Team: Agartha

Anouska Schellevis, Lorenzo Lammertink en Ali Alkatlabe

Datum: 20-06-2020

Versie: 1.0

Testplan

Project Game Production

Inhoud

[1. Inleiding 2](#_Toc106204792)

[2. Test omgeving 2](#_Toc106204793)

[3. Checklist wat wordt er getest 2](#_Toc106204794)

[4. Testtabel 2](#_Toc106204795)

[5. Afsluiting 2](#_Toc106204796)

# Inleiding

**Het doel van het spel is om alle levels te halen door alle vijanden die je tegenkomt te verslaan.**

# Test omgeving

**Je gebruikt AWSD om te lopen en te springen. Om je vijanden aan te vallen druk je op ENTER. SHIFT kan je gebruiken om te sprinten.**

**Ik gebruik phaser 3 om mijn spel volledig te maken**.

# Testtabel

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Userstory | Actie | Verwacht resultaat | Resultaat | Succes ja/nee |
| 2 | D is ingedrukt. | De character loopt naar rechts. | De character loopt naar rechts. | Ja |
| 3 | W is ingedrukt. | De character springt omhoog. | De character springt omhoog. | Ja |
| 4 | Enter is ingedrukt. | De character valt aan. | De character valt aan. | Ja |
| 5 | Shift en A/D zijn allebei ingedrukt. | De character sprint naar rechts. | De character sprint naar rechts. | Ja |

# Afsluiting

**Het spel is niet volledig compleet (aangezien ik weinig tijd had om het spel af te krijgen en mijn teamgenoten er niet waren). Ik heb mijn situatie aan de school uit gelegde en ik zal het nog een keer tijdens de presentatie uitleggen**