**Fill in form instructions:**

**1 bug per ticket!**

Bug nr: Is het nummer van de bug, GL2-0011, dit zou bug 11 zijn van Gamelab 2.  
Version: Is het versie nummer van de game   
Priority: Geeft de prioriteit aan van de bug, in dit geval is het P2.   
 P1 = De game kan gewoonweg niet gespeeld worden (crashed bv). Tot  
 P5 = Kleine bug (vaak visueel) fiksen wanneer de tijd het toelaat.  
Severity: Minor / Medium / Major  
Type: In dit geval een coding error, kan ook visual error zijn, of gamedesign error etc.  
Assign to: Schrijf hier op aan wie de bug wordt toegewezen.  
Problem: Omschrijf het probleem  
Expected result: Wat verwacht je dat er gebeurd  
Actual result: Wat gebeurt er nu  
How to reproduce: Schrijf hier de stappen op die je door moet om het te herproduceren

Indien gefixt kan de Q.A. manager de bug van een paraaf voorzien.

Bug ticket template (niet invullen):

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: 1 | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| Hier invullen | Hier invullen |  | Hier invullen | Hier invullen | Hier invullen | Hier invullen |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Expected result  Actual result | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: 1 | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| Hier invullen | 1.5 |  | Hier invullen | Medium/Major | Character  Controller | Hier invullen |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Player can double-jump at all times, without having the ability unlocked.  Expected result  A single jump.  Actual result  Two jumps. | | | Pressing the spacebar twice anywhere. | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
| Lara | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: 2 | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| Hier invullen | 1.5 |  | Hier invullen | Major | Environment Hazard | Hier invullen |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Quicksand not ticking damage.  Expected result  Should take damage.  Actual result  No damage is taken. | | | Jumping into the quicksand. | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
| Lara | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: 3 | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| Hier invullen | 1.5 |  | Hier invullen | Minor | Pickup | Hier invullen |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Collision with collectibles  Expected result  Picking up the chip.  Actual result  Sometimes instead of picking up the chip, the player’s movement is hindered by them. | | | Walking into collectible chips | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
| Lara | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Bug nr: 4 | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| Hier invullen | Hier invullen |  | Hier invullen | Hier invullen | Hier invullen | Hier invullen |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Expected result  Actual result | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |