Bart Moons / Cedric Geerinckx  
Projecten Web-UX  
3MCT WEB 23.01.2014

Katholieke Hogeschool Antwerpen  
Departement Industriële Wetenschappen en Technologie  
Campus Hoboken

Usability test - Saloonwars

Testpersoon 1, Rien Delvaux

# Probeer een spel te starten

* Persoon drukt op register
* Persoon geeft gegevens in en drukt op register
* Persoon komt op accountgegevens en past de ‘role’ aan naar ‘criminal’
* Persoon moet even zoeken waar de knop staat om het spel te starten en klikt op ‘start the war’

# Probeer een gebouw op te blazen

* Persoon begint te stappen naar een bom
* Ze denkt dat ze deze moet opblazen
* Persoon komt aan bij de bom en klikt op de bom
* Ze kijkt verbaast omdat ze een extra bom krijgt en geen gebouw heeft opgeblazen
* Persoon begint te stappen naar een kerk en wanneer ze in 50 meter van de kerk is, probeert ze deze op te blazen door op de kerk te klikken
* Ze merkt dat ze bommen te weinig heeft en gaat op zoek naar nog extra bommen

# Verander van rol

* Persoon klikt op account en klikt op de drop-down om van role te veranderen.
* Ze klikt op OK wanneer de alert verschijnt en klikt weer op ‘start the war’

# Probeer de andere speler neer te schieten

* Persoon klikt op ‘start the war’ en begint te wandelen richting de persoon
* Ze klikt op de persoon en merkt dat ze niet genoeg kogels heeft
* Ze begint te stappen richting een pistool, hier aangekomen drukt ze op het pistool en merkt dat ze een exrta kogel heeft.
* Ze begint weer te wandelen richting de persoon en schiet hem neer wanneer ze in de buurt is van een persoon die op een crimineel lijkt