Testrapport Iteratie 1

Naam: Mark Meijer

Studentennummer: 0217294

Datum: 30 September 2020

Versie: 1

### **Testscenario's**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User Story:**  **Als speler wil ik tussen verschillende moeilijkheden kunnen kiezen** | | |
| **Scenario:** Stresstest – Groot veld genereren (100x100) | | **Verwacht resultaat** |
| Stap 1 | Kies 1 van de difficulty buttons |  |
| Stap 2 | Pas de eerste 3 values aan in de OnClick() event list |  |

### **Testresultaten**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **User Story: Als speler wil ik tussen verschillende moeilijkheden kunnen kiezen** | | |
| **Scenario** | **Bevindingen m.b.t.**  **functionaliteit** | **Bevindingen m.b.t.**  **sfeer en beleving** |
| Stresstest – Groot veld genereren (100x100) | Recursive tile unlocker breekt compleet en veroorzaakt (volgens de engine) een StackOverflowException. | De generatie-tijd duurt erg lang (~15 seconden) en het aantal GridTile gameobjecten heeft invloed op de performance van de game. |

### **Conclusies**

#### Stresstest – Groot veld genereren (100x100)

Voor het grid veld is er duidelijk een limit aanwezig, zelfs met een coroutine. Een veld van 100x100 is niet speelbaar en dus ongeschikt voor gebruik.

Getest op systeem 2 (zie configuratieoverzicht):

* Generatie-tijd: 14 seconden
* Gemiddelde framerate: 25FPS

Het veld is te groot om de recursive-unlocker te gebruiken. Het systeem denk dat er een oneindige loop gaande is, en breekt het af.

### **Verbetervoorstel**

#### Stresstest – Groot veld genereren (100x100)

De generatie-tijd kan ingekort worden door dit in een aparte thread uit te voeren.

Verder is het nodig om een kleiner veld aan te maken om de recursive-unlocker werkend te houden.