**Sjabloon 4a**

Testplan []

**B1-K1-W4**



Geschreven door (voor- en achternaam): Zeineb Ibrahim

Gecontroleerd door (voor- en achternaam): Alkan Cakir, Roni Murad, Esat Yavuz, Jin Al Jumaili, Adam El Zahiri

Datum: 12/12/2024

Versie: 1

Inhoud

[1. Inleiding 3](#_Toc183092583)

[2. Doel van de test 4](#_Toc183092584)

[3. Scope van het testplan 5](#_Toc183092585)

[4. Teststrategie 6](#_Toc183092586)

[5. Testomgeving 7](#_Toc183092587)

[6. Testcases 8](#_Toc183092588)

[7. Planning en verantwoordelijkheden 9](#_Toc183092589)

# 1. Inleiding

Het doel van dit testplan is om de kwaliteit van de game te waarborgen door systematisch fouten en verbeterpunten te identificeren en te documenteren tijdens de ontwikkeling. Dit document is bedoeld voor ontwikkelaars, product owners en projectbegeleiders.

# 2. Doel van de test

De test heeft als doel:

*[Beschrijf hier het doel/ de doelen van de test, denk hierbij aan het zoeken van bugs, eisen controleren, evalueren van de gebruikerservaring, etc.]*

*Wij willen graag testen of ons idee verbeterd kan worden.*

*Daarnaast willen we het spel playtesten om eventuele bugs op te sporen.*

*We willen ook nagaan of de gebruikers vinden dat we onze user stories goed hebben verwerkt in het spel.*

*Bovendien willen we hen vragen wat ze leuk en minder leuk vinden aan ons spel, zodat we ons kunnen richten op de aspecten die zij het leukst vinden.*

*Ten slotte willen we testen of ons spel duidelijk is en of de spelers begrijpen hoe ze het moeten spelen.*

# 3. Scope van het testplan

Te testen onderdelen:

*[Beschrijf de onderdelen die je gaat testen, denk hierbij aan gameplay, grafische weergave, audio, UI, UX, etc.]*

**De specifieke onderdelen die we gaan testen zijn:**

**Gameplay**: We willen weten of de spelmechanieken goed werken en of het spel leuk en uitdagend is.

**Grafische** **weergave**: We zullen beoordelen of de visuele elementen aantrekkelijk en duidelijk zijn.

**Audio**: We testen of de geluidseffecten en muziek bijdragen aan de spelervaring.

**UI (User Interface):** We kijken of de interface gebruiksvriendelijk is.

**US (User Story):** We willen weten of de algehele gebruikerservaring positief is en of er verbeterpunten zijn.

Niet inbegrepen in deze test:

*[Beschrijf de onderdelen die je niet gaat controleren, denk hierbij aan beveiliging tests, compatibiliteit, etc.]*

**De onderdelen die we niet gaan controleren zijn:**

1. **Beveiligingstests**: We zullen geen specifieke tests uitvoeren om de beveiliging van het spel te onderzoeken.
2. **Compatibiliteit**: We testen niet op verschillende consoles om te zien of het spel overal goed werkt.
3. **Netwerkprestaties**: We zullen niet controleren hoe het spel presteert onder verschillende netwerkcondities.
4. **Lokalisatie**: We testen niet of het spel goed werkt in verschillende talen of regio's.
5. **Regelgeving en naleving**: We zullen niet controleren of het spel voldoet aan specifieke wettelijke vereisten of normen.

# 4. Teststrategie

Testmethoden:

*[Beschrijf hier de methoden waarmee ga je testen, denk hierbij aan functionele tests, usability tests, regression tests, etc.]*

***De methoden die we gaan gebruiken om te testen zijn:***

1. ***Functionele tests****: We controleren of alle functies van het spel correct werken volgens de specificaties.*
2. ***Usability tests****: We laten gebruikers het spel spelen om te zien hoe gebruiksvriendelijk is.*
3. ***Regression tests****: We testen opnieuw na het aanbrengen van wijzigingen om te zorgen dat bestaande functionaliteiten nog steeds werken.*
4. ***Playtesting****: We observeren spelers terwijl ze het spel spelen om inzicht te krijgen in hun ervaring en eventuele problemen.*
5. ***Feedbacksessies****: We verzamelen directe feedback van spelers over wat ze leuk en minder leuk vinden aan het spel.*
6. ***Balancing testing****: We willen testen of het spel goed gebalanceerd is, zodat het niet te makkelijk of te moeilijk is en spelers een eerlijke en plezierige ervaring hebben.*

