

TEST SCENARIOS					
Test #	Testtype (usability, gameplay, bugs)	Test Scenario	Input	Verwachtte resultaat	Pass/Fail
1	Gameplay	Val aan met unit	Sleep eigen unit op een vijandelijke unit	<ul style="list-style-type: none"> * Het spel besluit wie van de twee wint, of allebei verliezen. * Het spel verwijdert de verliezende pion. * De rij van de speler die gewonnen heeft beweegt één stap naar voren * Als ze allebei verliezen dan bewegen ze allebei één stap naar voren 	PASS
2	Gameplay	Swap eigen units	Sleep eigen unit op andere eigen unit	<ul style="list-style-type: none"> * Het spel kijkt of de twee units mogen wisselen * De eerste unit beweegt naar de tweede unit zijn plek * De tweede unit beweegt naar de eerste unit zijn OUDE plek * De tiles worden ge-update met de nieuwe units die ze bevatten * Het spel kijkt of de unit wel de afstand mag bewegen 	PASS
3	Usability	Units spawnen	Sleep vanuit de panel een unit op het spelbord	<ul style="list-style-type: none"> * De speler sleept het icoontje van onder het scherm op het bord * De unit spawned op de plek waar de speler hem wilt spawnen * De correcte unit, die de speler wilt spawnen, verschijnt op het bord 	PASS
4	Usability	Een game hosten	Druk op de 'Host' knop in het main menu	<ul style="list-style-type: none"> * De speler begint een connectie aan zijn kant * De speler geeft door aan de ander wat zijn IP is (zichtbaar in het main menu) * Het spel begint als beide spelers verbonden met elkaar zijn 	PASS
5	Usability	Een game joinen	Voer IP adres in van de host, en druk op connect knop	<ul style="list-style-type: none"> * De speler krijgt een IP doorgegeven van de host * De speler voert dit IP adres in * De speler drukt op de 'Connect' knop * De game begint 	PASS
6	Bug	Een unit uit de linie bewegen, en bij een andere linie achteraan aansluiten	Sleep de unit naar een lege plek achter de unit in een andere linie	<ul style="list-style-type: none"> * Het spel kijkt of de unit wel de achterste van zijn rij is * Het spel kijkt of de unit wel achteraan bij een rij aansluit * Het spel kijkt of hij zich niet aansluit bij vijandelijke units * Daarna test 'Swap eigen Units' #2 	FAIL

Commentaar