Acceptatietest

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | Snelheid instellen met slider (scene 2) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actie** | Verschuif snelheids-slider naar rechts |
| **Scenario** | Gebruiker zet snelheid op 20 |
| **Verwacht resultaat** | Auto botst sneller en dozen schuiven verder. |
| **Werkelijk** **resultaat** | Auto botst sneller en dozen schuiven verder. |
| **Aanpassingen** | Geen |
| **Uitvoering** | **Uren: 1 Prioriteit: 1 Door:** Betul |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | Massa instellen met slider (scene 3) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actie** | Massa aanpassen met slider |
| **Scenario** | Gebruiker verhoogt massa van 1000 naar 3000 |
| **Verwacht resultaat** | Dozen worden met meer kracht geraakt bij botsing waardoor ze verder weg schuiven. |
| **Werkelijk** **resultaat** | Dozen worden met meer kracht geraakt bij botsing waardoor ze verder weg schuiven. |
| **Aanpassingen** |  |
| **Uitvoering** | **Uren: 2 Prioriteit: 1 Door:** Betul |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | Live Ek berekening bij snelheidsverandering |

|  |  |
| --- | --- |
| **Actie** | Verschuif snelheidsslider |
| **Scenario** | Gebruiker verhoogt snelheid van 10 naar 20 |
| **Verwacht resultaat** | Ek waarde veranderd live op het scherm |
| **Werkelijk** **resultaat** | Ek waarde veranderd live op het scherm |
| **Aanpassingen** | Geen |
| **Uitvoering** | **Uren: 2 Prioriteit: 1 Door:** Betul |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | Live Ek berekening bij massaverandering |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | |  | | --- | | Verschuif massaslider |  |  | | --- | |  | |
| **Scenario** | Gebruiker veranderd massa van 1000 naar 3000 |
| **Verwacht resultaat** | Ek waarde veranderd live op het scherm |
| **Werkelijk** **resultaat** | Ek waarde veranderd live op het scherm |
| **Aanpassingen** | Geen |
| **Uitvoering** | **Uren: 2 Prioriteit: 1 Door:** Betul |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | Vraag wat heeft meer effect tonen in scene 5 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | |  | | --- | | Start scene 5 |  |  | | --- | |  | |
| **Scenario** | Gebruiker bekijkt de tekst bovenin |
| **Verwacht resultaat** | Vraag is zichtbaar |
| **Werkelijk** **resultaat** | Vraag is zichtbaar |
| **Aanpassingen** | Tekst gecenteerd |
| **Uitvoering** | **Uren: 1 Prioriteit: 2 Door:** Betul |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | WebGl scene laden via knop scene.html |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | |  | | --- | | Klik op knop scene 3 |  |  | | --- | |  | |
| **Scenario** | Gebruiker klikt op knop |
| **Verwacht resultaat** | Unity WebGL build van scene 3 wordt geladen |
| **Werkelijk** **resultaat** | Unity WebGL build van scene 3 wordt geladen |
| **Aanpassingen** | Pad aangepast in HTML |
| **Uitvoering** | **Uren: 1 Prioriteit: 2 Door:** Betul |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | Dozen bewegen na botsing |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | |  | | --- | | Auto botst op dozen |  |  | | --- | |  | |
| **Scenario** | Gebruiker klikt op knop |
| **Verwacht resultaat** | Dozen bewegen afhankelijk van massa en snelheid |
| **Werkelijk** **resultaat** | Dozen bewegen afhankelijk van massa en snelheid |
| **Aanpassingen** | Collider vergroot |
| **Uitvoering** | **Uren: 1 Prioriteit: 2 Door:** Betul |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | Unity WebGL draait in live server |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | |  | | --- | | Start met live server in VSC |  |  | | --- | |  | |
| **Scenario** | Gebruiker opent scene.html |
| **Verwacht resultaat** | Unity scene draait in browser |
| **Werkelijk** **resultaat** | Unity scene draait in browser |
| **Aanpassingen** | Gzip uitgeschakeld in build |
| **Uitvoering** | **Uren: 1 Prioriteit: 2 Door:** Betul |

|  |  |
| --- | --- |
| **Functionaliteit** | Gebruik van 3 scenes in 1 html pagina |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actie** | |  | | --- | | Klik op scene 2,3 en 5 |  |  | | --- | |  | |
| **Scenario** | Gebruiker wisselt tussen scenes |
| **Verwacht resultaat** | Elke scene opent correct in iframe |
| **Werkelijk** **resultaat** | Elke scene opent correct in iframe |
| **Aanpassingen** | Fout in pad opgelost |
| **Uitvoering** | **Uren: 1 Prioriteit: 2 Door:** Betul |