Testtools:

*[Beschrijf hier welke tools je gaat gebruiken tijdens het testen, denk hierbij aan de profiler in Unity, een gemaakte build, een UX prototype via Penpot/Figma, etc.]*

***De tools die we gaan gebruiken tijdens het testen zijn:***

1. ***Unity Profiler****: We gebruiken de profiler in Unity om de prestaties van het spel te analyseren en te optimaliseren.*
2. ***Builds van het spel****: We maken verschillende builds van het spel om te testen en om feedback te verzamelen.*
3. ***Google Forms****: We gebruiken Google Forms om gestructureerde feedback van testers te verzamelen over hun ervaringen en eventuele problemen die ze tegenkomen.*

# 5. Testomgeving

**Hardware:**

*[Specificaties van pc's, mobiele telefoons of consoles die worden gebruikt voor de test, zoals CPU, RAM, GPU.]*

|  |  |
| --- | --- |
| Apparaat | Minimale vereisten of hoger: |
| Pc/Laptop | GPU : GTX 1050 / AMD Radeon RX 5000  CPU : I5 5th gen / AMD Ryzen 5 3700 X  RAM: 8 GB  Free Storage: 5 GB |

**Software:**

*[Vermeld hier de gebruikte game engine, SDK's, frameworks.]*

*Voor ons project gebruiken we de volgende software:*

* *Game Engine: Unity 6*

*Besturingssysteem:*

* *Windows 10 of hoger*

**Testdata:**

*[Beschrijf hier de testdata die je nodig hebt om de testen uit te voeren, denk hierbij een database met inloggegevens, speler data, externe bronnen, etc.]*

***Externe bronnen:***

* *Google forms*

***Speler data:***

* *Geld*
* *Armor*
* *Hp (health points)*
* *Damage*

# 6. Testcases

*[Geef hieronder de aan jouw toegekende user stories weer. Schrijf voor elke user story een testplan en voer het testplan uit. Maak hiervoor gebruik van de onderstaande tabellen (je kunt altijd meer tabellen gebruiken door te kopiëren en te plakken). De grijze velden vul je pas in na de test.]*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 01 | | | | | |
| **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** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 5 min | **Prioriteit** | 10 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 01 | | | | | |
| **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** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 min | **Prioriteit** | 3 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 01 | | | | | |
| **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** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 5 min | **Prioriteit** | 9 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 01 | | | | | |
| **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** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 10 min | **Prioriteit** | 10 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 01 | | | | | |
| **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** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 5 min | **Prioriteit** | 5 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 02 | | | | | |
| **User story** | 1. Meerdere NPC’s | | | | | |
| **Omschrijving** | Wij willen dat er meerdere NPC’s zijn | | | | | |
| **Scenario** | Speler zit rond de map te lopen en ziet verschillende NPC’s. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speler loopt rond de map en ziet verschillende NPC’s die andere dingen doen dan andere NPC’s. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 5 min | **Prioriteit** | 5 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 02 | | | | | |
| **User story** | 1. NPC’s Bewegen | | | | | |
| **Omschrijving** | Wij willen dat NPC’s bewegen | | | | | |
| **Scenario** | Speler zit rond de map te lopen en ziet verschillende NPC’s naar verschillende locaties gaan. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speler loopt rond de map en ziet NPC’s naar locaties toe lopen. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 8 min | **Prioriteit** | 5 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 02 // sprint 3 nog WIP | | | | | |
| **User story** | 1. Enemy hit effects | | | | | |
| **Omschrijving** | Wij willen dat een effect voor komt als de speler de enemy schiet. | | | | | |
| **Scenario** | Speler zit voor de laptop met het spel open en met een pistool equipped met tegenstanders voor hem. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Daar komt een bloedig effect uit de enemy als zij worden geschoten door de speler. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 5 min | **Prioriteit** | 5 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 03 | | | | | |
| **User story** | 1. Building sprites | | | | | |
| **Omschrijving** | Als speler wil ik meerdere buildings in de map hebben zodat de map meer gevuld is. | | | | | |
| **Scenario** | Speler zit voor de laptop met het spel open en met een pistool equipped met tegenstanders voor hem en de buildings naast hem. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De speler ziet de buildings met de schaduwen. | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 5 min | **Prioriteit** | 5 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 03 | | | | | |
| **User story** | 1. Day en night cycle | | | | | |
| **Omschrijving** | Als speler wil ik dat het donker en licht kan worden zodat het spel realistischer lijkt en er meer variatie in ons spel is. | | | | | |
| **Scenario** | Speler zit voor de laptop met het spel open en met een pistool equipped met tegenstanders voor hem en de buildings naast hem. | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | Speler ziet het day en night cycle en hoe het de licht van het spel beïnvloedt | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 5 min | **Prioriteit** | 5 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sprint & ID** | Sprint 03 | | | | | |
| **User story** | 1. Shop UI | | | | | |
| **Omschrijving** | Als speler wil ik items kunnen kopen zodat ik de spel langer kan overleven | | | | | |
| **Scenario** | Speler zit voor de laptop met het spel open en met een pistool equipped | | | | | |
| **Verwacht resultaat** | De shop UI opent als de speler dicht bij de shop komt | | | | | |
| **Werkelijk** **resultaat** | [Resultaat na de test] | | | | | |
| **Aanpassingen** | [Nodige aanpassingen die door gevoerd moeten worden na de test] | | | | | |
| **Uitvoering** | **Tijd** | 5 min | **Prioriteit** | 5 | **Door** | [Naam tester] |
|  | | | | | **Status** | [OK/Fail/NVT] |

