# Acceptatie Test Plan

## Inleiding

1. Verantwoording van wat wordt er wel en niet getest

* Reageert het character op de besturing?
* Kan het character springen terwijl hij in de lucht is?
* Kan het character niks meer doen als het dood is, totdat het respawned is?
* Voelt de besturing goed aan?
* Laad de game alles correct van de savefile?
* Start de game correct met alle waardes op de standaardwaardes?
* Saved de game alles correct, zodat het kan worden geladen de volgende keer?
* Doet de game er een redelijke tijd over om te laden?

1. Wanneer wordt de software goedgekeurd

* Als alle tests goed afgerond zijn.

## Testaanpak

1. Testomgeving en –organisatie

Wij testen met zijn 2en of alles voldoet aan het ontwerp, en of er geen rare bugs in zitten. We hebben 3 computers/laptops om op te testen, met devolgende specificaties:

* Sony Vaio laptop, Windows 7 64 bits, Intel Core i3 M350, 4 gb ram geheugen, Ati Mobility Radeon HD 5650 met 1 gb vram, alle drivers etc zijn geupdate.
* Asus Laptop, Windows 7 64 bits, Intel Core i7 Q720, 4 gb ram geheugen, Ati Mobility Radeon HD 5730 met 1gb vram, alle drivers etc zijn geupdate.
* Een pc met windows 7 32 bits, AMD athlon II duo-core, 4 gm ram geheugen, Nvidia gtx560-Ti met 1 gb vram, alle drivers zijn geupdate.

Alle computers hebben de nieuwste versie van het .NET framework geinstalleerd.

1. Verantwoording mbt afdekking testgevallen (matrix)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Werkt het naar behoren? | Voelt de besturing goed aan? | Duurt het laden niet langer dan 3 seconde. |
| Het spel opstarten. |  |  | x |
| Door menu browsen | x |  | x |
| Naar rechts bewegen van het character | x | x |  |
| Naar links bewegen van het character | x | x |  |
| Springen | x | x |  |
| Walljumpen | x | x |  |
| Doodgaan | x |  |  |
| Game Starten | x |  | x |
| Game Opslaan | x |  | x |
| Game Laden | x |  | x |
| Game Pauzeren | x |  | x |
| Game Hervatten | x |  | x |
| Custom levels toevoegen | x |  | x |

1. Testgevallen m.b.t. functionele eisen

We gaan het spel op diversen computers en laptops met verschillende besturingssystemen en verschillende kwaliteiten.

* We gaan het naar rechts bewegen testen door te kijken of de X coördinaat van de sprite van het character verhoogd wanneer wij op rechts of op D drukken.
* We gaan het naar links bewegen testen door te kijken of de X coördinaat van de sprite van het character verlaagd wanneer wij op links of op A drukken.
* We gaan het springen testen door te kijken of de Y coördinaat van de sprite van het character veranderd wanneer wij op spatiebalk drukken.
* We gaan het doodgaan testen door te kijken of alles naar behoren werkt wanneer het character een afgrond in springt of wanneer zijn HP op is.
* We gaan power-ups testen door te kijken of de powers van het character verbeteren (of misschien wel verslechteren) wanneer een power-up wordt opgepakt.

1. Testgevallen m.b.t. niet-functionele eisen

* We gaan het naar rechts bewegen testen door een paar keer het spel te spelen, en de besturing te tunen, zodat het goed aanvoelt als het af is.
* We gaan het naar links bewegen testen door een paar keer het spel te spelen, en de besturing te tunen, zodat het goed aanvoelt als het af is.
* We gaan het springen testen door het spel te spelen, en te kijken of de jumps hoger/lager, en / of korter/verder moeten zijn.
* We gaan testen of de laadtijden niet te lang duren in de game, door nieuwe games te starten, te saven en te laden.