TESTPLAN EN TESTRAPPORT

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc1567165142)

[Testomgeving 4](#_Toc451075775)

[Testontwerp 5](#_Toc12242695)

[Testrapportage 8](#_Toc785454688)

# Inleiding

Beschrijf het doel van het testrapport en geef een overzicht van het te testen applicatie.

Het doel van het testrapport is om te kijken of het spel aan volwaarde van behoefteanelayse voldoet.

# Testomgeving

Beschrijf de vereisten voor de testomgeving, inclusief hardware, software, netwerkconfiguraties en eventuele externe systemen die nodig zijn voor het uitvoeren van de test.

Ik heb mijn laptop nodig en VS Code en google Chrome en digibord en scrumbord.

# Testontwerp

Geef een gedetailleerde beschrijving van de testgevallen en testscenario’s die zullen worden uitgevoerd. Dit omvat ook de testgegevens en verwachte resultaten. Wanneer jij voor je spel andere spelregels hebt bedacht zorg dan dat de onderstaande test scenario's hierop worden aangepast. Uiteraard mag je ook zelf nog tests toevoegen.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Userstory | Actie | Verwacht Resultaat | Resultaat | Succes ja/nee |
| 4 | Run je project op de liveserver. | Stel vast dat er een algemene pagina is met linkjes naar ieder spel van ieder teamlid. | Je kunt naar alle spellen via de startscherm | ja |
| 4 | Klik op het linkje van ieder spel van ieder teamlid. | Stel vast dat je uitkomt bij het spel van ieder teamlid. | Je kan terug naar startscherm | ja |
| 5 | Klik op het linkje van je spel op de algemene pagina. | Stel vast dat je uitkomt bij je spel en dat het spelbord zichtbaar is. | Ja speelbord wordt zichtbaar als je op linkje klikt | ja |
| 7 | Start het spel in speler vs speler en klik op een vakje. | Stel vast dat er een klik wordt gedetecteerd op het spelbord (kan via console) | Ja bij zs en wam | Ja 66% |
| 8 | Zet een schip neer in een vakje. | Stel vast dat er een schip wordt geplaatst op het gekozen vakje. | De schippen zitten al in vakje | nee |
| 8 | Zet nog een schip neer in een ander vakje. | Stel vast dat er nog een schip wordt geplaatst op het gekozen vakje. | De schippen zitten al in vakje | nee |
| 9 | Zet een schip over een ander schip heen (zelfde vakje). | Stel vast dat het schip niet geplaatst kan worden. | De schippen zitten al in vakje | nee |
| 10 | Kik een vakje aan op het grid van de tegenstander waar een schip staat. | Stel vast dat er raak wordt geschoten (bericht in messagebox, kleur op grid). | Ja zie je op door kleur en messagebox | ja |
| 10 | Kik een vakje aan op het grid van de tegenstander waar geen schip staat. | Stel vast dat er mis wordt geschoten (bericht in messagebox, kleur op grid). | Ja zie je op door kleur en messagebox | ja |
| 11 | Zorg ervoor dat speler 1 wint. | Stel vast dat speler 1 als winnaar getoond wordt op het scherm. | Wordt in message box getoond | ja |
| 11 | Zorg ervoor dat speler 2 wint. | Stel vast dat speler 2 als winnaar getoond wordt op het scherm. | Wordt in message box getoond | ja |
| 11 | Zorg ervoor dat speler 1 wint. | Stel vast dat de score wordt opgeteld bij speler 1. | Ja score wordt geteld | ja |
| 12 | Vul de naam in van de speler. | Stel vast dat de naam getoond wordt in het scoreboard. | Naam wordt naast score geteld | ja |
| 12 | Vul de naam in van de tweede speler. | Stel vast dat de naam getoond wordt in het scoreboard. | Er is geen score 2e speler er is Pc | nee |
| 13 | Vul de naam in van de speler. | Stel vast dat ongeldige invoer niet geaccepteerd wordt. Bijvoorbeeld tekens als ‘!@#$%^&\*()’ mogen niet in de naam voorkomen. | Je kan geen scheld woorden doen | nee |
| 13 | Vul de naam in van de speler. | Stel vast dat ongeldige invoer zoals scheldwoorden niet geaccepteerd wordt. Zorg ervoor dat je de invoer checkt tegen een scheldwoordenlijst (mag je zelf verzinnen). | Je kan geen scheld woorden doen | ja |
| 14 | Start het spel in speler vs computer en speel het spel. | Stel vast dat de computertegenstander gaat schieten als jouw beurt voorbij is. | Door op een knop te klikken schiet pc op jou | ja |
| 14 | Laat speler 1 winnen in speler vs computer mode. | Stel vast dat speler 1 wint. | Als speler 7 punten heeft wint hij | ja |
| 14 | Laat de computer winnen in speler vs computer mode. | Stel vast dat de computerspeler wint. | Als pc 7 punten heeft wint hij | ja |

# Testrapportage

Bereken hoeveel procent van de testen geslaagd zijn, en schrijf hier een verbetervoorstel voor de volgende oplevering.

De to does beter bekijken.

100:19x13,66= 71,894… 72%