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](#_Toc529614467)

[Inhoudsopgave 2](#_Toc529614468)

[Functie Checklist 3](#_Toc529614469)

[Functie Testing 4](#_Toc529614470)

[Menu & Settings Scherm Test 4](#_Toc529614471)

[Losing Scherm Test 4](#_Toc529614472)

[Spel Scherm Test 5](#_Toc529614473)

[Conclusie 5](#_Toc529614474)

# Functie Checklist

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam Item | Omschrijving Item | Aanwezig (JA/NEE) |
| Menu Settings Knop | Een button in het menu scherm waarop de speler kan klikken om naar de Instellingen te gaan. | JA |
| Settings Scherm - Algmeen | Een scherm waar de speler in de toekomst instellingen kan gebruiken. In deze sprint enkel nog maar een terug naar menu button op dit scherm. | JA |
| Settings Scherm Back To Menu knop | Dit is een knop in het instellingen scherm waarmee de speler terug naar het menu kan navigeren | JA |
| Kaarten hebben willekeurige plek | Alle kaarten worden tijdens elk nieuw spel op een willekeurige plek ingeladen. | JA |
| Match Timer | Op het spelscherm is een match timer geïmplementeerd die van 180 naar 0 terug telt. Als de timer de 0 bereikt voordat alle setjes gevonden zijn, wordt het “Losing” scherm geopend. | JA |
| Losing scherm – Algemeen | Losing scherm wordt geopend als alle setjes niet gevonden zijn binnen de 180 seconden van de match timer. Dit scherm toont tekst. Een terug naar menu button wordt daarnaast ook getoond. | JA |
| Losing scherm – Back To menu Knop | Er wordt op het Losing 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 & Settings Scherm Test

Het menu is het eerste scherm dat de speler te zien krijgt als het spel wordt geladen. In de tweede sprint was het doel om het Settings scherm werkend te krijgen en hier wat tekst op te laten zien, zowel als een “Back to Menu” button. Dit gaan we met behulp van de tabel hier onder testen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Test Omschrijving | Verwacht Resultaat | Resultaat |
| Menu Settings Knop | Na het klikken op de settings knop wordt het instellingen menu geopend | Het instellingen scherm wordt geopend. |
| Settings Scherm - Algemeen | Het instellingen menu bevat wat tekst dat uitlegt dat dit het instellingen menu is, evenals een “Back To Menu” knop. | Het instellingen scherm bevat zowel de tekst als de knop. |
| Settings 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. |

## Losing Scherm Test

Het Losing scherm is het scherm dat getoond wordt als de speler niet alle setjes binnen de tijd heeft kunnen vinden. Dit menu bestaat uit een tekst dat “Better luck next time” weergeeft, en een “Back To Menu” knop. Hieronder staat een tabel waar beide onderdelen getest worden in het spel.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Test Omschrijving | Verwacht Resultaat | Resultaat |
| Losing scherm – Algemeen | Het losing scherm wordt geopend als de speler niet alle setjes binnen de tijd heeft gevonden. Dit scherm bevat tekst en een “Back to Menu” button | Het losing scherm wordt geopend als de match timer 0 heeft bereikt. Dit scherm bevat tekst en een “Back to Menu” button |
| Losing 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. Daarnaast is er in de tweede sprint een match timer aan het spel toegevoegd, evenals een functie die zorgt dat de kaarten een willekeurige plaats in het spel krijgen tijdens elk nieuw spel dat gestart wordt. In de tabel hieronder wordt elk nieuw onderdeel van dit scherm uitvoerig getest.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Test Omschrijving | Verwacht Resultaat | Resultaat |
| Start een spel op, speel het uit en start weer een nieuw spel. Kijk of alle kaarten nu op een andere plek in het veld staan. | Alle kaarten staan in de nieuwe spelronde op een andere, willekeurige plek. | Alle kaarten staan in de nieuwe spelronde op een andere, willekeurige plek. |
| Start een spel op en kijk of de match timer terug telt naar 0. Kijk vervolgens of het losing scherm geopend wordt | De match timer telt terug naar 0 en opent vervolgens het “Losing” scherm. | De match timer telt terug naar 0 en opent vervolgens het “Losing” scherm. |

# Conclusie

Na het uitvoeren van dit tweede testplan kunnen we concluderen dat de tweede software development sprint van dit spel met succes is afgerond, omdat alle gemaakte functies naar behoren werken. Nu met dit testplan de tweede sprint succesvol is afgerond, kunnen we verder gaan met de derde sprint, die plaats vindt tijdens de cursus educatief programmeren 2. Hier wordt tijdens deze cursus nog een testplan voor opgesteld.