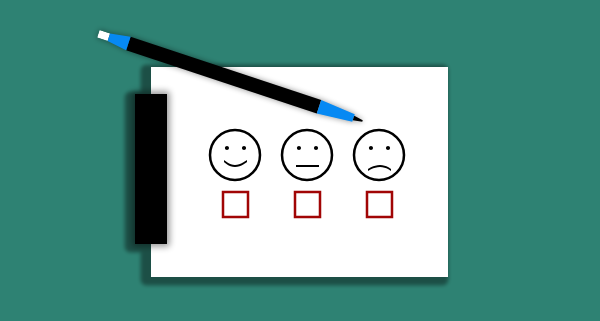
**Sjabloon 4b**

Testrapport FR33D0M

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam): ): Esat Yavuz, Zeineb Ibrahim, Roni Morad en Jin Al Jumaili

Gecontroleerd door (voor- en achternaam): ): Esat Yavuz, Zeineb Ibrahim, Roni Morad en Jin Al Jumaili

Datum: 10-01-2025

Versie: 1

Inhoud

[1. Inleiding 3](#_Toc183095815)

[2. Overzicht van de testresultaten 4](#_Toc183095816)

[3. Gedetailleerde testresultaten 5](#_Toc183095817)

[4. Analyse en bevindingen issues 6](#_Toc183095818)

[5. Gebruikersfeedback 7](#_Toc183095819)

[6. Conclusies en aanbevelingen 8](#_Toc183095820)

[7. Bijlagen 9](#_Toc183095821)

# 1. Inleiding

**Samenvatting:**

Het doel van de test was om feedback te verzamelen over de gameplay-elementen van onze game en om verbeterpunten te identificeren. Tijdens de test hebben we drie hoofdmechanics geëvalueerd: **shooting**, **autorijden**, en **enemy AI-navigatie**. De belangrijkste bevindingen waren dat de game meer visuele variatie nodig heeft in de vorm van extra sprites en dat het ontbreken van een duidelijk doel of einddoel de ervaring minder aantrekkelijk maakt. Deze feedback zal worden gebruikt om de game verder te verbeteren en de speler een meer complete en uitdagende ervaring te bieden.

**Doel:**  
*Om de hoofdzaken van de tests te zien, en de belanrgijkste feedback/testresultaat die we terugkregen, om dan user stories van te maken voor de volgende sprint.*

**Scope:**  
*Gameplay is getest, Art en sprites zijn nog niet getest, voor volge sprints willen we dat doen maar we willen ook nummer balancing testen.*

# 2. Overzicht van de testresultaten

Teststatus in cijfers:

* **Totaal aantal uitgevoerde tests:** [Aantal]
* **Geslaagde tests:** [Aantal]
* **Mislukte tests:** 0
* **Niet-uitgevoerde tests:** 0

Onderbouwing van mislukte en niet-uitgevoerde tests:

