**Functionele testen**

|  |  |
| --- | --- |
| **Systeem aanzetten** |  |
| Wat | Beschrijving |
| Beginsituatie | Het systeem is niet aangesloten op het stroomnetwerk. De monitoren zijn aangesloten op de console en het stroomnetwerk. |
| Werkwijze | De stekker van het systeem wordt ingeplugd op het stroomnetwerk.  De ‘Power’ knop op de console wordt ingedrukt om het systeem te starten. |
| Verwacht resultaat | Het systeem zal opstarten en het menu wordt zichtbaar op de beeldschermen. |
| Conclusie |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Systeem bedienen** |  |
| Wat | Beschrijving |
| Beginsituatie | Het systeem is aangesloten op het stroomnetwerk en opgestart, de controllers staan aan en hebben een connectie met de console. De monitoren zijn aangesloten op de console en het stroomnetwerk.  De speler staat maximaal 2 meter van de console af. |
| Werkwijze | Met behulp van de controllers wordt door het menu ‘gescrold’ en keuzes geselecteerd. (dit gaat met behulp van de navigeerknoppen en de ‘start’ knop die tevens als selectieknop functioneert). |
| Verwacht resultaat | Met behulp van de controllers worden er verschillende functies geselecteerd en gestart. |
| Conclusie |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel starten** |  |
| Wat | Beschrijving |
| Beginsituatie | Het systeem is aangesloten op het stroomnetwerk en opgestart, de controllers staan aan en hebben een connectie met de console. De monitoren zijn aangesloten op de console en het stroomnetwerk.  De speler staat maximaal 2 meter van de console af. |
| Werkwijze | Met behulp van de controllers worden de verschillende spelvormen (inclusief demo) gestart. (dit gaat met behulp van de navigeerknoppen en de ‘start’ knop die tevens als selectieknop functioneert). |
| Verwacht resultaat | Met behulp van de controllers worden de verschillende spellen (inclusief demo) geselecteerd en gestart. |
| Conclusie |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Besturing** |  |
| Wat | Beschrijving |
| Beginsituatie | Het systeem is aangesloten op het stroomnetwerk en opgestart, de controllers staan aan en hebben een connectie met de console. De monitoren zijn aangesloten op de console en het stroomnetwerk.  De speler staat maximaal 2 meter van de console af. |
| Werkwijze | Met behulp van de controllers wordt de bat in het spel bestuurd. Door de bat naar links of rechts the richten zal de bat op het beeldscherm in de corresponderende richting bewegen. Door de bat naar boven of beneden te richten zal de bat op het beeldscherm in de corresponderende richting bewegen. |
| Verwacht resultaat | Met behulp van de controllers worden de bat op het beeldscherm in de corresponderende richting bewogen. |
| Conclusie |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Knoppen testen** |  |
| Wat | Beschrijving |
| Beginsituatie | Het systeem is aangesloten op het stroomnetwerk en opgestart, de controllers staan aan en hebben een connectie met de console. De monitoren zijn aangesloten op de console en het stroomnetwerk.  De speler staat maximaal 2 meter van de console af. |
| Werkwijze | Druk een voor een de knoppen in op de controller en wacht na het inrukken op de corresponderende reactie van het systeem.  (Bij het indrukken van de startknop tijdens een spel zal het spel zich afsluiten en terug naar het menu gaan).  (Bij het indrukken van de pauzeknop tijdens een spel zal het spel ‘bevriezen’. Bij het nogmaals indrukken van de pauzeknop gaat het spel weer verder).  (Het indrukken van de navigatieknoppen zou geen invloed mogen hebben op het verloop van het spel en niets mogen doen). |
| Verwacht resultaat | De startknop zal de speler(s) terugbrengen naar het menu. De Pauzeknop zal het spel pauzeren. De navigatieknoppen zullen geen effect hebben. |
| Conclusie |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Uithoudingsvermogen Besturing** |  |
| Wat | Beschrijving |
| Beginsituatie | Het systeem is aangesloten op het stroomnetwerk en opgestart. De monitoren zijn aangesloten op de console en het stroomnetwerk.  De speler staat maximaal 2 meter van de console af. |
| Werkwijze | De spanning over de batterijen wordt gemeten voordat deze in de controller worden geplaatst. Er wordt een uur gespeeld en naderhand wordt de spanning over de batterijen weer gemeten. Vervolgens kan de spanningsval over de batterijen worden bepaald en uitgerekend worden hoelang deze mee zullen gaan. |
| Verwacht resultaat |  |
| Conclusie |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Geluiden test** |  |
| Wat | Beschrijving |
| Beginsituatie | Het systeem is aangesloten op het stroomnetwerk en opgestart, de controllers staan aan en hebben een connectie met de console. De monitoren zijn aangesloten op de console en het stroomnetwerk.  De speler staat maximaal 2 meter van de console af. |
| Werkwijze | Het systeem wordt gestart en een spel wordt opgestart en gespeeld. |
| Verwacht resultaat | Tijdens het opstarten en spelen zullen de verschillende geluiden afgespeeld worden. |
| Conclusie |  |