# 7. Planning en verantwoordelijkheden

Planning:

*[Maak een planning op basis van de deadlines per sprint. Welke tests doen je wanneer en wie is verantwoordelijk voor het uitvoeren van de test?]*

*Elke persoon in het team is verantwoordelijk voor het testen van zijn of haar eigen user stories. Dit betekent dat ieder teamlid de verantwoordelijkheid draagt om ervoor te zorgen dat de functionaliteiten die zij hebben ontwikkeld, goed worden getest en voldoen aan de gestelde eisen.*

*Verantwoordelijkheden per sprint:*

*Sprint 1:*

*Ontwerp en Conceptfase: Alle teamleden werken samen aan het uitwerken van het spelconcept en de eerste ontwerpen. (Hier moet iedereen aan werken)*

*Testen: Elk teamlid test de user stories en geeft feedback op de ontwerpen. Ook gaan wij mensen buiten ons team om feedback vragen over onze userstories, mechanics en GDD.*

*Sprint 2:*

*Ontwikkeling van Kernfunctionaliteiten: Teamleden ontwikkelen de basisfunctionaliteiten van het spel en het maken van sprites*

*Testen: Elk teamlid voert functionele tests uit op de door hen ontwikkelde onderdelen en zorgt voor de eerste ronde van bugfixes. Ook gaan we vragen wat mensen buiten ons groep vinden van onze sprites en of verbeteringen van onze game/ bugfixes.*

*Sprint 3:*

*Uitbreiding en Verbetering: Verdere ontwikkeling van spelmechanieken en toevoeging van nieuwe features en het maken van sprites*

*Testen: Elk teamlid voert usability tests uit om te controleren of de nieuwe features goed werken en zijn voor de gebruikers. Ook laten we mensen buiten ons team vragen om de google forms in te vullen voor eventuele verbeteringen voor de game en sprites en of bugfixes*

*Sprint 4:*

*Polijsten en Optimalisatie: Focussen op het verbeteren van de prestaties en het oplossen van resterende bugs.*

*Testen: Elk teamlid voert tests uit om te zorgen dat eerdere functionaliteiten nog steeds correct werken na de wijzigingen en we gaan ook hier aan mensen buiten ons team vragen om feedback.*