*Alle testen waren voldoende*

# 3. Gedetailleerde testresultaten

*[Voor elke testcase vul je de tabel hieronder in. Gebruik hiervoor de tabellen uit het testplan en vul deze per testcase aan met het resultaat, de aanpassingen, door wie is het getest en wat is de status van de test.]*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 02 | | | | | |
| **User story** | 1. Player Movement | | | | | |
| **Omschrijving** | Wij testen of de speler door de map kan lopen op een goede snelheid. | | | | | |
| **Scenario** | Speler zit voor zijn laptop en klikt op start en is nu in de game scene. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speler klikt op W, A, S, D en beweegt naar verwachte directie. Als de speler shift inhoud dan beweegt hij sneller totdat zijn conditie op is. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Player movement werkt als verwacht, de tester ging rond lopen en vond het leuk | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 5 min |  |  | **Door** | Fleur |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 02 | | | | | |
| **User story** | 1. Auto besturen | | | | | |
| **Omschrijving** | Wij testen of je de auto kan besturen, zodat je sneller rond de map kan komen. | | | | | |
| **Scenario** | Speler zit voor zijn laptop en zit in de game scene en klikt op F om in de auto te stappen. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speler gebruikt de arrow keys om naar voren te gaan naar achter te gaan en om naar een kant te gaan. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Auto rijden werkt als verwacht maar de camera jitter’t als de auto snel gaat | | | | | |
| **Aanpassingen** | Fix de camera jitter. | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 min |  |  | **Door** | Rami |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 02 | | | | | |
| **User story** | 1. Player kijkt naar je muis | | | | | |
| **Omschrijving** | Wij testen of de player en de muis meerichten naar de speler. | | | | | |
| **Scenario** | Speler zit voor zijn laptop en klikt op start en is nu in de game scene. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speler beweegt zijn muis en en de player draait mee en de muis richt zoals bedoelt. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | Werkt als verwacht, de tester ging met de mouse omheen kijken. | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 5 min |  |  | **Door** | Yorick Klaasen |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 02 | | | | | |
| **User story** | 1. Shooting | | | | | |
| **Omschrijving** | Wij testen de shooting mechanic, als de speler op linkermuisknop drukt, gaat hij schieten op de directie van zijn muispijl. | | | | | |
| **Scenario** | Speler zit voor zijn laptop en klikt op start en is nu in de game scene met een wapen in zijn hand. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speler klikt op linkermuisknop en schiet het wapen, als hij de linkermuisknop ingedrukt houdt gaat hij blijven schieten met de bepalende schiet snelheid. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De tester ging schieten op de dummy(enemy) en vond het prima. | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 min |  |  | **Door** | Simon Boersma |
|  | | | | | **Status** | OK |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 02 | | | | | |
| **User story** | 1. Speeltijd | | | | | |
| **Omschrijving** | Wij gaan testen of de speeltijd wordt bijgehouden. | | | | | |
| **Scenario** | Speler zit voor zijn laptop en klikt op start en is nu in de game scene. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speeltijd wordt goed bijgehouden en stopt wanneer de game op pauze is. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | De tijd ging op tellen toen de tester begon met de game sessie | | | | | |
| **Aanpassingen** |  | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 2 min |  |  | **Door** | Alex Yefimov |
|  | | | | | **Status** | OK |

# 4. Analyse en bevindingen (issues)

**Samenvatting van de issues:**  
*[Beschrijf de meest kritieke fouten en hun mogelijke impact op de game.]*

**Omschrijving en toekenning issues:**  
*[Vul de onderstaande tabel zo specifiek mogelijk in, zodat je de issues kunt gaan plannen (kopieer de tabel indien er meer issues zijn).]*

|  |  |
| --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint02-ISSUE01 |
| **Beschrijving** | Camera beweegt/jittert als je snel met de auto gaat rijden. |
| **Prioriteit** | hoog |
| **Oplossing** | Gebruik fixed update in plaats van update en colider naar een circle. |
| **Status** | Closed |
| **Toegewezen aan** | Esat |

# 5. Gebruikersfeedback

Over het algemeen waren de reacties zeer positief. Gebruikers gaven aan dat ze vooral genoten van de schietmechanismen en de nummer pop-ups die verschijnen bij het raken van doelen. Deze elementen werden als leuk en bevredigend ervaren, wat bijdroeg aan een plezierige spelervaring.

Daarnaast waren de gebruikers ook tevreden over het autorijmechanisme. Ze vonden het besturen van voertuigen soepel en intuïtief, wat een extra dimensie aan de gameplay toevoegde. De mogelijkheid om met auto's te rijden werd als een leuke en interessante functie beschouwd.

Hoewel de feedback overwegend positief was, gaven gebruikers ook aan dat ze graag meer content en variatie zouden willen zien. Ze waren nieuwsgierig naar verdere uitbreidingen en verbeteringen.

# 6. Conclusies en aanbevelingen

**Conclusies:**  
*Het test resultaten waren best positief, het is de tweede sprint dus wij testen sommige van de main game mechanics, de rest van de game is nog steeds plat/leeg, gebruikers vonden de mechanics goed bij passen en ze vonden dat het “gamify” van het spel erg leuk is.*

**Aanbevelingen:**  
*De spel voelde heel leeg, voeg meer sprites en enemies is een feedback die we moeten op letten volgende sprint.*

# 7. Bijlagen

*[Voeg alle relevante extra documenten, logs of screenshots toe ter ondersteuning van het rapport. Beschrijf per bijlage waarom deze is toegevoegd.]*









