# Test rapport opdracht 8.1: Diderick Magermans

In dit testrapport zal ik testen op de punten die ik in het bijbehorende testplan heb beschreven.

**Onderdeel: Spelers**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Test / Input** | **Verwachte input** | **Uitput van programma** |
| Test of er naar aantal spelers wordt gevraagd | Het programma stelt de vraag hoeveel spelers er mee doen. Dit mag niet minder zijn dan 2 en niet meer dan 6. Als de ingevoerde waarde niet klopt dan vraagt het programma het aantal spelers opnieuw | Het programma stelt de vraag hoeveel spelers er mee doen. Als de ingevoerde waarde onder de 2 of boven de 6 zal het programma de vraag nog een keer stellen. |
| Test of er bij het invoeren van het aantal spelers geen char ingevoerd mag word­en.­ | Als het programma een char ziet zal het vragen om alsnog een int in te voeren | Het programma ziet dat het een char is. Het programma stelt daarna de vraag of de gebruiker een getal wil invoeren. |
| Test of er correct naar de namen van de spelers gevraagd wordt | Het programma stelt de vraag aan de spelers of zij hun naam willen invoeren. Dit doet hij niet vaker dan dat er spelers zijn. En slaat vervolgens de ingevoerde waarde correct op. | Het programma stelt de vraag of de spelers hun naam willen invoeren. Dit doet hij een correct aantal keer. Ook slaat hij de waardes goed op |
| Test wat er gebeurt als je namen invoert groter dan 9 karakters | Het programma geeft van tevoren aan dat namen niet langer mogen zijn dan 9 karakters. Als iemand toch een naam invoert langer dan 9 dan zal hij de teveel ingevoerde karakters vergeten en doorgaan met de volgende speler. | Het programma geeft van tevoren aan dat de namen 9 karakters lang mogen zijn. Als iemand toch een naam invoert langer dan 9 karakters vergeet hij de teveel ingevoerde karakters. En daarna gaat hij door met de volgende speler |

**Onderdeel: Werking van het spel**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Test / Input** | **Verwachte input** | **Uitput van programma** |
| Test of de dobbelstenen goed werken. | Als de gebruiker mag gooien moet er een random waarde terug komen. | Het programma geeft een random waarde terug en toont dat naar de gebruiker. |
| Test of je met meerdere dobbelstenen kan gooien­. | De gebruiker kan kiezen om met 1 of 2 dobbelstenen te gooien. Als de gebruiker met meer dobbelstenen wil gooien dan zal hij nog een keer vragen met hoeveel dobbelstenen de gebruiker wil gooien. | Het programma vraagt naar het aantal dobbelstenen dat de gebruiker wil gooien. Is dit meer dan 2 dan zal het programma de vraag opnieuw stellen. |
| Test of de huidige plaats goed wordt opgeslagen | Nadat de gebruiker opnieuw aan de beurt is zal het gegooide aantal ogen opgeteld worden bij zijn huidige plaats | Het programma onthoud de plaats van elke speler. En het aantal gegooide ogen wordt goed opgeslagen. |
| Test of het programma niet vast loop als er bij deze keuze een char wordt ingevoerd. | Het programma ziet dat er een char wordt ingevoerd en zal nog een keer vragen of de gebruiker een getal wil invoeren. Dit blijft hij doen tot dat er een getal is ingevoerd. | Het programma vraagt of de gebruiker een getal wil invoeren. Dit blijft hij doen tot dat er een getal is ingevoerd. |
| Test wat er gebeurt als de speler op een plek komt van een veelvoud van 9. | Als de speler terecht is gekomen op een plaats dat een veelvoud is van 9 wordt het gegooide aantal ogen verdubbeld. | Het programma ziet dat de plek waar de gebruiker terecht is gekomen een veelvoud is van 9 en laat de speler het gegooide aantal ogen verder lopen. |
| Test wat er gebeurt als de speler op een plek komt van een veelvoud van 9 – 4. | Als de speler terecht is gekomen op een plaats dat een veelvoud is van 9 - 4 wordt het gegooide aantal ogen verdubbeld. | Het programma ziet dat de plek waar de gebruiker terecht is gekomen een veelvoud is van 9 - 4 en laat de speler het gegooide aantal ogen verder lopen. |
| Test wat er gebeurd als de speler op plek 6 komt. | Het programma verteld dat er hier een brug is en dat de speler gelijk door mag naar plek 12. | Het programma verteld de speler dat er een brug is en dat de speler gelijk door mag naar plek 12. |
| Test wat er gebeurt als de speler op plek 19 komt. | Het programma verteld de gebruiker dat hier de herberg is en dat de speler een beurt moet overslaan.­­­­ | Het programma verteld de gebruiker dat hier de herberg is en dat de speler een beurt moet overslaan.­­­­ |
| Test of de put goed werkt, Wie hier komt moet er blijven tot een andere speler er komt. | Als een speler op de put komt speelt deze niet meer mee tot dat een andere speler hem bevrijd. | De speler komt in de put te zitten en speelt niet meer mee. Pas als een andere speler de speler die in de put zit bevrijdt dan speelt hij weer mee. |
| Test wat er gebeurt als de speler op plek 42 komt. | Het programma verteld de gebruiker dat hij in het doolhof is zoekgeraakt en nu bij plek 39 is. | Als een speler op plek 42 komt zal het programma vertellen dat hij terug staat op 39. |
| Test of de gevangenis goed werkt, Wie hier komt moet er blijven tot een andere speler er komt. | Als een speler in de gevangenis komt speelt deze niet meer mee tot dat een andere speler hem bevrijd. | De speler die in de gevangenis zit speelt niet meer mee tot dat een andere speler hem bevrijd. |
| Test wat er gebeurt als de speler op plek 58 komt. | Het programma geeft aan dat de speler dood is en dat hij opnieuw moet beginnen. | De speler krijgt te zien dat hij dood is en zijn plaats word gereset naar 0. |
| Test wat er gebeurt als de speler op plek 63 komt. | Het programma laat weten dat deze speler de winnaar is en stopt het spel. | Het programma laat weten dat deze speler de winnaar is en stopt het spel. |
| Test of de gebruiker goed terug loopt als hij hoger uit zou komen dan 63. | Als de speler voorbij het nummer 63 gooit dan moet deze terug lopen. Het programma laat weten waar de speler staat.­ | Als de speler voorbij het nummer 63 gooit dan moet deze terug lopen. Het programma laat weten waar de speler staat.­ |

**Onderdeel: ASCII-output**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Test / Input** | **Verwachte input** | **Uitput van programma** |
| Test of nummer 0 tot 63 wordt weergegeven | De nummers worden in zich zag patroon op het scherm getoond.­­­­­­ | De nummers worden in zich zag patroon op het scherm getoond.­­­­­­ |
| Test of er genoeg ruimte is voor de namen | De namen worden in de vakjes getoond waar de spelers staan. | De namen worden in de vakjes getoond waar de spelers staan. |
| Test of de namen in de goede vakjes worden weergegeven | De spelers worden op de juiste plaats getoond. | De spelers worden op de juiste plaats getoond. |

**Conclusie:**

Het programma verwacht zoals we verwachten